

Tempus

Un juego de Martin Wallace

3 a 5 jug. a partir de 14 años.

¡Bienvenidos al mundo de Tempus!

Estamos en el principio del tiempo para la humanidad. Hay tribus dispersas por la tierra, viviendo en cabañas y cazando para sobrevivir. Sin embargo, la chispa de la civilización ha prendido y las gentes de Tempus darán sus primeros pasos hacia lo que un día se convertirá en el mundo moderno.

En Tempus se recrea la historia de un mundo; desde la invención de la escritura hasta la conquista de los cielos. El juego se divide en eras, y al final de cada una se conseguirá un desarrollo significativo, como la agricultura o la imprenta. Qué civilización dará el salto al siguiente escalón depende de quien ha mostrado el mayor progreso durante el turno. Cada era trae consigo una mejora, como tener mejor salud, o ser capaz de mover más lejos. Sin embargo, ninguna civilización queda atrás mucho tiempo, ya que las buenas ideas se propagan con rapidez.

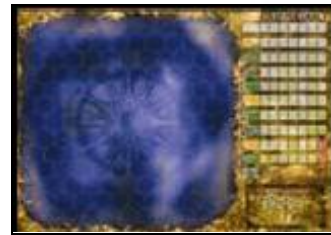
Descripción de Tempus.

Los jugadores crean la isla de Tempus poniendo las losetas de mapa en los hexágonos de mar. Cada jugador empieza con una pequeña civilización de 3 Fichas, e intenta expandir su presencia en la isla mientras progresa de una era a la siguiente. Cada era se divide en una serie de rondas de acciones en las que cada jugador puede elegir mover, tener niños, tener una idea, construir una ciudad o luchar. Lo efectiva que sea cada acción depende de la era, con las acciones de eras tardías cada vez más poderosas. Al final de cada era, se calcularán Puntos de Progreso, determinando qué civilización da el salto a la nueva era. Los Puntos de Progreso se dan a los jugadores que tengan fichas en el tipo de terreno que coincide con el de la nueva era. Los jugadores que no avancen en esta ocasión avanzarán automáticamente al principio de la siguiente era.

El objetivo del juego es finalizar con la mayor cantidad de Puntos de Victoria, que se ganan al controlar hexágonos y ciudades y al desarrollar el vuelo.

Componentes:

1 Tablero de Juego.



12 Losetas de Mapa.



5 Juegos de Contadores de Ciudad, con 8 en cada juego (3 de 2, 3 de 3 y 2 de 4).



5 Juegos de Fichas de Población, 16 por jugador.



5 Juegos de Fichas de Acción, 6 por jugador.



5 Cubos de Era, 1 por jugador.



1 Mazo de 54 Cartas de Idea.



5 Hojas de Ayuda de Jugador, 1 por Jugador.



1 Marcador de 'Primer Jugador'.



Elementos del Juego.

El Marcador de Eras.

El Marcador de Eras es una matriz de columnas y filas, que se usa para indicar lo lejos que ha progresado cada jugador, así como los efectos de cada acción que este puede ejecutar.

Los iconos de la parte de arriba de cada columna representan, de alguna manera, todas las acciones que un jugador puede realizar. Están todas descritas en detalle en la última página de este libro de reglas, pero en resumen son:

Movimiento – Distancia – Niños - Límite de Apilamiento - Movimiento de Barcos – Ideas - Acciones

La parte izquierda del Marcador es la Columna de Progreso. Cada cuadro de esta columna representa una era y tiene un icono que representa el descubrimiento de esa era.

