



TERRA CONCORDIA

CIVILIZACIONES EN ARMONÍA



MANUAL DEL JUEGO

Reglas completas de la versión 2.0

VERSIÓN 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



ÍNDICE

-
- 1  VISIÓN GENERAL

 - 2  MODOS DE JUEGO Y VARIANTES DE LA PARTIDA

 - 3  CIVILIZACIONES (RECURSOS INICIALES Y HABILIDADES ÚNICAS)

 - 4  TIPOS DE HEXÁGONOS/TERRENOS DEL MAPA (PRODUCCIÓN, RECOLECCIÓN, CONSTRUCCIONES PERMITIDAS)

 - 5  TIPOS DE RECURSOS (PARA QUÉ SIRVEN, CÓMO SE RECOLECTAN Y USAN)

 - 6  CARTAS DEL JUEGO (FORMACIÓN DE MAZOS, ROBAR Y REVELAR CARTAS)

 - 7  PREPARACIÓN INICIAL (ANTES DE LA PRIMERA RONDA)

 - 8  BARRA DE SOSTENIBILIDAD GLOBAL Y DE CADA CIVILIZACIÓN

 - 9  DESARROLLO DE LA PARTIDA — LAS 4 FASES DE LA RONDA

 - 10  ACCIONES PRINCIPALES Y ACCIONES LIBRES

 - 11  LÍMITES DURANTE LA PARTIDA Y REGLAS

 - 12  PUNTUACIÓN FINAL

 - 13  INFORMACIÓN IMPORTANTE Y CONSEJOS

 - 14  COMPORTAMIENTO DE LA AUTOMA (IA)

 - 15  INTERFAZ DEL JUEGO (BARRA, PANELES, BOTONES Y MAPA)

 - 16  COMPENDIO DE CARTAS
-



Terra Concordia es un juego indie de estrategia de estilo eurogame para 1 a 4 jugadores (de 40 a 120 minutos, según el modo de juego). Los jugadores eligen una civilización, y cada civilización tiene una ventaja exclusiva. En cada partida se genera un mapa aleatorio, donde cada tipo de terreno es un hexágono que se revela a medida que se explora, y en cada ronda se revelan o se roban cartas de distintos mazos (de categorías diferentes: tecnologías, construcciones, exploración, comercio, proyectos, influencia, trabajadores especiales, legados, eventos, objetivos públicos y objetivos secretos). Los jugadores compiten por controlar los terrenos a medida que los exploran, construyen, recolectan recursos asignando trabajadores, investigan tecnologías, influyen en un lugar (para robar PV y controlar el hexágono) y restauran la naturaleza para mantener la sostenibilidad alta (de forma cooperativa).

Para ganar, los jugadores deben conseguir puntos de victoria mediante las acciones del juego y jugando cartas. Quien consiga más puntos de victoria al final de la partida gana, pero para que haya un ganador la sostenibilidad global nunca debe llegar a 0; si no, todos los jugadores pierden juntos. Si la sostenibilidad de una civilización llega a 0, ese jugador pierde la partida.

Los puntos de victoria (PV) se obtienen jugando cartas de construcciones, tecnologías, maravillas, exploración, influencia y otras, cumpliendo las condiciones de las cartas de objetivos públicos y secretos, explorando hexágonos, con los recursos acumulados al final de la partida, manteniendo la sostenibilidad alta y mediante las bonificaciones y efectos de las cartas jugadas.



Modo un jugador (1 jugador humano contra hasta 3 oponentes Automa - IA)

También se puede jugar con hasta 4 jugadores humanos en el mismo PC o portátil, o con un solo jugador controlando de 2 a 4 civilizaciones, o incluso con 2 jugadores humanos en el mismo ordenador contra 2 oponentes Automa.

Modo multijugador (2 a 4 jugadores humanos en red Steam P2P o LAN)

También se puede jugar con 2 jugadores humanos + 1 o 2 jugadores Automa, o con 3 jugadores humanos + 1 jugador Automa, por internet o en local.

En los modos de juego de un jugador o multijugador, las partidas se pueden jugar con las variantes.

Elige la variante en la configuración de la partida (en los modos de un jugador o multijugador):

Rápida (6 rondas) — para partidas cortas. Solo se pueden construir 3 maravillas, con 2 objetivos públicos en vez de 3 y 1 objetivo secreto por jugador. Duración estimada de 40 a 60 minutos. Recomendada para jugar contra la Automa en nivel de dificultad Fácil o para partidas de solo 2 jugadores.

Estándar (9 rondas) — modo recomendado para partidas multijugador y de un jugador con más de 1 oponente. Se pueden construir hasta 5 maravillas, con 3 objetivos públicos y 1 objetivo secreto por jugador. Duración estimada de 50 a 80 minutos. También recomendado para jugar contra 1 o 2 jugadores Automa en nivel de dificultad Medio.

Épica (12 rondas) — Se pueden construir hasta 8 maravillas, con 4 objetivos públicos y 2 objetivos secretos por jugador. En las rondas 2, 4, 6 y 8 se revelan 2 cartas de Eventos (positivos o negativos) que pueden beneficiar o perjudicar a los jugadores. Recomendada para ganar más PV al final de la partida, aunque es más desafiante. También recomendada para jugar contra la Automa en nivel de dificultad Difícil, contra 3 oponentes Automa o en partidas de 4 jugadores. De 70 a 120 minutos.

Principiantes (8 rondas) — Sin cartas de eventos negativos. Se pueden construir hasta 4 maravillas, con 2 objetivos públicos y 2 objetivos secretos por jugador. Duración estimada de 45 a 70 minutos. Recomendada para 2 jugadores y para jugar contra la Automa (IA).

Diplomacia (8 rondas, 2 a 4 humanos) — recomendada para jugar con 4 jugadores humanos. Permite formar alianzas entre jugadores para ganar oro en las rondas. Se pueden construir hasta 4 maravillas, con 3 objetivos públicos y 1 objetivo secreto por jugador. Duración estimada de 50 a 80 minutos. No se puede jugar contra la Automa (IA). Sistema de alianzas bilaterales: un jugador propone y el otro acepta o rechaza. Cada jugador solo puede tener 1 alianza activa a la vez. Cuando se forma una alianza, ambos jugadores ganan +3 de oro de inmediato. Las alianzas duran 2 rondas; después expiran y pueden volver a formarse o no. Botón "Diplomacia" disponible en el juego para formar alianzas.

Modo solitario (sin oponentes, juega en 10 escenarios; cada escenario tiene varios objetivos distintos)

Con un solo jugador humano en un escenario con mapa aleatorio y varios objetivos por cumplir. Eliges un escenario. Cada escenario tiene OBJETIVOS COMPUESTOS: hay que cumplirlos TODOS para ganar la partida; si falta cualquier objetivo, el jugador pierde. Los 10 escenarios son:

El primer imperio (6 rondas, se juega con la civilización Solaris) — Objetivos: tener 4 construcciones (incluidas maravillas) + 6 tecnologías investigadas + haber jugado al menos 7 cartas que no sean de construcción, maravilla ni investigación. Escenario de nivel muy fácil.

El segundo imperio (6 rondas, se juega con la civilización Mariteia) — Objetivos: tener 5 construcciones (incluidas maravillas) + 9 tecnologías investigadas + 8 trabajadores + haber hecho al menos 3 acciones de influir. Escenario de nivel fácil.

Guardián del bosque (7 rondas, se juega con la civilización Verdantis) — Objetivos: construir el Jardín Botánico + controlar 3 hexágonos/terrenos de bosque + construir 1 maravilla + investigar 8 tecnologías + terminar la partida con sostenibilidad de la civilización en 7 o más. Escenario de nivel fácil.

Mercader legendario (9 rondas, se juega con la civilización Aurifera) — Objetivos: construir el Mercado + investigar 14 tecnologías + hacer la acción de Comerciar 6 veces intercambiando cualquier recurso por oro + construir 3 maravillas. Escenario de nivel medio.

Conquistador de puntos (9 rondas, se juega con la civilización Solaris) — Objetivos: terminar la partida con al menos 230 puntos de victoria + 7 construcciones + 12 investigaciones + haber jugado al menos 12 cartas que no sean de construcción, maravilla ni investigación. Escenario de nivel medio.

Almirante solitario (9 rondas, se juega con la civilización Mariteia) — construir el Puerto o el Astillero + investigar 15 tecnologías + controlar 4 hexágonos/terrenos de océano o isla + construir 2 maravillas. Escenario de nivel medio.

El explorador global (9 rondas, se juega con la civilización Mariteia) — explorar todos los hexágonos del mapa + investigar 11 tecnologías + 8 construcciones (incluidas maravillas) + haber jugado al menos 5 cartas de exploración. Escenario de nivel difícil.

El arquitecto visionario (12 rondas, se juega con la civilización Solaris) — tener 9 construcciones (incluidas maravillas), con el Taller obligatorio + investigar 17 tecnologías + construir 2 maravillas. Escenario de nivel difícil.

El investigador sabio (12 rondas, se juega con la civilización Aurifera) — investigar 18 tecnologías, de las cuales al menos 3 de nivel 4, y tener 6 construcciones (incluidas maravillas) + 3 maravillas + haber jugado al menos 15 cartas que no sean de construcción, maravilla ni investigación. Escenario de nivel difícil.

