

Tigris & Eufrates^r

Un juego de culturas, crisis, conflictos y civilización

Retrocede a los albores de la historia. Ponte al mando de una joven dinastía en la fértil Mesopotamia. Aquí, entre los ríos Tigris y Éufrates, duerme la semilla de la civilización. Aquí, como nos dice la Biblia, surgieron las primeras ciudades de la Humanidad: Ur, Nínive y la bella Babilonia.

Tigris y Eufrates te permite tomar parte en la épica saga del surgir de estos grandes centros urbanos. Tu dinastía luchará por desarrollar y controlar la cultura más viva en la tierra entre los dos ríos. Crea el mejor equilibrio entre los mercados, los templos, los asentamientos y las granjas, a medida que tú y tu pueblo forjáis una nueva civilización y domináis los cantados valles del Tigris y del Eufrates.

- Creado por Reiner Knizia.
- 1 tablero, 4 pantallas, 153 piezas de civilización, 8 piezas de catástrofes, 1 pieza de unificación, 6 monumentos de madera, 16 marcadores de jefes, 140 cubos de puntos de victoria, 10 marcadores de tesoros de madera, 1 bolsa y reglas.
- Juego de estrategia para 3 o 4 jugadores adultos y niños de 12 años en adelante.
- Duración de la partida: 1-2 horas.

INTRODUCCIÓN

Ur... Nínive... Babilonia... la Biblia describe estas ciudades como el origen de la humanidad. La ciencia coincide: en la fértil Mesopotamia, entre los ríos Tigris y Éufrates, está la semilla de la civilización.

Alrededor del 3.000 a. de C. se desarrollaron los primeros grandes asentamientos a lo largo de las orillas de los grandes ríos. Pronto, sin embargo, los agricultores empezaron a irrigar grandes partes de las tierras circundantes, llegando hasta las áridas llanuras. Su triunfo produjo consecuencias: surgieron problemas de transporte, y ingeniosos artesanos colocaron ruedas en carros rudimentarios. La comuna podría entonces llevarse por los caminos secos a los mercados. Los excedentes podrían trasladarse a donde se necesitaran. El comerciό floreció, y los mercados fueron creciendo por la zona. Para llevar un registro del creciente número de transacciones, los mercaderes buscaron nuevos instrumentos de inscripción. Empezaron creando marcas en sus urnas, creando la escritura antes que los egipcios. A medida que la tierra mantenía a una población cada vez mayor y permitía grandes concentraciones de riquezas y recursos, la sociedad se fue organizando en un sistema de clases. Una multitud de clérigos y administradores ayudaban al gobierno de la vida diaria. Servían a numerosos dioses, y obviamente, a dinastías de reyes.

Mil años más tarde, el antiguo y rico reino de Ur había sido destruido. El poder había pasado a manos del rey de Babilonia, Hammurabi. Surgieron nuevos reinos. Por el norte llegaron los hititas. Entre los dos ríos, el poder era detentado por el pueblo de Assur, los asirios. El reino de su soberano Sargón era de gran tamaño. Con el tiempo, sin embargo, este pueblo cayó bajo el dominio de los medos, los cuales a su vez cedieron en puesto a los persas. Estos fueron finalmente

derrotados por Alejandro el Grande.

Así, a lo largo de los siglos, una dinastía sucedía a otra, pero sólo una cosa se mantenía constante: la civilización avanzaba mientras los reyes y los pueblos luchaban por el poder. La realidad siempre estaba en movimiento, aunque no todos pudieran tener éxito.

El juego Tigris & Euphrates te permite tomar parte en esta fascinante historia. Retrocede al amanecer de la civilización ciudadana. Mesopotamia, la tierra de los dos ríos, se extiende ante ti. Ahora tú y tu pueblo podéis intentar forjar la cultura más poderosa y equilibrada. ¡Ahora podrás dominar los ricos valles del Tigris y del Éufrates!