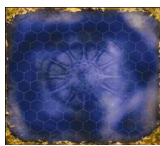
Escritura
Agricultura
Ciudades
Carreteras
Comercio
Barcos
Imprenta
Industria
Trenes
Vuelo

Aquí es donde los Cubos de Era se sitúan y mueven durante el juego. Además de los Iconos, los cuadros de la Columna de Progreso tienen un fondo que corresponde a 4 de los 5 tipos de terreno que hay en las losetas de mapa (las montañas no están representadas en la Columna de Progreso). La descripción completa de estas Eras está situada en la cubierta trasera de este libro de reglas.

hentafoel	Movimiento	Distancia	Niños	Límite de Apilamiento	Movimiento de Barcos	Ideas	Acciones
Start	1	1	1	2	N	1/5	3
Schrift	1	1	1	2	N	2/5	3
Wirtschaft	1	1	2	2	N	2/5	3
Städte	1	1	2	3	N	2/5	4
Straßenbau	1	2	2	3	N	2/5	4
Handel	2	2	2	3	N	2/5	4
Seefahrt	2	2	2	3	J	2/5	5
Buchdruck	2	2	2	3	J	2/7	5
Industrie	2	2	2	4	J	2/7	6
Eisenbahn	3	5	2	4	J	2/7	6
Luftfahrt	Erhalte 3 Siegpunkte bei Erreichen der Epoche Luftfahrt						

El significado de cada tipo de terreno se describe en la Sección 'Progreso' de este libro de reglas.

Por ejemplo: si un jugador tiene su Cubo de Era en la Era de la Escritura de la Columna de Progreso, simplemente se leerá en esta línea para ver lo que ese jugador puede hacer si elige cualquiera de las cinco acciones disponibles (descritas con detalles en las reglas). Este jugador debe realizar 3 acciones este turno (recibe 3 fichas de acción). Si el jugador elige la acción 'Tener una Idea' robará 2 cartas de Idea y tendrá un límite de 5 cartas en la mano. El jugador **no** puede realizar 'movimiento marino'. El jugador tiene un límite de apilamiento de 2 fichas por hexágono. Si el jugador elige la acción 'Tener Niños' puede tener 1 niño. Si el jugador elige la acción 'Mover Población' podrá mover 1 ficha 1 hexágono.



El Mar de Tempus.

Este es el área donde los jugadores pondrán las Losetas de Mapa para construir el Mundo de Tempus. Todas las losetas deberán ser situadas dentro de los confines de la malla de hexágonos; no podrán solaparse con los bordes externos.



Contadores de ciudad.

Cada jugador tiene 8 Contadores de Ciudad (3 de dos, 3 de tres y 2 de cuatro). El número de cada ciudad representa el coste en Fichas de Población que tiene construir la ciudad, así como el valor en Puntos de Victoria y también su valor defensivo.



Cuadro de Cartas de Idea.

Aquí es donde las cartas de Idea disponibles se pondrán durante el juego.

Hoja de ayuda al Jugador.

La Hoja de Ayuda al Jugador contiene 4 áreas distintas. En la parte de arriba está el Marcador de Acciones.

El primer cuadro es el cuadro de 'Acciones', donde se sitúan las Fichas de Acción al comienzo del turno. En los otros 5 cuadros se situarán las Fichas de Acción según se va realizando cada acción durante el turno.

Debajo de esto, encontrarás definiciones básicas de cada Icono de la parte superior de las columnas situadas en el Marcador de Eras del Tablero.



La parte inferior izquierda contiene descripciones básicas de los 10 Iconos de la columna de Progreso.

La parte inferior derecha contiene descripciones básicas de los 8 diferentes tipos de Cartas de Idea.

Losetas de Mapa.

Estas 12 losetas se usan para construir el mundo de Tempus. Las 12 son diferentes, y están compuestas de alguna combinación de 5 tipos diferentes de terreno como se muestra a continuación:



Cartas de Idea.



Cada Carta de Idea tiene múltiples elementos que sirven propósitos diferentes en Tempus. El efecto de la carta se ilustra con la imagen de la misma y un breve texto descriptivo. Cada efecto se describe completamente en la última página de las reglas. Otro elemento relevante es el terreno presente en el fondo de la carta.

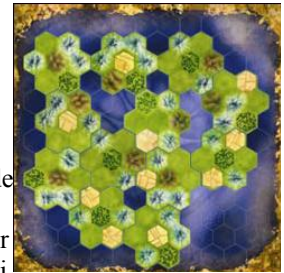
Este terreno se usa de diferentes formas (ataque, defensa y progreso) durante el juego como se describe en la sección correspondiente de las reglas.

Para empezar.