El último refugio (12 rondas, se juega con la civilización Verdantis) — tener 9 construcciones (incluidas maravillas), con el Templo obligatorio + investigar 19 tecnologías + construir 3 maravillas + mantener la sostenibilidad global y de la civilización ≥ 9 al final de la partida + haber conseguido al menos 320 puntos de victoria. Escenario de nivel muy difícil.



CIVILIZACIONES (RECURSOS INICIALES Y HABILIDADES ÚNICAS)

Elección de la civilización

Cada jugador elige una civilización en la configuración de la partida (cada civilización tiene un color).

Si se juega contra la Automa (IA), el jugador humano también elige la civilización de la Automa.



SOLARIS

COLOR: ROJO

RECURSOS INICIALES: 1 Madera, 3 Piedra, 4 Oro, 1 Hierro, 1 Agua, 1 Alimento, 2 Prestigio, 3 Influencia

ESTILO: empieza con más piedra, oro, influencia y prestigio.

HABILIDAD ÚNICA: Arquitectos — las construcciones y maravillas cuestan 2 recursos menos, siempre descontados de los recursos más caros de la carta.



MARITEIA

COLOR: AZUL

RECURSOS INICIALES: 3 Madera, 1 Piedra, 3 Oro, 3 Agua, 1 Alimento, 1 Artefacto, 1 Prestigio, 2 Influencia

ESTILO: empieza con más madera y agua y 1 artefacto.

HABILIDAD ÚNICA: Señores de los Mares — exploran océano e isla sin gastar trabajador (o navegante en este caso); la primera exploración de océano o isla de cada ronda revela +1 hexágono adicional.



VERDANTIS

COLOR: VERDE

RECURSOS INICIALES: 3 Madera, 1 Piedra, 2 Oro, 2 Agua, 4 Alimento, 1 Prestigio, 2 Influencia

ESTILO: empieza con más alimento y madera.

HABILIDAD ÚNICA: Guardianes del Bosque — la acción de restaurar no gasta trabajador y da +1 sostenibilidad de la civilización y +1 PV adicional (es decir, restaurar da +1 sostenibilidad global, +2 sostenibilidad de la civilización y +2 PV inmediatos).



AURIFERA

COLOR: AMARILLO

RECURSOS INICIALES: 1 Madera, 1 Piedra, 6 Oro, 1 Hierro, 1 Agua, 1 Alimento, 1 Energía, 1 Prestigio, 2 Influencia

ESTILO: empieza con más oro y variedad de recursos.

HABILIDAD ÚNICA: Mercaderes — +1 oro en cada acción de comerciar y +1 acción de Comerciar por ronda (2 acciones en vez de 1). La tasa de conversión es 1 unidad de cualquier recurso que no sea oro por 2 de oro (en vez de 3 como las demás civilizaciones).



TIPOS DE HEXÁGONOS/TERRENOS DEL MAPA (PRODUCCIÓN, RECOLECCIÓN,

CONSTRUCCIONES PERMITIDAS)

BOSQUE

Producción/Recolección: Madera ×2. Construcciones permitidas: Aserradero, Jardín Botánico, Laboratorio, Observatorio, Torre de vigía, Torre de transmisión, Central de energía.

MONTAÑA

Producción/Recolección: Piedra ×2, Hierro ×1. Construcciones permitidas: Laboratorio, Observatorio, Torre de vigía, Torre de transmisión, Central de energía, Mina y las Maravillas Gran Acueducto, Torre de Cristal y Jardines Colgantes.

LAGO

Producción/Recolección: Agua ×3. Construcciones permitidas: Embalse y la Maravilla Gran Acueducto.

CAMPO

Producción/Recolección: Alimento ×2. Construcciones permitidas: Granero, Granja, Torre de transmisión.

RUINAS

Producción/Recolección: Artefacto ×1, Oro ×1, Influencia ×1. Construcciones permitidas: Templo, Coliseo, todas las Maravillas (excepto el Faro del Fin del Mundo).

VOLCÁNICO

Producción/Recolección: Energía ×2, Piedra ×1. Construcciones permitidas: Mina, Central de energía, Torre de transmisión y la Maravilla Torre de Cristal.

OCÉANO

Producción/Recolección: Oro ×2. Requiere construir el Astillero para producción múltiple. Construcciones permitidas: Puerto, Astillero y la Maravilla Faro del Fin del Mundo.

ISLA

Producción/Recolección: Madera ×1, Alimento ×1, Oro ×1, Influencia ×1. Construcciones permitidas: Templo, Fortaleza, Observatorio, Laboratorio, Torre de vigía, Granero y las Maravillas Jardines Colgantes, Templo de la Armonía y Faro del Fin del Mundo.

INICIAL

Producción/Recolección: Hexágono Inicial del jugador — Madera ×1, Alimento ×1. Construcciones permitidas: Academia, Biblioteca, Coliseo, Fortaleza, Jardín Botánico, Laboratorio, Mercado, Taller, Templo, Torre de vigía, Torre de transmisión y todas las Maravillas (excepto el Faro del Fin del Mundo).



TIPOS DE RECURSOS (PARA QUÉ SIRVEN, CÓMO SE RECOLECTAN Y USAN)



MADERA

Necesaria para algunas construcciones e investigaciones y para mantener la sostenibilidad (mediante la acción restaurar, junto con el recurso agua). Se recolecta en terreno de Bosque, Isla o Inicial. La escasez afecta a la sostenibilidad de la civilización si madera = 0.



PIEDRA

Necesario como coste para algunas construcciones, maravillas e investigaciones. Se recolecta en terreno de Montaña o Volcánico.



ORO

Moneda del juego: se usa en el comercio, como coste para jugar cartas, investigar, reclutar trabajadores o construir. Se recolecta en terreno de Ruinas, Isla y Océano. El jugador que pasa primero en la ronda gana +1 oro. El oro puede quedar en negativo (una "deuda", por ejemplo al pagar impuestos); esto NO afecta a la sostenibilidad, pero impide al jugador pagar costes hasta que el saldo vuelva a ser positivo.



HIERRO

Necesario como coste para algunas tecnologías, construcciones y maravillas. Se recolecta en terreno de Montaña.



AGUA

Fundamental para mantener la sostenibilidad (mediante la acción restaurar, junto con el recurso madera). Necesaria para algunas construcciones hídricas e investigaciones. Se recolecta en terreno de Lago. La escasez afecta a la sostenibilidad de la civilización si agua = 0.



ENERGÍA

Necesaria para el coste de algunas construcciones, maravillas e investigaciones. Se recolecta en terreno Volcánico.



ALIMENTO

Necesario para la acción de navegar y como coste de algunas cartas, construcciones e investigaciones. Se gana alimento con bonificaciones colectivas (con sostenibilidad alta). Se recolecta en terreno de Campo. La escasez afecta a la sostenibilidad de la civilización si alimento = 0.



ARTEFACTO

Los más raros. Se recolectan en terreno de Ruinas. Necesarios para investigar algunas tecnologías exclusivas, construir algunas maravillas y jugar algunas cartas (como coste).



PRESTIGIO

Se usa como uno de los criterios de desempate al final de la partida. Lo generan las construcciones (cada construcción en el mapa genera +1 prestigio en la fase de producción). También se obtiene como bonificación de sostenibilidad de la civilización si el valor es ≥ 7 . Se usa como coste de algunas maravillas, tecnologías y otras cartas.

Se usa como coste de la acción de Diplomacia (alianzas) y de la acción de influir. Necesaria para cumplir ciertos objetivos de final de partida y como coste de algunas cartas. Se recolecta en terreno de Ruinas e Islas.

LOS RECURSOS QUE TIENE EL JUGADOR SE MUESTRAN EN EL PANEL DEL JUGADOR, EN LA BARRA LATERAL IZQUIERDA DE LA PANTALLA DEL JUEGO. EL JUGADOR PUEDE HACER CLIC EN EL PANEL PARA VER OTRA INFORMACIÓN MÁS DETALLADA ADEMÁS DE LOS RECURSOS (TECNOLOGÍAS INVESTIGADAS, CONSTRUCCIONES EN EL MAPA, CARTAS JUGADAS, CARTAS EN LA MANO, OBJETIVO SECRETO, HEXÁGONOS/TERRENOS QUE CONTROLA).

6



CARTAS DEL JUEGO (FORMACIÓN DE MAZOS, ROBAR Y REVELAR CARTAS)

Cartas (142 cartas únicas en total, sin contar las repetidas de tecnología)

Hay 12 mazos de cartas:

20 cartas de Construcciones

24 cartas de Tecnologías (4 cartas de nivel 1, 4 de nivel 2, 4 de nivel 3 y 4 de nivel 4 por categoría, divididas en 6 categorías: agricultura, ingeniería, navegación, ciencia, energía y cultura) – forman el árbol tecnológico de investigación (el jugador puede ver el árbol tecnológico en el juego en cualquier momento).

15 cartas de Proyectos

10 cartas de Exploración

8 cartas de Comercio

8 cartas de Influencia

6 cartas de Trabajadores Especiales

6 cartas de Legado

15 cartas de Eventos

10 cartas de Objetivos Públicos

12 cartas de Objetivos Secretos

Cada tipo de carta va en un mazo separado (barajado en la preparación inicial al comienzo de la partida); después, aún en la preparación inicial, se juntan 5 mazos para formar un mazo mixto de 43 cartas (con las cartas de comercio, influencia, trabajadores especiales, proyectos y legado).

En la preparación inicial, cada jugador roba 1 o 2 cartas del mazo de objetivos secretos (1 o 2 según la variante que se juegue) y se revelan a todos los jugadores 2, 3 o 4 cartas de objetivos públicos (2, 3 o 4 según la variante que se juegue). Se revelan 2 cartas de Maravillas para construir, y cuando se construye una maravilla se revela otra carta de maravilla, y así sucesivamente. Aún en la preparación inicial, 6 cartas de Tecnología de nivel 1 (una de cada categoría) quedan disponibles para la acción investigar de cada jugador. Las demás cartas de tecnología (nivel 2 a 4) se desbloquean a medida que se juega/investiga la carta del nivel anterior.

En cada ronda, en la fase de planificación, los jugadores roban 2 cartas de este mazo mixto y 1 carta del mazo de construcción.

En la fase de acciones, en cada ronda, cuando cada jugador hace su primera acción de explorar, roba una carta del mazo de cartas de exploración (en las demás acciones de explorar de la ronda los jugadores no roban cartas).

Las cartas robadas durante la ronda forman la “mano de cartas” del jugador. La mano puede tener como máximo 9 cartas hasta que el jugador pase, y al pasar debe descartar cartas de la mano hasta quedarse con un máximo de 5. Además de las cartas robadas en la fase de planificación, se pueden robar otras en esta fase según los efectos de algunas cartas jugadas que permiten al jugador robar más cartas (consulta los efectos de las cartas que se refieren a esto en el compendio de cartas del juego).

Al inicio de cada ronda, las 2 tecnologías que llevan más tiempo en el mercado se descartan y se sustituyen por otras nuevas del mazo de Tecnología, para que el mercado siempre se renueve.

Para consultas y referencias, todas las cartas del juego están al final de este archivo, en el compendio de cartas (después del Manual).

7 PREPARACIÓN INICIAL (ANTES DE LA PRIMERA RONDA)

El marcador de sostenibilidad global empieza con el valor 6.

El marcador de sostenibilidad de cada civilización (de cada jugador) empieza con el valor 6.

Cada jugador empieza con 5 trabajadores disponibles (puede tener hasta un máximo de 8 durante la partida).

Cada jugador empieza con los recursos iniciales de la civilización elegida (excepto la Automa IA, que recibe recursos iniciales según el nivel de dificultad elegido por el jugador humano).

Se revela un mapa aleatorio y cada jugador empieza con un hexágono/terreno inicial en el mapa.

11 mazos de cartas se barajan por separado: cartas de Construcción, Maravillas, Eventos, Exploración, Proyectos, Comercio, Influencia, Trabajadores, Legado, Objetivos Públicos y Objetivos Secretos.

Las 24 cartas de Tecnologías se dividen en 6 categorías (4 cartas por categoría).

6 cartas de Tecnología de nivel 1 quedan disponibles para la acción investigar de cada jugador. Las demás cartas de tecnología (nivel 2 a 4) se desbloquean a medida que se juega/investiga la carta del nivel anterior.

5 mazos se juntan y se vuelven a barajar, formando un mazo mixto de 43 cartas (con las cartas de proyectos + comercio + influencia + trabajadores + legado, barajadas juntas).

Cada jugador recibe una o dos cartas de Objetivo Secreto (según la variante elegida).

Se revelan 2, 3 o 4 cartas de Objetivos Públicos (según la variante que elijas jugar).

Se revelan 2 cartas de Maravillas (cuando se juega/construye una maravilla, se revela otra).

La ronda 1 empieza con el primer jugador.



BARRA DE SOSTENIBILIDAD GLOBAL Y DE CADA CIVILIZACIÓN

El medidor de sostenibilidad global es una barra que se llena o se vacía según su valor, de 0 a 10, compartida entre TODOS los jugadores, situada en la parte superior de la pantalla del juego, donde:

Si el valor es ≥ 5 al terminar la fase de acciones, todos los jugadores ganan +1 alimento en la fase de producción.

Si el valor es ≥ 7 al terminar la fase de acciones, todos los jugadores ganan +1 prestigio en la fase de producción.

Si el valor está en 0 al final de la ronda, se produce el Colapso ecológico global: todos los jugadores pierden y la partida termina de inmediato.

El medidor de sostenibilidad de cada civilización (es decir, de cada jugador) es una barra que se llena o se vacía según su valor, de 0 a 10, situada en el panel de la civilización/jugador (el panel de cada jugador está en la barra lateral izquierda de la pantalla), donde:

Si cualquier jugador llega a 0 de sostenibilidad individual, se produce el Colapso de la civilización: el jugador que controla esa civilización pierde la partida.

Si cualquier jugador llega a 0 de madera, 0 de agua o 0 de alimento, en cualquier momento de la partida, pierde 1 de sostenibilidad de la civilización.

Para aumentar en 1 el valor de la sostenibilidad global y de la civilización durante la partida, el jugador debe hacer la acción de restaurar, pagando el coste en madera y agua (si juega con la civilización Verdantis, la sostenibilidad de la civilización aumenta en 2). Algunas cartas jugadas, construcciones, maravillas y tecnologías pueden aumentar la sostenibilidad global o de la civilización. En cambio, las cartas de eventos negativos reveladas en la ronda reducen la sostenibilidad global, y el paso de una ronda a otra también la reduce en 1 (las acciones humanas causan un desgaste natural).

Tener madera y agua es esencial para mantener la sostenibilidad alta, y una sostenibilidad alta de la civilización hace que el jugador gane más puntos de victoria al final de la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA — LAS 4 FASES DE LA RONDA

- **Fase 1** — Planificación y reparto de cartas

Esta fase de Planificación ocurre al inicio de la ronda, en este orden:

Cada jugador roba 1 carta de construcción (del mazo de cartas de construcción) + 2 cartas del mazo mixto (cartas de proyectos + comercio + influencia + trabajadores especiales + legado, barajadas juntas, excepto las cartas de exploración, que se reparten en las acciones de explorar). A partir de la segunda ronda, los jugadores pueden robar/revelar más cartas según los efectos de otras cartas jugadas en rondas anteriores.

Se revela automáticamente una carta de Evento (positivo o negativo) y sus efectos inmediatos se aplican a todos los jugadores. Si se juega en la variante Principiantes, solo se excluyen del juego las cartas de eventos negativos (los eventos positivos se mantienen). Si se juega en la variante Épica, en las rondas 2, 4, 6 y 8 se revelan 2 cartas de eventos en vez de una (pueden ser eventos positivos o negativos).

Ingresos pasivos: a partir de la segunda ronda, cada jugador recibe las bonificaciones por ronda de las cartas que jugó en rondas anteriores (por los efectos de las cartas que otorgan algo al inicio de la siguiente ronda; mira en el compendio de cartas cuáles tienen estos efectos).

Los trabajadores agotados (consumidos) vuelven a estar "libres" (disponibles) para usarse en la siguiente fase de acciones.

Reciclaje de los mazos de cartas:

Mazo de cartas de Construcción: al inicio de cada ronda se comprueba si se han robado todas las cartas de construcción. Si es así, se forma un nuevo mazo de la siguiente manera: con las cartas de construcción que los jugadores descartaron al pasar en la fase de acciones de rondas anteriores, que se vuelven a barajar. Si no hay cartas de construcción descartadas para formar un nuevo mazo en la ronda, los jugadores no roban cartas de construcción en la ronda actual. Importante: las cartas de construcción que los jugadores jugaron/construyeron no vuelven al mazo; quedan "guardadas" con el jugador hasta el final de la partida.

La misma regla se aplica al mazo de cartas mixto (con las cartas de proyectos + comercio + influencia + trabajadores especiales + legado).

Mazo de cartas de Exploración: al inicio de cada ronda se comprueba si se han robado todas las cartas de exploración. Si es así, se forma un nuevo mazo de la siguiente manera: con las cartas de exploración que los jugadores descartaron al pasar en la fase de acciones de rondas anteriores, sumadas a las cartas de exploración que jugaron los jugadores. Esto significa que la misma carta de exploración que jugó un jugador puede volver a su mano en rondas posteriores, de modo que el mismo jugador puede jugarla más de una vez.

- **Fase 2** — Acciones principales y acciones libres

Esta es la fase de acciones. En orden de turno, cada jugador realiza UNA acción por vez en su turno, hasta que todos hayan pasado. Cuando todos los jugadores pasan, se avanza a la fase de producción.

Cada acción de Recolectar, Construir, Explorar, Restaurar e Influir consume 1 trabajador (excepto las acciones de Investigar, Navegar, Comerciar, Reclutar, Jugar cartas de la mano o Diplomacia, esta última disponible solo en la variante Diplomacia).

El turno pasa automáticamente al siguiente jugador después de cada acción.

El jugador puede pasar en cualquier momento, haya gastado o no todos sus trabajadores en acciones, aunque todavía tenga acciones disponibles que no usan trabajador o aún pueda realizar la acción libre de jugar más cartas. El primero en pasar recibe +1 oro de inmediato como bonificación.