1. Todos los jugadores deben tomar un juego de 8 Contadores de Ciudad, 18 Fichas de Población, 6 Fichas de Acción, 1 Cubo de Era del color de su elección y una Hoja de Ayuda de Jugador.
2. El primer jugador al principio del juego es el jugador que haya tenido una idea brillante más recientemente, o si se prefiere se puede decidir de manera aleatoria.
3. Cada jugador debe poner su Cubo de era en el cuadro de la Era Inicial (que está en la parte superior de la Columna de Progreso) y apilar 3 Fichas de Acción sobre la Casilla 'Acciones de su Ayuda de Juego.



4. Mezcla las losetas de Mapa y ponlas cara abajo al lado del tablero. En el orden de juego (empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj) cada jugador toma una loseta de mapa y la coloca cara arriba en el Mar de Tempus. La primera loseta puede ir situada en cualquier punto del mar, y todas las demás se deberán ir colocando adyacentes a las ya colocadas (no se podrán tener islas separadas). Es posible que se formen lagos cuando haya un área de hexágonos azules totalmente rodeada por hexágonos de tierra. Si hay 3 jugadores se situarán sólo 8 Losetas de Mapa. Si hay 4 jugadores entonces se colocarán sólo 10 de las losetas. Si hay 5 jugadores se colocarán todas las 12 losetas. Si los jugadores se quedan sin espacio para colocar legalmente las losetas, las que queden no se colocarán.



5. En el orden de juego cada jugador coloca ahora 3 Fichas de Población en cualquier punto del mapa para formar su civilización inicial. Las Fichas deben ser colocadas en un hexágono de tierra y deben estar adyacentes unas a otras. Un jugador puede colocar más de una Ficha en un hexágono, teniendo en cuenta que hay un límite de apilamiento de dos Fichas por hexágono al principio del juego, como se muestra en el Marcador de Eras.



6. Baraja las Cartas de Idea y ponlas boca abajo en el cuadro de Cartas de Idea que en la parte baja del Marcador de Eras.

DESARROLLO DEL JUEGO.

Los turnos en Tempus se llaman Eras. Cada Era consiste de las siguientes cuatro fases:

1. **Coger Fichas de Acción.**
2. **Gastar las fichas y realizar acciones.**
3. **Progreso.**
4. **Final de la Era.**



1. Coger Fichas de Acción.

Cada jugador toma un número de Fichas de Acción tal y como se indica en la Columna 'Acciones' del Marcador de Eras, en la fila que ocupe su Cubo de Era. Estas fichas de acción se colocan en el cuadro 'Acciones' en su Hoja de Ayuda del Jugador.

Ejemplo: El Cubo de Era de Juanito está en la Era de las Ciudades mientras que los Cubos de Era de todos los demás se encuentran en la Era de las Granjas. Juanito toma 4 Fichas de Acción y todos los demás toman 3 Fichas de Acción tal y como se muestra en cada fila.

2. Gastar las fichas y realizar acciones.

Esta fase se divide en varias rondas. En cada ronda, empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador gasta una Ficha de Acción. Coloca la Ficha en el cuadro de acción apropiado de su Hoja de Ayuda al Jugador. Entonces lleva a cabo la acción elegida. La misma acción puede ser seleccionada por diferentes jugadores en esta misma ronda de juego. El mismo jugador puede seleccionar múltiples veces la misma acción durante su turno.

Se pueden elegir las siguientes acciones:

Mover Población.

Tener Niños.

Luchar.

Tener una Idea.

Construir una Ciudad.

Mover Población.



Hay tres tipos de movimiento en el juego; Movimiento Terrestre, Movimiento Lacustre y Movimiento Marítimo. La carta de Transporte puede ser utilizada para cualquier tipo de movimiento tal y como se describe en la parte trasera de este libro de reglas.

MOVIMIENTO TERRESTRE: El Mostrador de Eras mostrará el número de Fichas que pueden ser movidas (columna 1) y la distancia máxima (pueden mover menos) que pueden ser movidas. Sólo las Fichas de Población pueden ser movidas; los Contadores de Ciudad nunca podrán ser movidos. Las Fichas de Población nunca pueden ser movidas a un hexágono que contenga una ciudad ni pueden ser movidas a un hexágono que contenga Fichas de un oponente. Si la capacidad de movimiento del jugador es mayor de un hexágono se podrá mover la ficha a través de una ciudad propia, pero no a través de una ciudad de un oponente.