La fase de acciones termina cuando todos los jugadores han pasado.

- **Fase 3** — Producción

En esta fase, después de que todos pasen en la fase de acciones, todos los hexágonos/terrenos con trabajadores asignados producen recursos en este orden:

Cada hexágono/terreno controlado por un jugador, con trabajador asignado mediante la acción de recolectar o navegar, produce los recursos correspondientes a su terreno.

Cada construcción en los hexágonos controlados: gana +1 de prestigio (un hexágono con 3 construcciones genera +3 de prestigio).

Bonificación global: si la barra de sostenibilidad global tiene un valor $\geq 5 \rightarrow$ todos ganan +1 alimento; si tiene un valor $\geq 7 \rightarrow$ +1 prestigio para todos.

Bonificación de la civilización: si la sostenibilidad de la civilización tiene un valor $\geq 7 \rightarrow$ +1 prestigio para el jugador que controla la civilización.

Bonificación de cartas: bonificación de producción de cartas jugadas/investigadas/construidas u otras (proviene de los efectos de las cartas que otorgan cierta cantidad de recursos en la fase de producción de esta ronda; mira en el compendio de cartas cuáles tienen estos efectos).

- **Fase 4 — Mantenimiento y verificación**

Esta fase de Mantenimiento y verificación ocurre al final de cada ronda, en este orden:

Cada jugador que tenga 0 de madera O 0 de agua O 0 de alimento: pierde 1 de sostenibilidad de la civilización (si aún no ha sido penalizado por esta condición en esta ronda; la penalización también se aplica de inmediato durante la partida, en cuanto cualquiera de estos tres recursos llega a 0).

Impuestos: los jugadores pagan 1 de oro por cada 3 construcciones que tengan en los hexágonos que controlan. El oro puede quedar en negativo (menor que cero).

La sostenibilidad global se reduce en 1 (desgaste natural).

Verificación de la sostenibilidad de la civilización: si algún jugador llegó a 0 de sostenibilidad de la civilización, pierde la partida.

Verificación de fin de partida: se cumple si se llegó al final de la última ronda O si se produjo el colapso ecológico global (si la sostenibilidad global llega a 0).

Si se produjo el colapso ecológico global, todos los jugadores pierden (no se calculan ni suman los PV finales) y la partida termina de inmediato.

Si la condición de fin de partida se cumple (llegó el final de la última ronda), se calculan y suman los PV finales de los jugadores para determinar el ganador.

Si la condición de fin de partida no se cumple, el marcador de ronda avanza 1 y empieza la siguiente ronda, en la fase de planificación. El marcador de jugador inicial de la ronda pasa al jugador que pasó primero en la fase de acciones.

EL BOTÓN AVANZAR ENTRE LAS FASES FUNCIONA DE LA SIGUIENTE MANERA:

El botón avanzar, situado en la esquina superior derecha de la pantalla del juego, avanza de una fase a otra durante la partida.

El jugador activo es quien debe hacer clic en el botón avanzar (el botón solo está habilitado para el jugador activo).

El último jugador en pasar en la fase de acciones es quien queda activo para hacer clic en avanzar a la fase de producción. El mismo jugador hace clic en avanzar a la fase de mantenimiento.

Al final de la fase de mantenimiento, el marcador de jugador inicial pasa al jugador que pasó primero en la fase de acciones. Este jugador debe hacer clic en avanzar para ir a la fase de planificación, y después otra vez en avanzar para ir a la fase de acciones (será el primer jugador en realizar acciones en la ronda).

ACCIONES PRINCIPALES Y ACCIONES LIBRES

RECOLECTAR

COSTE: 1 trabajador libre/disponible

Asigna un trabajador a un hexágono/terreno revelado sin dueño que sea adyacente a un hexágono que ya controlas, o a un hexágono que ya controlas. Recibe de inmediato los recursos que produce el terreno (y otra vez en la fase de producción). Pasas a controlar el hexágono (si antes no estaba controlado, es decir, si no tenía dueño) y el trabajador queda agotado (consumido). Cuando se asigna un trabajador, se muestra una figura de trabajador dentro del hexágono.

EXPLORAR

COSTE: 1 trabajador libre/disponible

Revela un hexágono/terreno adyacente a otro que ya controlas y lo controlas automáticamente, pero no asigna el trabajador como en la acción de recolectar (en la fase de producción solo producen recursos los hexágonos con trabajadores asignados). Recibe 1 carta de Exploración al explorar por primera vez en cada ronda. Si el terreno explorado es Ruinas: recibes +1 PV de bonificación inmediato. Algunos efectos de cartas o maravillas, al jugarse, pueden revelar más hexágonos en el mapa, pero quien jugó la carta no los controla (quedan sin dueño hasta que alguien haga la acción de recolectar, navegar o influir en ellos). Al final de la partida, cada hexágono explorado/controlado vale 1 PV. Esta acción es importante para tener más hexágonos controlados que los oponentes al final de la partida.

CONSTRUIR

COSTE: 1 trabajador libre/disponible + el coste de la carta en recursos + 1 oro (para jugar la carta)

Al construir, la carta de Construcción o Maravilla se juega en un hexágono/terreno que elijas y que ya controles (la construcción debe ser compatible con el tipo de terreno, por ejemplo Mina en Montañas, Aserradero en Bosques, Templo en hexágono Inicial o en Ruinas, Puerto o Astillero en Océanos, Embalse en Lagos, Granja en Campos, etc.; consulta en la descripción de los tipos de terreno y en las cartas de construcción qué se puede construir y dónde). Máximo de 2 usos de la acción construir por ronda. Máximo de 4 construcciones por hexágono en la partida (incluidas las maravillas) y máximo de 9 construcciones en total por jugador en la partida (incluidas las maravillas). Ganas inmediatamente los PV de las cartas construidas al jugarlas, además de sus efectos. Cuando se construye algo, se muestra una figura de construcción dentro del hexágono; si hay más de una construcción en el hexágono, también se muestra cuántas hay.

INVESTIGAR

COSTE: solo el coste de la carta en recursos, no cuesta trabajador

Adquiere una tecnología jugando una carta de tecnología disponible para investigar. 6 cartas de Tecnología de nivel 1 (una de cada categoría de investigación: agricultura, ingeniería, navegación, ciencia, energía y cultura) quedan disponibles al inicio de la partida para la acción de investigar. Las demás cartas de tecnología (nivel 2 a 4) se desbloquean a medida que se juega/investiga la carta del nivel anterior. Las cartas de nivel 4 son Exclusivas (★) y solo puede adquirirlas 1 jugador. Máximo de 2 usos de la acción investigar por jugador y por ronda. Ganas inmediatamente los PV de las cartas investigadas al jugarlas, además de sus efectos.

COMERCIAR

COSTE: no cuesta trabajador

Cada jugador solo puede usar esta acción una vez por ronda, excepto si juega con la civilización Aurífera, que puede realizar dos acciones de comerciar por ronda.

Puedes hacer hasta 3 intercambios de recursos en una sola acción. Conversión: 3 unidades de cualquier recurso que no sea oro por 1 oro. Intercambios entre recursos que no son oro = tasa 1:1. Si juegas con la civilización Aurífera, la tasa de conversión es 1 unidad de cualquier recurso que no sea oro por 2 de oro. Esta acción es importante cuando necesitas oro o cuando tienes que cambiar recursos abundantes por otros escasos.

INFLUIR

COSTE: 1 de influencia + 1 trabajador libre/disponible

Cada jugador solo puede usar esta acción una vez por ronda. Reclama el control de un hexágono en cualquier lugar del mapa, siempre que no sea el hexágono inicial de otro jugador ni tenga una maravilla construida, más de una construcción o un trabajador asignado. El hexágono pasa a ser del jugador que lo influyó. Además, cada hexágono solo puede ser influido una vez por ronda (por cualquier jugador). Si otro jugador ya influyó el hexágono en esta ronda, tendrás que elegir otro, pero el hexágono que no se puede influir en esta ronda vuelve a estar disponible en las rondas siguientes. Cuando se influye un hexágono, se muestra en él un disco de influencia con una estrella. Esta acción es importante para “robar” un hexágono a un oponente y asegurar más PV al final de la partida, ya que los PV que hay dentro del hexágono pasan al jugador que lo “roba” y toma su control.

RESTAURAR

COSTE: 1 de madera + 1 de agua + 1 trabajador libre/disponible (Verdantis no gasta trabajador).

Cada jugador solo puede usar esta acción una vez por ronda. Esta acción da +1 sostenibilidad global, +1 sostenibilidad de la civilización y +1 punto de victoria (PV) inmediato. Conviene usarla sobre todo si la sostenibilidad está baja, tanto la individual como la global, para que los jugadores no pierdan la partida por colapso ecológico, además de dar más puntos de victoria a quien la realiza. Si juegas con la civilización Verdantis, da +1 sostenibilidad global, +2 sostenibilidad de la civilización y +2 puntos de victoria (PV) inmediatos.

RECLUTAR

COSTE: 2 de oro

Contrata/recluta +1 trabajador. El trabajador queda disponible de inmediato en el panel del jugador. Cada jugador puede reclutar como máximo 3 trabajadores por partida, hasta alcanzar el límite de 8 trabajadores (cada jugador ya empieza la partida con 5 trabajadores disponibles). Solo se puede reclutar 1 trabajador por ronda. Reclutar trabajadores es importante para que el jugador pueda realizar más acciones que requieren trabajadores durante la ronda.

NAVEGAR

COSTE: 1 de alimento, no cuesta trabajador

Esta acción requiere tener ya un trabajador asignado en océano, lago o isla y que exista un hexágono revelado adyacente de tipo océano, lago o isla para navegar. Solo se puede usar 2 veces por ronda.

Mueve el trabajador al hexágono adyacente revelado de océano, lago o isla. El nuevo hexágono (si no tiene dueño) pasa al control del jugador. El trabajador no se consume, ya que fue asignado antes; el trabajador (en este caso, navegante) solo se mueve. Esta acción da +2 oro al realizarla y es importante cuando necesitas oro y tienes un hexágono sin dueño adyacente a otro que ya controlas. En el mapa, los trabajadores asignados en océano o lago aparecen como una figura de barco.

PASAR Y DESCARTAR CARTAS DE LA MANO

COSTE: ninguno.

Termina el turno del jugador en la fase de acciones. El primer jugador en pasar recibe +1 oro. Cuando todos pasan, la fase de acciones termina. El primer jugador que pasó empieza la siguiente ronda. El jugador puede pasar en cualquier momento de su turno, aunque aún tenga acciones o trabajadores disponibles. Al pasar, si el jugador tiene más de 5 cartas en la mano, debe elegir cartas para descartar hasta quedarse con 5 para el final de la ronda (por ejemplo: si tiene 8 cartas en la mano, debe descartar 3).

COSTE: solo el coste en recursos de la propia carta; no cuesta trabajador, excepto las cartas de construcción, que cuestan 1 trabajador y +1 oro cada una (por la acción Construir).

Cada jugador puede jugar hasta 2 cartas de la mano por ronda (las cartas de construcción, tecnología y maravilla no cuentan para este límite). Jugar cartas es una acción libre: no termina el turno del jugador, que en el mismo turno aún puede realizar otra acción principal (por ejemplo, puede jugar cartas y después recolectar, o al revés). Jugar cartas de la mano es importante, porque las cartas jugadas dan PV inmediatos y sus efectos pueden traer beneficios (como ganar recursos de inmediato, en la fase de producción de la ronda, al inicio de la siguiente ronda o puntos de victoria al final de la partida). Las cartas de tecnología y maravilla no se quedan en la mano del jugador: las de tecnología van al panel de tecnologías y las de maravilla al panel de maravillas.

ACCIÓN LIBRE DE DIPLOMACIA (DISPONIBLE SOLO EN LA VARIANTE DIPLOMACIA)

COSTE: 1 de influencia; no cuesta trabajador

Acción de diplomacia — recomendada para jugar con 4 jugadores humanos. Las alianzas entre jugadores permiten ganar oro en las rondas entre ellos (cooperación). Un jugador propone la alianza y el otro la acepta o la rechaza. Cada jugador solo puede tener 1 alianza activa a la vez. Cuando se forma una alianza, ambos jugadores ganan +3 de oro de inmediato. Las alianzas duran 2 rondas; después expiran y pueden volver a formarse o no. El botón "Diplomacia" está disponible en el juego para formar alianzas.

LOS BOTONES DE ACCIONES ESTÁN EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA DURANTE LA PARTIDA, UNO AL LADO DEL OTRO. TAMBIÉN SE PUEDEN USAR LOS BOTONES PARA VER EL ÁRBOL DE TECNOLOGÍAS, LOS OBJETIVOS PÚBLICOS Y SECRETO DEL JUEGO Y LA MANO DE CARTAS DEL JUGADOR, ADEMÁS DEL BOTÓN DE DIPLOMACIA (este solo está habilitado en la variante Diplomacia).

CUANDO UN BOTÓN ESTÁ APAGADO, LA ACCIÓN NO SE PUEDE HACER AHORA (FASE INCORRECTA, LÍMITE DE LA RONDA, FALTA DE TRABAJADOR O DE RECURSO): AL HACER CLIC EN ÉL, EL MOTIVO APARECE EN PANTALLA.

II



LÍMITES DURANTE LA PARTIDA Y REGLAS

LÍMITES Y REGLAS POR JUGADOR EN LA PARTIDA

Máximo de 9 construcciones (incluidas las maravillas).

Máximo de 8 trabajadores (5 iniciales + 3 que se pueden reclutar).

Máximo de 9 cartas en la mano (después de pasar se descartan cartas hasta quedarse con un máximo de 5 al final de la ronda).

Máximo de 3 maravillas construidas (excepto en la variante épica, en la que se pueden construir 4).

Máximo de 4 construcciones por hexágono/terreno (incluidas maravillas).

Tecnologías: las cartas de tecnología de nivel 4 son exclusivas (solo un jugador puede investigarlas/jugarlas).

No hay límites de recursos acumulados, y ningún recurso puede quedar por debajo de 0, excepto el oro, que puede quedar en negativo.

Si cualquier jugador llega a 0 de madera, 0 de agua o 0 de alimento, pierde de inmediato 1 de sostenibilidad de la civilización, en cualquier momento de la partida.

LÍMITES Y REGLAS POR RONDA

Acción de Influir: 1 uso por jugador por ronda. Cada hexágono solo puede ser influido 1× por ronda (por cualquier jugador): otro jugador no puede influir el mismo hexágono en la misma ronda. Pero el hexágono influido puede volver a ser influido en rondas siguientes, siempre que no tenga maravillas, trabajadores asignados ni más de una construcción.

Acción Restaurar: 1 uso por jugador por ronda.

Acción Comerciar: 1 uso por jugador por ronda (2 para la civilización Aurífera).

Acción Construir: 2 usos por jugador por ronda.

Acción Investigar: 2 usos por jugador por ronda.

Acción Reclutar: 1 uso por jugador en la ronda

Acción Navegar: 2 usos por jugador en la ronda

Cartas jugadas de la mano (cartas de exploración, comercio, influencia, proyecto, trabajador, legado): límite de 2 cartas por ronda. (Las cartas de Construcción, Maravillas y Tecnologías no cuentan para este límite, porque usan las acciones de Construir e Investigar.)

- **Jugar cartas de la mano** — acción LIBRE

Jugar una carta de la mano que NO sea Construcción, Maravilla ni Tecnología es una ACCIÓN LIBRE: no consume el turno del jugador (puedes jugar la carta y luego realizar una acción principal, o jugar una carta después de hacer una acción principal). Coste para jugarla: el coste propio de la carta en recursos. Las Construcciones, Maravillas y Tecnologías se juegan con las acciones Construir e Investigar respectivamente, y consumen el turno normalmente. Los efectos de algunas cartas jugadas pueden hacer excepciones a alguna regla (consulta la descripción de los efectos de las cartas en el compendio de cartas).

- **Comerciar** — tasa de conversión

Conversión: 3 unidades de cualquier recurso que no sea oro = 1 oro. Los intercambios entre recursos que no son oro son 1:1. En una sola acción de Comerciar puedes encadenar hasta 3 intercambios; los 3 se confirman juntos, y puedes quitar un intercambio de la cola antes de confirmarlos.

- **Eventos negativos** — inmunidad

Los jugadores que construyen la Fortaleza o la maravilla Muralla de los Reinos son inmunes a los eventos negativos. Los eventos positivos siguen afectando a TODOS los jugadores.

12 PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida (tras la última ronda), se suman los puntos de victoria (PV) de cada jugador en todas las categorías de abajo. Gana el jugador con el mayor total de puntos de victoria. A continuación se muestra cómo se calculan y se muestran los PV en la pantalla de fin de partida, por jugador, indicando quién ganó:

Categorías de puntuación

PV durante la partida:

- **Exploración** — 1 PV por hexágono/terreno explorado/controlado.
- Los PV obtenidos durante el juego se acumulan a lo largo de la partida: explorando terreno de ruinas, con acciones de restaurar, con los PV de las cartas jugadas (cada carta otorga una cantidad específica de PV) y con los PV inmediatos de sus efectos, si los hay. Los PV de las cartas jugadas son:

- **Construcciones** — PV de cada carta de construcción construida/jugada.
- **Tecnologías** — PV de cada carta de tecnología investigada/jugada.
- **Maravillas** — PV de cada carta de maravilla construida/jugada.

PV de las demás cartas jugadas (de Exploración, Proyectos, Comercio, Influencia, Trabajadores, Legado).

PV al final de la partida:

- **Influencia** — 1 PV por cada 2 de influencia acumulada.
- **Cartas de Objetivos Públicos** — PV según la posición (1.º/2.º/3.º puesto).
- **Carta de Objetivo Secreto** — PV del objetivo si se cumple la condición.
- **Sostenibilidad de la civilización (no la global)** — bonificación según el nivel final: si el valor es $\geq 5 \rightarrow +2$ PV, si el valor es $\geq 8 \rightarrow +5$ PV, si el valor es $\geq 10 \rightarrow +8$ PV.
- **Recursos** — prestigio acumulado + 1 PV por cada 3 de oro acumulado.
- **Bonificación de fin de partida** — puntos de bonificación de cartas al final de la partida si se cumplieron sus efectos condicionales (para saber cuántos PV se ganaron, consulta los efectos de final de partida de las cartas jugadas; cada carta otorga una cantidad específica de PV; mira en el compendio de cartas cuáles tienen estos efectos).