El límite de apilamiento no puede ser excedido al final del movimiento(a no ser que se juegue una carta de Saneamiento). El máximo número de Fichas en un hexágono se muestra en el Marcador de Eras. Las Fichas sólo podrán ser movidas a otros hexágonos de tierra. Una Ficha puede sólo ser movida una vez durante una misma acción.

MOVIMIENTO LACUSTRE: Se pueden formar lagos según la disposición en que se hayan puesto las Losetas de Mapa. Un lago es cualquier área azul completamente rodeada por hexágonos de tierra. Todos los jugadores pueden utilizar el movimiento lacustre desde el inicio del juego. El movimiento lacustre significa que una ficha adyacente a un hexágono de lago puede mover a cualquier otro hexágono adyacente al mismo lago. **El movimiento lacustre consume todo el movimiento para esa Ficha**, es decir una ficha con capacidad de movimiento de 2 no podría usar movimiento lacustre y después mover otro hexágono de tierra, ni podría mover 1 y después usar movimiento lacustre. Todas las demás reglas del movimiento terrestre se aplican también.



MOVIMIENTO MARÍTIMO:

El Marcador de Eras mostrará si un jugador puede usar movimiento marítimo o no. Si un jugador tiene capacidad de movimiento marítimo entonces, cuando mueve una ficha, puede moverlo desde un hexágono adyacente a un hexágono de mar a CUALQUIER otro hexágono que esté adyacente al mar. Como con el movimiento lacustre, **esto cuenta como el movimiento completo de la ficha**. Ojo que los bordes del Mapa que enmarcan las Losetas de Mapa no impiden el movimiento marítimo. Tempus es una isla. Todas las demás reglas de movimiento terrestre también se aplican.

Ejemplo: En este ejemplo de movimiento la ficha roja puede mover 2 hexágonos. Se puede mover a cualquiera de los hexágonos marcados con una marca roja. Una vez se ha movido no se podrá mover de nuevo en esa misma acción. Observar como podría usar el movimiento lacustre para moverse a cualquier hexágono de tierra adyacente al



ago, pero entonces debe pararse. La ficha azul también tiene un movimiento de 2 hexágonos. Puede moverse a cualquier hexágono marcado con azul. Observar como no puede usar movimiento lacustre. Se podría mover sin embargo a través de su ciudad. Si la ciudad perteneciera a otro jugador entonces la ficha no podría mover a través de ella.

Tener Niños



El Marcador de Eras muestra cuantas nuevas Fichas de Población pueden ser situadas en el mapa si un jugador elige Tener Niños.

- Los Niños sólo pueden nacer en Hexágonos de Prados que ya contengan al menos una de tus fichas.
- Sólo se puede tener un único niño en cada hexágono.
- Nunca se podrá exceder el Límite de Apilamiento cuando se sitúen nuevas Fichas de Población (a no ser que juegues una carta de Saneamiento).
- El suministro de Fichas es limitado, de modo que si un jugador se queda sin fichas no podrá ya poner más.

Así un jugador que tenga control sobre un único hexágono de Prados sólo podrá añadir una nueva ficha, incluso si en el Marcador de Eras mostrase que puede situar dos fichas.

Luchar



La lucha es extremadamente simple en Tempus.

- Una lucha sólo puede ser iniciada por el jugador activo.
- El jugador activo sólo puede atacar desde un único hexágono que contenga una o más de sus propias fichas a un único hexágono que contenga una o más fichas de un oponente o una ciudad de un oponente (nunca a través del agua).
- Nunca se puede atacar (tampoco usar religión) a un oponente cuyas fichas ocupen 3 o menos hexágonos en el tablero (sus ciudades no se cuentan a este efecto).
- El atacante declara qué hexágono está atacando y declara desde qué hexágono lleva a cabo el ataque.
- El atacante y el defensor pueden ahora elegir jugar una o más Cartas de Idea que puedan añadir a su ataque o defensa.