Desempate

En caso de empate en la puntuación total, se decide en este orden a favor del jugador que tenga más:

- (1) sostenibilidad individual
- (2) maravillas construidas
- (3) influencia acumulada
- (4) total de tecnologías investigadas.

13



INFORMACIÓN IMPORTANTE Y CONSEJOS

Cuando se habla de hexágono, terreno o hexágono/terreno, son lo mismo: un terreno es un hexágono en el mapa del juego.

Cuando se habla de controlar un hexágono, un hexágono controlado ya pertenece al jugador, ya sea porque lo exploró (al hacer la acción de explorar, el hexágono pasa a estar controlado por el jugador) o porque asignó un trabajador para recolectar recursos (el jugador puede recolectar recursos en un hexágono sin dueño, y entonces el hexágono pasa a estar controlado por él). La acción navegar funciona igual (en este caso el trabajador, representado por una figura de barco, se mueve de un hexágono a otro adyacente que ya era de ese jugador o no tenía dueño), y la acción influir también (un jugador “roba” un hexágono a otro jugador, o influye un hexágono que no tenía dueño).

Los hexágonos que se revelan en el mapa por efecto de cartas jugadas (construcciones, maravillas u otras cartas) en principio no tienen dueño. Un jugador debe hacer la acción de recolectar, navegar hacia ese hexágono o influir para controlarlos.

Cuando se habla de trabajadores asignados, los trabajadores se asignan a un hexágono con la acción de recolectar, o un hexágono de océano o lago puede tener un trabajador asignado (un barco) mediante la acción de navegar (el hexágono al que se movió el trabajador queda “asignado”). Cuando un trabajador se asigna, se “consume” y queda agotado, y ya no se puede usar en la ronda, excepto con la acción de navegar, que lo mueve de un hexágono (ya asignado) a otro.

Las acciones de construir e influir no “asignan” trabajadores al hexágono donde se colocó la construcción o el disco de influencia; solo “consumen” el trabajador y lo dejan agotado.

Los trabajadores “libres o disponibles” son los que aún se pueden usar en la ronda, mediante acciones todavía disponibles que requieren trabajador.

No confundas “recolectar recursos de un hexágono” con “recursos producidos en la fase de producción”. Con la acción recolectar (en la fase de acciones), los recursos se recolectan de inmediato (por ejemplo, un trabajador se asignó a un hexágono de bosque y recolectó 2 de madera). En la fase de producción (y no en la fase de acciones), solo los hexágonos que tienen trabajadores asignados vuelven a recolectar los recursos (por ejemplo, el trabajador que se asignó a un hexágono de bosque en la fase de acciones y recolectó 2 de madera, en la fase de producción volverá a recolectar 2 de madera).

Cuando se dice que una carta fue “jugada”, “construida” o “investigada”, significa que la carta construida o investigada se jugó, o simplemente se jugó (si no es una carta de construcción, de maravilla o de tecnología); es decir, se ganan de inmediato los PV de la carta jugada y sus efectos inmediatos.

Algunos efectos de cartas no ocurren de inmediato, sino durante la partida o solo al final, según se vaya cumpliendo, se haya cumplido o no se haya cumplido la condición del efecto.

No confundas “sostenibilidad global” con “sostenibilidad de la civilización”. La sostenibilidad global es compartida entre todos los jugadores, y la sostenibilidad de la civilización es individual de cada jugador que controla la civilización que eligió. Durante las fases del juego, con la acción restaurar o por efectos de cartas, se gana o se pierde sostenibilidad global o de la civilización; siempre se indica explícitamente qué tipo de sostenibilidad se gana o se pierde.



COMPORTAMIENTO DE LA IA (AUTOMA)

En cada turno, la IA evalúa todas las jugadas posibles (recolectar, explorar, construir, investigar, comerciar, influir, restaurar, reclutar, navegar, jugar cartas de la mano o pasar) y elige la que deja la mejor posición: los puntos que ya aseguró, los ingresos de las siguientes rondas, los recursos que sirven para las cartas que tiene a la vista y los riesgos de sostenibilidad (propia y global).

Sigue las mismas reglas y los mismos límites que los jugadores humanos: mismos trabajadores, mismas acciones por ronda, mismo coste de las cartas.

Dificultad de la IA (elegida antes de la partida)

Todos los niveles empiezan con los mismos recursos iniciales de la civilización y 0 PV, igual que un jugador humano. El nivel solo cambia cuánto se equivoca la IA en sus elecciones:

- **Principiante** — se equivoca bastante, ideal para aprender el juego.
- **Fácil** — se equivoca con frecuencia.
- **Normal** — juega bien, con algunos descuidos.
- **Difícil** — se equivoca poco.
- **Divinidad** — siempre elige la jugada que considera la mejor.

La IA es determinista: la misma partida (misma semilla y mismas jugadas) lleva a las mismas decisiones.



INTERFAZ DEL JUEGO (BARRA, PANELES, BOTONES Y MAPA)

Los recursos que tiene el jugador, los puntos de victoria conseguidos, la sostenibilidad de la civilización y los trabajadores libres/disponibles y agotados se muestran en el PANEL DEL JUGADOR, en la barra lateral izquierda de la pantalla del juego. El jugador puede hacer clic en el panel para ver otra información más detallada (PANEL COMPLETO DEL JUGADOR) además de los recursos (tecnologías investigadas, construcciones en el mapa, cartas jugadas, cartas en la mano para jugar, objetivo secreto, hexágonos explorados/controlados).

Los BOTONES DE ACCIONES están en la parte inferior de la pantalla del juego, uno al lado del otro. También se pueden usar los botones para ver el árbol de tecnologías, los objetivos públicos y secreto del juego y la mano de cartas del jugador, además del botón de diplomacia (este solo está habilitado en la variante Diplomacia). Cuando un botón está apagado, la acción no se puede hacer ahora; al hacer clic en él, el juego muestra el motivo (fase incorrecta, límite de la ronda, falta de trabajador o de recurso). Los botones Menú (Esc) y Guía (F1) están en la barra superior.

El botón AVANZAR, que se usa para pasar de fase, funciona de la siguiente manera:

El botón avanzar está en la esquina superior derecha de la pantalla del juego y sirve durante la partida para avanzar de una fase a otra.

Cuando empieza la partida, la preparación inicial y la fase de planificación de la primera ronda se realizan automáticamente. El primer jugador debe hacer clic en avanzar en la fase de Planificación para ir a la siguiente fase, que es la fase de Acciones.

Siempre es el jugador activo quien debe hacer clic en el botón avanzar (el botón solo está habilitado para el jugador activo).

El último jugador en pasar en la fase de acciones queda activo para hacer clic en avanzar a la siguiente fase, que es la fase de Producción. El mismo jugador hace clic en avanzar a la siguiente fase, que es la fase de Mantenimiento y verificación.

Al final de la fase de mantenimiento, el marcador de jugador inicial pasa al jugador que pasó primero en la fase de acciones. Este jugador debe hacer clic en avanzar para pasar a la siguiente fase, que es la fase de Planificación (empieza la siguiente ronda), y después otra vez en avanzar para ir a la fase de acciones (será el primer jugador en realizar acciones en la ronda), y así sucesivamente hasta el final de la última ronda. Al final de la última ronda se muestra la pantalla de fin de partida.

El MEDIDOR DE SOSTENIBILIDAD GLOBAL es una barra que se llena o se vacía según su valor, en un rango de 0 a 10, compartida entre TODOS los jugadores, y se encuentra en la parte superior de la pantalla del juego. En cada partida se genera un MAPA DE JUEGO aleatorio, donde cada tipo de terreno es un hexágono que se revelará a medida que se explore. Cada jugador empieza la partida en un hexágono inicial colocado al azar en el mapa. Los hexágonos aún ocultos aparecen como losas de piedra con una rosa de los vientos dorada bajo la niebla; en tu turno, la rosa brilla en los hexágonos que puedes explorar. Haz clic en un hexágono (sin acción elegida) para abrir el inspector, con el modelo girando y toda la información del lugar.

Los MAZOS DE CARTAS se barajan por separado. Ej.: cartas de Construcción, Tecnología, Evento, Exploración, Proyecto, Comercio, Influencia, Trabajadores, Legado.

El ÁRBOL DE TECNOLOGÍAS muestra las cartas de tecnología separadas por categorías y niveles (1 a 4): las investigadas, las disponibles para investigar y las que aún están bloqueadas (se desbloquean cuando se investiga una tecnología del nivel anterior).

La MANO DE CARTAS del jugador muestra las cartas que tiene en la mano, que se pueden jugar (pagando el coste de la carta) o no.

Los OBJETIVOS muestran el objetivo secreto (único para cada jugador) y los objetivos públicos (compartidos entre todos los jugadores) por cumplir, que dan puntos de victoria al final de la partida.