El atacante debe decidir primero si desea jugar alguna carta. Puede seleccionar cualquier número de cartas (o ninguna) de su mano y colocarlas **boca abajo**. El defensor entonces decide cuantas cartas desea jugar (si lo desea), y las sitúa boca arriba. El atacante entonces revela las cartas que jugó.

Cada combatiente calcula entonces sus Puntos de Combate finales para ver quien ha ganado la lucha.

- Cada Ficha (atacante o defensora) tiene un valor de 1 Punto de Combate.
- Una ciudad defensora tiene un valor en Puntos de Combate igual al número impreso en ella.
- Cada Carta de Idea cuyo terreno coincida con el del hexágono del defensor tiene un valor de 1 Punto de Combate.
- Además, cada carta de Armas jugada por cualquier jugador tiene un valor de 1 Punto de Combate.
- Cada carta de fortificación jugada por el defensor tiene un valor de 2 Puntos de Combate.
- Si el jugador activo ataca una ciudad, entonces el defensor debe declarar, antes de que se juegue ninguna carta, el tipo de terreno que tendrá la ciudad (y así determinará el tipo de Cartas de Idea que tendrán valor en Puntos de Combate en esta lucha).

El jugador con el mayor valor total de Puntos de Combate gana la lucha. En caso de un empate, pierde el atacante.

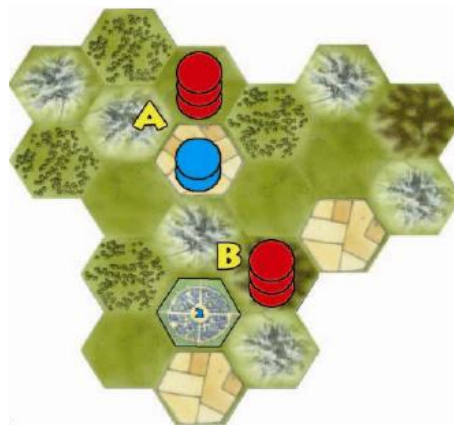
Si pierde el defensor se remueven todas sus fichas o su ciudad del hexágono y se devuelven a su almacén. El atacante entonces puede mover tantas fichas como desee (todas, ninguna o cualquier valor intermedio) del hexágono atacante al hexágono derrotado.

Si pierde el atacante se remueve una única Ficha (1) del hexágono atacante y se devuelve al almacén.

Todas las Cartas de Idea jugadas en la lucha se colocan en la pila de descartes.

Nota: Los jugadores pueden efectuar ataques incluso en inferioridad numérica (es decir, una pila de 2 puede atacar una de 4).

Ejemplo: En la lucha 'A de abajo, la pila Roja de 3 Fichas está atacando la pila azul de 2 Fichas. El rojo debe decidir primero si juega alguna Carta de Idea. El rojo juega 2 Cartas boca abajo. El azul juega una carta boca arriba: una carta de Fortificación con fondo de Prados. Esto añade 2 al total del azul, para un valor total de 4. Las cartas del rojo se revelan como una carta de Armas con fondo de Granjas, y una carta de Transporte con fondo de Bosque (el rojo estaba engañando con la carta extra) que añade 2 al total del rojo (1 por el arma, 1 por la granja), haciendo un total de 5 para el rojo. El rojo gana y mueve 2 Fichas en el hexágono.



En la lucha 'B' la pila de 3 Fichas del rojo está atacando la ciudad de valor 2 del azul. El azul debe declarar el tipo de terreno en el que defenderá su ciudad, y elige Bosques. El rojo entonces juega 2 cartas boca abajo. El azul juega una carta boca arriba: una carta de Fortificación con fondo de Bosques, que vale 3 puntos en total. El valor total del azul es 5. Las cartas del rojo se revelan como una carta de Educación con fondo de Bosques y una carta de Líder Militar con fondo de Granjas. La primera carta añade 1 al total del rojo, la segunda no añade nada (jugada como engaño, esperando que el azul malgastase más cartas). El total del rojo es 4. El azul gana, así que el rojo remueve una ficha

Tener una Idea

El Marcador de Eras muestra 2 números. El primer número son las cartas que un jugador roba cuando Tiene una Idea. El segundo número es el máximo número de cartas que un jugador puede tener en su mano. Si un jugador se pasa del máximo debe inmediatamente descartarse hasta el límite. Si el mazo de Cartas de Idea se acaba se deberá barajar la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Cada carta tiene un efecto especial que se indica en el dibujo central y su texto. Además el dibujo del fondo de la carta es uno de los siguientes tipos de terreno: Prados, Granjas, Colinas o Bosques.



Las Cartas de Idea tienen tres posibles usos. El primero es usar el efecto especial que viene indicado en la carta. El segundo es usar el terreno de fondo como mejora al combate cuando se ataca o defiende. El tercero es usarla el terreno de fondo como mejora en la fase de Progreso (como se describe debajo).

- Jugar una Carta de Idea NO es una acción. Simplemente complementa el realizar una acción.
- Se pueden usar tantas Cartas de Idea como se desee durante el propio turno para usar su(s) efectos especiales.
- Se pueden usar inmediatamente Cartas de Idea que se acaben de robar al usar la acción 'Tener una Idea'. Por lo tanto, se podría 'Tener una Idea' y usar una carta de Líder Militar que se acabe de robar para efectuar un ataque gratis.
- Las Cartas de Idea sólo se pueden jugar en tu turno (excepto cuando te defiendes de un ataque).
- Se pueden jugar en combinación con la acción principal del jugador. Pueden ser jugados antes, durante o al final de su acción.

Así, un jugador que puede mover dos fichas podría mover una, jugar una carta de Religión para convertir una ficha adyacente a la ficha movida, y luego mover la ficha que acaba de ser convertida.

Todos los efectos especiales de las Cartas de Idea están descritas en detalle en la última página de este libro de reglas y en la Hoja de Ayuda del Jugador.



Construir una Ciudad.

Llegará un momento de la partida en que será importante construir ciudades.



Hay dos razones principales; primero para liberar fichas para ponerlas en otra parte, y segundo para conseguir puntos de victoria extra. Para construir una ciudad el jugador simplemente remueve TODAS sus fichas de un hexágono, las devuelve a su almacén y coloca en ese hexágono un Contador de Ciudad de un valor igual o inferior al número de fichas recién removidas, según su elección (es decir un jugador que ha removido 4 fichas del hexágono puede poner una ciudad de valor 4, 3 o 2). Si pones una ciudad de valor inferior se pierden las fichas sobrantes.

- No se puede construir una ciudad en un hexágono adyacente a otra ciudad.
- No se puede construir una ciudad en un hexágono gris de montaña o en un hexágono de mar.

Nota: Una vez se construye una ciudad, el terreno de debajo de la ciudad no se considera. En su lugar, el tipo de terreno es declarado por el poseedor a la hora de defender, como se ha descrito anteriormente en la sección de 'Lucha', y la ciudad vale 1 Punto de Progreso como se describe en la sección de 'Progreso' más adelante.



Ejemplo: si el rojo quiere construir otra ciudad sólo puede hacerlo en los hexágonos marcados en rojo.



3. Progreso.

La fase de Progreso llega cuando todos los jugadores han usado todas sus Fichas de Acción. Puede suceder que algunos jugadores tengan derecho a relizar más acciones que otros en turnos posteriores del juego.

Los jugadores determinan en esta fase quien progresa a la siguiente Nueva Era del Marcador de Eras.

Primero: todos los jugadores que no progresaron a la Nueva Era del turno anterior progresan automáticamente moviendo su Cubo de Era a la Era del jugador o jugadores más avanzado(s).

Ahora los jugadores, en el orden de juego, pueden jugar **boca abajo** tantas Cartas de Idea como quieran. Una vez todos los jugadores han jugado (o han optado por no jugar) sus cartas, se suman los Puntos de Progreso para ver quien avanza este turno. Los Puntos de Progreso se calculan como sigue:

- Cada **ficha** que esté en un hexágono que coincida con el terreno de la Nueva Era actual vale 1 Punto de Progreso.
- Cada Carta de Idea cuyo terreno de fondo coincide con el terreno de la Nueva Era vale 1 Punto de Progreso.
- Cada Carta de Idea de Educación jugada vale 1 Punto de Progreso.
- Cada ciudad que un jugador tenga vale 1 Punto de Progreso.