El PANEL COMPLETO DEL JUGADOR muestra información más detallada: puntos de victoria (PV), sostenibilidad de la civilización, hexágonos controlados, construcciones y tecnologías, recursos, trabajadores disponibles y agotados, mano de cartas y las cartas ya jugadas. El PANEL DE COMERCIO muestra los recursos que se pueden intercambiar en el mercado (mediante la acción comerciar). En cada acción de comerciar se pueden hacer hasta 3 intercambios de recursos. El PANEL DE INVESTIGACIÓN muestra las cartas de investigación que se pueden jugar/investigar (pagando el coste de la carta) con la acción de investigar (también muestra las que aún están bloqueadas). El PANEL DE CONSTRUIR muestra las cartas de construcción y de maravillas que se pueden jugar/construir (pagando el coste de la carta) con la acción de construir. También muestra las que aún no se pueden jugar (recursos en rojo) porque los recursos son insuficientes. Las GUÍAS DE REFERENCIA muestran todo el juego, dividido en pestañas, y cada pestaña tiene información para consultar lo que el jugador necesite recordar, planificar y trazar estrategias.

16



COMPENDIO DE CARTAS

MARAVILLA · 8

Coliseo Terra Concordia

12 VP

🏠 8 🏠 6 🏠 6 Ruinas, Inicial

+4 prestigio al inicio de la siguiente ronda; +3 PV por cada objetivo público en el que quedes 1.º al final de la partida.

Gran Acueducto

11 VP

🏠 7 🏠 4 💧 6 Ruinas, Montaña, Lago, Inicial

+4 agua al inicio de la siguiente ronda; +3 sostenibilidad global inmediato.

Torre de Cristal

12 VP

⚡ 5 🏠 8 🏠 5 Ruinas, Montaña, Volcánico, Inicial

+4 energía al inicio de la siguiente ronda; +2 PV por tecnología de nivel 4 investigada al final de la partida.

Jardines Colgantes

10 VP

🌿 7 🏠 7 💧 5 Ruinas, Montaña, Isla, Inicial

+3 alimento y +2 prestigio al inicio de la siguiente ronda; +4 sostenibilidad global inmediato.

Faro del Fin del Mundo

11 VP

🏠 8 🏠 2 🏠 6 🏠 6 Isla, Océano

Revela el mapa en radio 3; +2 artefacto al inicio de la siguiente ronda; +1 PV por hexágono de océano e isla controlado al final de la partida.

Templo de la Armonía

13 VP

🏠 9 🏠 6 🏠 6 Ruinas, Isla, Inicial

+5 sostenibilidad global inmediato; +4 PV si sostenibilidad de la civilización ≥ 7 al final de la partida.

Gran Biblioteca

10 VP

📖 4 🏠 7 🏠 6 Ruinas, Inicial

+1 PV por tecnología investigada al final de la partida.

Muralla de los Reinos

9 VP

🏠 6 🏠 6 🏠 8 Ruinas, Inicial

Inmune a eventos negativos; +2 PV al final de la partida por cada evento negativo ocurrido en la partida.

CONSTRUCCIÓN · 20

Aserradero

2 VP

🏠 2 🏠 3 Bosque

+5 madera en la producción de esta ronda en este hexágono.

Mina

2 VP

🏠 2 🏠 2 🏠 2 Montaña, Volcánico

+2 piedra y +5 hierro en la producción de esta ronda en este hexágono.

Granero

2 VP

 2  3 Campo, Isla

+4 alimento en la producción de esta ronda en este hexágono.

Mercado

2 VP

 3  2 Inicial

+1 oro al confirmar las siguientes 2 acciones de comerciar.

Embalse

3 VP

 3  3 Lago

+5 agua en la producción de esta ronda en este hexágono; +1 sostenibilidad de la civilización inmediato.

Academia

4 VP

 4 Inicial

+1 PV por tecnología de nivel 3 o 4 investigada al final de la partida.

Central de energía

3 VP

 2  2  3 Bosque, Montaña, Volcánico

+5 energía en la producción de esta ronda en este hexágono.

Astillero

4 VP

 2  2  5 Océano

+1 artefacto inmediato por isla explorada; revela 2 hexágonos extra en la siguiente exploración de océano.

Granja modelo

3 VP

 2  3  3 Campo

+5 alimento en la producción de esta ronda en este hexágono; +2 sostenibilidad de la civilización inmediato.

Fortaleza

4 VP

 4  6 Inicial, Isla

Inmune a eventos negativos hasta el final de la partida; +4 PV al final de la partida.

Torre de transmisión

3 VP

 3  3  3 Inicial, Bosque, Montaña, Campo, Volcánico

+4 influencia inmediato.

Puerto

3 VP

 3  3 Océano

Recolectar en océano da +3 oro (en vez de +2) en las siguientes 3 acciones de recolectar.

Taller

2 VP

 2  3 Inicial

+2 hierro en la producción de esta ronda en los hexágonos de montaña adyacentes.

Torre de vigía

2 VP

 3  3 Bosque, Montaña, Isla, Inicial

Revela todos los hexágonos en radio 2.

Templo

4 VP

 2  4 Inicial, Ruinas, Isla

+2 PV inmediatos; +2 influencia al inicio de la siguiente ronda; +1 sostenibilidad de la civilización inmediato.

Biblioteca

3 VP

 2  3 Inicial

+2 PV por carta de proyecto jugada al final de la partida; roba 1 carta extra del mazo mixto en la siguiente planificación.

Coliseo

5 VP

 4  5 Inicial, Ruinas

+3 prestigio al inicio de la siguiente ronda; +2 PV al final de la partida si la influencia acumulada > 10.

Laboratorio

3 VP

 2  2  3 Inicial, Bosque, Montaña, Isla

Las tecnologías de nivel 4 cuestan 1 recurso aleatorio menos; +1 PV por tecnología de nivel 4 al final de la partida.

Jardín Botánico

4 VP

 2  3  2  3 Inicial, Bosque

+3 sostenibilidad global inmediato; +1 PV por hexágono de bosque controlado al final de la partida.

Observatorio

4 VP

 3  2  5 Bosque, Montaña, Isla

Revela 1 hexágono aleatorio al inicio de las siguientes rondas; roba 1 carta de exploración extra en la siguiente ronda; +1 PV por hexágono volcánico e isla explorados al final de la partida.

TECNOLOGÍA · 24

Irrigación

1 VP

 2  2 Agricultura ●○○○

+1 alimento en hexágonos de campo en la producción de esta ronda.

Rotación de cultivos

2 VP

 2  3 Agricultura ●●○○

+2 alimento inmediato; los campos producen sin trabajador asignado en esta ronda.

Agricultura intensiva

4 VP

 4  2 Agricultura ●●●○

+3 alimento en la producción de esta ronda; -1 sostenibilidad global inmediato.

Agrosilvicultura

6 VP

 5  3 Agricultura ●●●●

+2 alimento inmediato; +2 madera en la producción de esta ronda; +2 sostenibilidad global inmediato.

Maquinaria básica

1 VP

 2  2 Ingeniería ●○○○

Acción extra de construir en esta ronda (3 en vez de 2).

Metalurgia

2 VP

 2  3 Ingeniería ●●○○

+2 hierro en la producción de esta ronda.

Ingeniería hidráulica

4 VP

 2  3  2 Ingeniería ●●●○

+2 agua de lagos en la producción de esta ronda.

Arquitectura monumental

8 VP

 4  3  5 Ingeniería ●●●●

+2 PV por construcción al final de la partida; las maravillas cuestan 2 recursos aleatorios menos.

Navegación costera

1 VP

 2  3 Navegación ●○○○

Explorar océano e isla no cuesta trabajador en esta ronda.

Cartografía

2 VP

 2  3 Navegación ●●○○

La siguiente exploración revela 2 hexágonos adicionales.

Astronomía

4 VP

 2  4 Navegación ●●●○

Revela 1 hexágono aleatorio al inicio de cada ronda; +1 PV por hexágono de océano explorado al final de la partida.

Rutas comerciales

6 VP

 6  4 Navegación ●●●●

+4 oro en cada acción de comerciar completada en las siguientes rondas.

Alquimia

1 VP

 2  2 Ciencia ●○○○

En la siguiente acción de investigar, gana +2 energía.

Medicina

2 VP

 2  2  3 Ciencia ●●○○

En la siguiente acción de investigar, gana +3 alimento.

Filosofía natural

4 VP

 4  3 Ciencia ●●●○

+5 PV si se cumple el objetivo secreto al final de la partida.

Física experimental

10 VP

 4  4  6 Ciencia ●●●●

+3 PV inmediatos; las tecnologías de nivel 3 o 4 valen +1 PV; +3 sostenibilidad global inmediato.

Molinos de viento

1 VP

 2  3 Energía ●○○○

+1 energía por hexágono de campo explorado en las siguientes rondas.

Energía volcánica

2 VP

 2  3 Energía ●●○○

+1 energía por hexágono volcánico explorado en las siguientes rondas; -1 sostenibilidad de la civilización inmediato.

Generación solar

4 VP

 3  2  2 Energía ●●●○

+3 energía al inicio de la siguiente ronda; +1 sostenibilidad global inmediato.

Cristales de energía

10 VP

 3  5  6 Energía ●●●●

+4 energía en la producción de esta ronda; +2 sostenibilidad global inmediato.

Tradiciones orales

1 VP

 2  2 Cultura ●○○○

+2 influencia y +1 prestigio al inicio de la siguiente ronda.

Escritura

2 VP

 3  2 Cultura ●●○○

+1 prestigio y +3 influencia al inicio de la siguiente ronda.

Filosofía civil

4 VP

 3  2  3 Cultura ●●●○

+3 influencia al inicio de la siguiente ronda.

Escuela de civilización

12 VP

 6  3  4 Cultura ●●●●

+3 PV inmediatos; +2 PV por jugador con menos influencia al final de la partida; +2 sostenibilidad global inmediato.

PROYECTO · 15

Gran canal  3  4  3 +5 agua al inicio de la siguiente ronda; +2 sostenibilidad de la civilización inmediato.	Camino real  3  3 +6 oro inmediato.
Programa de reforestación  3  3  3 +2 sostenibilidad de la civilización inmediato; +2 madera al inicio de la siguiente ronda.	Expedición volcánica  3  3  2 +2 artefacto y +5 energía inmediatos; revela todos los hexágonos volcánicos.
Red comercial  5  2 +1 oro en cada intercambio en el mercado en las siguientes rondas.	Tratado de paz  4  3 +2 PV inmediatos; +6 influencia; inmune al Boicot Cultural.
Festival cultural  4  2  3 +2 influencia, +1 prestigio y +1 sostenibilidad de la civilización inmediatos.	Investigación arqueológica  3  4  3 +5 artefacto inmediato; revela todas las ruinas; roba 1 carta de exploración extra en la siguiente exploración.
Plan de energía limpia  4  6  2 +2 sostenibilidad de la civilización y +1 global inmediatos; +5 energía al inicio de la siguiente ronda.	Colonia insular  3  2  4 +1 artefacto y +2 alimento inmediatos por isla controlada; revela todas las islas.
Alianza militar  3  2  3 +4 prestigio inmediato.	Campaña de salud  3  2  3 +1 trabajador permanente (hasta 8); +1 sostenibilidad de la civilización inmediato.
Reforma agraria  4  3  2 +4 alimento al inicio de la siguiente ronda; +1 PV por hexágono de campo controlado al final de la partida.	Misión diplomática  4  3  3 +4 influencia inmediato; +2 PV por jugador con menos influencia al final de la partida.
Plan director  5  3  3 +1 PV por construcción al final de la partida; 1 construcción extra en la siguiente ronda sin trabajador.	

EXPLORACIÓN · 10

Mapa antiguo Revela 2 hexágonos aleatorios.	Cristal geomagnético +2 energía inmediato.
Diario de expedición Roba 1 carta de exploración extra en la primera exploración de la siguiente ronda.	Reliquia sagrada +1 prestigio y +1 influencia inmediatos.
Planta medicinal rara +1 trabajador permanente (hasta 8).	Tesoro sumergido +2 oro y +1 artefacto inmediatos.
Inscripciones ancestrales +2 artefacto inmediato.	Manantial natural +2 agua inmediato.

Mina abandonada**2 VP**

+2 hierro +1 piedra inmediatos.

Artefacto tecnológico**3 VP**

Investiga gratis 1 tecnología de nivel 1 o 2 en esta ronda.

COMERCIO · 8**Contrato de suministro****1 VP** 2

+2 madera +2 piedra inmediatos.

Cambio favorable**1 VP** 1

Recibe 3 de oro inmediato.

Embargo comercial**1 VP** 2

1 jugador a tu elección no puede comerciar en esta ronda.

Monopolio**2 VP** 2  1

+4 oro al inicio de la siguiente ronda.

Subasta de artefactos**1 VP** 1

+4 oro inmediato.

Alianza estratégica**1 VP** 2  1

+4 oro inmediato.

Ruta de la seda**2 VP** 2  1

+4 oro y +3 prestigio al inicio de la siguiente ronda si construiste el Puerto.

Especulación de mercado**1 VP** 4

Recibe 6 de oro inmediato.

INFLUENCIA · 8**Discurso inspirador****1 VP** 1

+2 influencia inmediato.

Propaganda**1 VP** 2

+2 influencia inmediato; 1 rival pierde 2 de influencia.

Embajada**2 VP** 3  2

+2 influencia y +4 oro al inicio de la siguiente ronda.

Boda real**2 VP** 3  2

+3 influencia inmediato; +3 PV si tienes alianza al final de la partida (modo Diplomacia).

Boicot Cultural**1 VP** 2

1 rival no puede influir en esta ronda.

Consejo de sabios**1 VP** 2  1

Roba 1 carta extra del mazo mixto en la siguiente planificación; +2 influencia por carta de influencia en la mano.

Monumento a la gloria**2 VP** 2  3

+2 influencia +3 prestigio inmediatos.

Red de espías**1 VP** 2  1

Roba 1 carta aleatoria de la mano de un rival.

TRABAJADOR · 6**Maestro arquitecto****1 VP** 2  1

1 construcción sin coste de trabajador en la siguiente ronda.

Comerciante viajero**1 VP** 2

2 acciones de comerciar en esta ronda.

Explorador intrépido**1 VP** 1  2

La siguiente exploración revela +1 hexágono adyacente extra.

Científico investigador**1 VP** 1  3

1 acción de investigar extra en esta ronda.

Diplomático hábil 2 

+3 influencia inmediato.

1 VP

Ingeniero hidráulico 3  2

+4 agua en la producción de esta ronda.

1 VP

LEGADO · 6**Código de leyes**

+2 PV al final; +1 PV por objetivo público en el que quedes 1.º.

2 VP

Biblioteca de Alejandría

+2 PV al final; +1 PV por tecnología de nivel 3 o 4.

2 VP

Tradición oral

+2 PV al final; +1 PV por trabajador reclutado.

2 VP

Pacto eterno

+2 PV al final; +3 PV por alianza activa (modo Diplomacia).

2 VP

Ruta marítima

+1 PV al final; +1 PV por hexágono de océano explorado.

2 VP

Manifiesto verde+2 PV al final si sostenibilidad de la civilización ≥ 8 ; +1 PV si sostenibilidad global ≥ 6 .

2 VP

EVENTO · 15**Tormenta volcánica**

Todos pierden 2 energía; -1 sostenibilidad global.

Lluvias abundantes

Todos ganan +2 agua +2 alimento; +1 sostenibilidad global.

Sequía

Todos pierden 2 agua y 2 alimento; -1 sostenibilidad global.

Comerciantes extranjeros

Todos ganan +2 oro.

Plaga

Todos pierden 2 alimento; -1 sostenibilidad de la civilización.

Edad de oro

Todos ganan +2 oro.

Terremoto

Todos pierden 2 piedra y 2 madera; -1 sostenibilidad global.

Migración de artesanos

Todos ganan +1 oro +1 prestigio.

Colapso del mercado

Todos pierden 2 oro.

Festival de la cosecha

Todos ganan +3 alimento +1 prestigio; +1 sostenibilidad global.

Conflicto fronterizo

Todos pierden 2 influencia y 1 oro; -1 sostenibilidad global; -1 sostenibilidad de la civilización.

Descubrimiento científico

Todos ganan +2 artefacto.

Invierno riguroso

Todos pierden 2 madera y 2 alimento.

Renacimiento cultural

Todos ganan +2 prestigio +2 influencia.

Crisis energética

Todos pierden 2 energía; -1 sostenibilidad global.

OBJETIVO PÚBLICO · 10**Civilización sostenible**

8 / 4 / 2 VP

Mayor sostenibilidad de la civilización.

Imperio tecnológico

10 / 6 / 3 VP

Más tecnologías investigadas.

Expansión territorial

8 / 5 / 3 VP

Más hexágonos controlados.

Maestro constructor

9 / 5 / 2 VP

Más construcciones (incluidas maravillas).

Gran comerciante

8 / 4 / 2 VP

Más oro acumulado.

Diplomático supremo

9 / 5 / 2 VP

Más influencia acumulada.

Dominio tecnológico

10 / 6 / 3 VP

Más tecnologías de nivel 3 y 4.

Explorador legendario

10 / 5 / 2 VP

Más hexágonos de isla y océano.

Guardián de la naturaleza

8 / 4 / 2 VP

Mayor contribución a la sostenibilidad global con restaurar.

Señor de la producción

9 / 5 / 2 VP

Mayor producción total acumulada.

OBJETIVO SECRETO · 12**Hijo de los bosques**

8 VP

Controlar 4+ bosques.

Señor de las montañas

8 VP

3+ construcciones en montañas.

Almirante

9 VP

5+ hexágonos de océano.

Científico prodigio

8 VP

Tecnologías en 5+ categorías.

Constructor de imperios

10 VP

6+ construcciones (incluidas maravillas).

Guardián de las ruinas

8 VP

6+ cartas de exploración jugadas.

Pacifista

9 VP

Sostenibilidad de la civilización ≥ 8 .**Magnate**

8 VP

15+ de oro.

Heredero de la maravilla

8 VP

Construir una maravilla antes del final de la ronda 4.

Conquistador pacífico

10 VP

Tener la mayor influencia.

Maestro del equilibrio

6 VP

Al menos 1 de cada recurso.

Legado eterno

9 VP

3+ cartas de legado jugadas.