El jugador que tenga más Puntos de Progreso avanzará a la Nueva Era. Si 2 o más jugadores están empatados todos avanzan a la Nueva Era. Los jugadores que avancen mueven sus Cubos de Era a la Nueva Era del Marcador de Eras.

Nota: Hay dos casos en que existe una recompensa inmediata por avanzar. Se dan al pasar a las Eras de la Escritura y la Imprenta. Cuando estas son la Nueva Era, el jugador o jugadores que avancen obtienen 2 cartas de Idea gratis. Los jugadores restantes no ganarán este beneficio cuando avancen en la siguiente fase de Progreso.

Ejemplo de Progreso: *El Cubo del rojo está en la Era del Comercio. El Cubo del azul está en Era de las Carreteras. Primero, el azul avanza su cubo a la Era del Comercio. Ahora los jugadores calculan sus Puntos de Progreso para ver quien avanzará a la Nueva Era ('Barcos'). La Era de los Barcos tiene un fondo de terreno de bosques. El rojo tiene 5 Puntos de Progreso gracias a sus fichas en hexágonos de Bosque y gana otro Punto de Progreso jugando una carta con un fondo de Bosque. El azul tiene 3 Puntos de Progreso gracias a sus fichas en hexágonos de bosque, otro Punto de Progreso por su ciudad y 2 Puntos de Progreso por la carta que jugó (1 por el efecto de la Educación y 1 por el fondo de Bosque). El rojo tiene un total de 6 Puntos de Progreso. El azul tiene un total de 6 Puntos de Progreso. Como ambos están empatados progresan ambos al cuadro de la Era de los Barcos.*



4. Fin de la Era.

Los jugadores quitan sus Fichas de Acción de su Hoja de Ayuda al Jugador y las colocan al lado. El Marcador de primer jugador se pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y comienza un nuevo turno.

El juego acabará al final del turno en que se alcance la Era del Vuelo.

GANANDO EL JUEGO.

Al final del juego los jugadores comprueban quien ha ganado sumando los Puntos de Victoria de cada uno. Los Puntos de Victoria se calculan como sigue:

- Cada hexágono de tierra que no sea montaña y que contenga una o más fichas vale 1VP para el jugador que lo controle. El número de fichas que haya en el hexágono no tiene influencia en los VP de ese hexágono.
- Cada Contador de Ciudad da a su dueño un número de Puntos de Victoria igual al número que tiene.
- Cualquier jugador que haya avanzado al cuadro de Vuelo añade 3 Puntos de Victoria a su total.

En el caso de un empate el jugador (de los empatados) que tenga más Cartas de Idea es el ganador. Si aún así hay empate el jugador con más ciudades en el tablero es el ganador. Si aún así sigue el empate, el juego queda empatado.

Créditos.

Autor: Martín Wallace.

Reglas de la edición inglesa: Ron Magin y Cathy Doherty

Publicado bajo licencia por PS-Games, www.ps-games.nl

Traducido al español por Francisco Rueda García.

ICONOS DEL MARCADOR DE ERAS Y DESCRIPCIONES.



MOVIMIENTO: Muestra las fichas que se pueden mover si se selecciona la acción 'Mover'. Nota: una ficha no puede ser movida más de una vez en una sola acción.



DISTANCIA: Muestra el máximo número de hexágonos que se puede mover una ficha.



NIÑOS: Muestra el número de nuevas fichas que se pueden poner si se elige la acción 'Tener Niños'. Sólo se puede poner un máximo de 1 ficha por cada hexágono legal.



LÍMITE DE APILAMIENTO: Esto muestra el límite de apilamiento normal. Se puede exceder mediante el uso de la carta de Saneamiento.



BARCOS: Indica si se permite el movimiento marítimo o no.



IDEAS: El primer valor muestra las Cartas de Idea que se deben robar cuando se elige la acción de 'Tener una Idea'; el segundo valor es el máximo número de cartas que se pueden tener en un momento dado. Un jugador puede superar este límite si se descarta inmediatamente.



ACCIONES POR TURNO: El número de Fichas de Acción que deben ser tomadas al inicio de una Era.



ESCRITURA: Incrementa el número de Cartas de Idea que se roban.

Beneficio: inmediatamente toma 2 cartas si eres de los primeros jugadores que progresan a esta Era.



AGRICULTURA: Incrementa el número de niños que nacen de 1 a 2 fichas.



CIUDADES: Incrementa el Límite de Apilamiento de 2 a 3.



CARRETERAS: Incrementa la distancia que puede mover una ficha de 1 a 2.



COMERCIO: Incrementa el número de fichas que pueden ser movidas de 1 a 2.



BARCOS: Permite a los jugadores usar el Movimiento Marítimo.



IMPRESA: Incrementa el número de Cartas de Idea que se pueden tener.



Beneficio: inmediatamente toma 2 cartas si eres de los primeros jugadores que progresan a esta Era.



INDUSTRIA: Incrementa el Límite de Apilamiento de 3 a 4 fichas.



TRENES: Incrementa el número de fichas ser movidas a 3 e incrementa la distancia del movimiento a 5 hexágonos.



VUELO: Vale 3 Puntos de Victoria al final del juego.

DESCRIPCIONES DE LAS CARTAS DE IDEA



EDUCACIÓN: Vale un Punto de Progreso si se juega durante la fase de Progreso. Si el terreno de la carta además coincide te puede dar un punto adicional.



FORTIFICACIONES: Vale 2 Puntos de Combate para el defensor. Si el terreno de la carta es el adecuado puede darte un punto adicional.



MEDICINA: Puedes colocar una ficha extra si eliges la acción de 'Tener Niños'. Recuerda que no puedes colocar más de una ficha por hexágono de Prados.



LÍDER MILITAR: Puedes realizar un ataque gratis durante tu turno. Puede ser antes o después de completar tu acción normal.



TRANSPORTE: Puedes mover una ficha extra si eliges la acción de Mover. No puedes mover la misma ficha dos veces mediante esta carta.



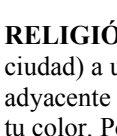
SANEAMIENTO: se puede exceder el límite de apilamiento en una ficha. Se pueden jugar varias de estas cartas para incrementar aún más el límite de

apilamiento o de un solo hexágono o de múltiples hexágonos (es decir, se juegan 2 cartas de saneamiento, puedes tener +2 al límite de apilamiento en un hexágono, o +1 al límite de apilamiento de 2 hexágonos diferentes).

Si mueves una ficha desde este hexágono más tarde pierdes la habilidad de apilar de más en el hexágono.



ARMAS: Vale 1 Punto de combate en una lucha para el atacante o el defensor. Si el terreno de la carta es el adecuado puede darte un punto adicional.



RELIGIÓN: Mueve una ficha de un oponente (no de ciudad) a un hexágono que controlas desde un hexágono adyacente (no a través de agua). Entonces conviértela a tu color. Por favor notar que no se puede hacer si no



tienes una ficha propia para reemplazarla o si al hacerlo excedieses el límite de apilamiento.

GOBIERNO: Cambia el orden en que haces tus acciones. Puedes **o bien** elegir gastar 2 Fichas de Acción y realizar inmediatamente dos acciones esta ronda **o** puedes elegir pasar y retrasar todas las acciones siguientes en 1 ronda. Guarda esta carta delante de ti después de jugarla y descártala al finalizar el turno. Si eliges ejecutar 2 acciones esta ronda, coloca las Fichas de Acción usadas en tu hoja de Ayuda al Jugador como se hace normalmente. Si eliges pasar, entonces pon tu Ficha de Acción en esta carta, y úsala (y usa sólo esta Ficha) en la siguiente ronda. **No consigues ninguna acción adicional**, y si pasas sólo podrás realizar una acción por ronda. **Todas las acciones retrasadas deben ser usadas en el mismo TURNO**; no se puede guardar una acción de un turno al siguiente.