REGLAS DEL JUEGO

Puedes aprender a jugar a Tigris & Euphrates por medio de tres instrumentos:

- **Visión general del juego:** un sumario del juego, cuya traducción está al final de estas reglas. Contiene algunas definiciones clave, la secuencia de los turnos y algunos conceptos básicos del juego.
- **Reglas del juego:** esta traducción que tienes en las manos del libro de reglas original en color. Contiene reglas, consejos y ejemplos. Las reglas del juego concluyen con un Ejemplo de Primera Ronda.
- **Pantallas de los jugadores:** cada una de las cuatro pantallas de cartón azules contiene un sumario de la secuencia del turno y una explicación de cómo resolver los Conflictos Internos y Externos.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero de juego
- 153 piezas de civilización:
 - 57 templos rojos
 - 36 granjas azules
 - 30 mercados verdes
 - 30 asentamientos negros
- 8 piezas de catástrofes
- 4 piezas de unificación
- 4 piezas de dinastías (1 de cada dinastía)
- 6 monumentos (estructuras de madera de dos colores)
- 16 jefes (discos de madera)
 - 4 sacerdotes rojos (1 de cada dinastía)
 - 4 granjeros azules (1 de cada dinastía)
 - 4 mercaderes verdes (1 de cada dinastía)
 - 4 reyes negros (1 de cada dinastía)
- 140 fichas de puntos de victoria
 - 80 cubos de madera pequeños (20 de cada uno de los siguientes 4 colores: rojo, azul, verde y negro)
 - 60 cubos de madera grandes (15 de cada uno de los siguientes 4 colores: rojo, azul, verde y negro)
- 10 tesoros (cubos de madera pequeños sin pintar)
- 4 pantallas (1 para cada dinastía)
- 1 bolsa (para las piezas de civilización)
- 1 visión general del juego y unas reglas originales en inglés. Este librito es una traducción de estas reglas.

Nota: en las reglas siguientes, abreviamos la denominación de las piezas de civilización como piezas. Sin embargo, las piezas de catástrofe, las de unificación y las de dinastía siempre serán objeto de una referencia completa no abreviada.

PREPARATIVOS DE LA PARTIDA

Montaje de los monumentos

Antes de empezar la primera partida, deben juntarse los seis monumentos. Cada uno consiste de dos piezas de madera de dos colores distintos. Se desliza la estructura alta con una puerta por el centro de la escalera. Si es necesario, puede usarse una gota de pegamento para unir las partes.

Nota: asegúrate de que no hay dos monumentos iguales. Ver en la ilustración de la página 3 de las reglas originales la forma correcta de unir las partes.

Preparación del tablero de juego

Se coloca una pieza de templo en cada una de las 10 casillas marcadas por una bestia alada. Entonces se coloca un tesoro encima de cada templo. Se colocan el resto de las piezas de civilización en la bolsa.

Elección de las dinastías

Cada jugador elige una dinastía consistente en cuatro jefes. Los cuatro jefes deben llevar el mismo símbolo dinástico (arquero, toro, torno o león) de un color distinto. Cada jugador coge entonces una pieza de unificación y dos de catástrofes, así como la pantalla y la pieza de la dinastía que lleven su símbolo dinástico.

Nota: los jugadores se identifican por sus símbolos, no por sus colores. Todo el mundo usa los cuatro colores.

Cada jugador extrae 6 piezas de la bolsa. Las coloca tras su pantalla, de modo que sólo él pueda verlas. Deja sus jefes, sus piezas de catástrofes, su pieza de unificación y la pieza de su dinastía frente a su posición en la mesa, de modo que los demás jugadores puedan verlas.

Se colocan en la caja los jefes, pantallas y piezas de catástrofes sobrantes en la caja. Los cubos de puntos de victoria y los monumentos se colocan junto al tablero.

Se elige aleatoriamente un jugador inicial, colocando las piezas de dinastía de todos los jugadores boca abajo, revolviéndolas, y cogiendo una. La partida continuará después en el sentido de las agujas del reloj en torno a la mesa.

OBJETO DE LA PARTIDA

El objetivo de cada jugador es desarrollar las cuatro esferas claves de la civilización: asentamientos, templos, granjas y mercados. Para ello, los jugadores colocarán sus jefes, crearán y expandirán reinos, construirán monumentos y resolverán conflictos. De este modo irán consiguiendo puntos de victoria en cada una de las cuatro esferas citadas. Ganará el jugador que desarrolle su civilización de la forma más equilibrada, sin debilidad ninguna esfera.

LOS REINOS

Los jugadores construirán, unificarán y destruirán reinos durante la partida. Los reinos son instrumentos fundamentales en el desarrollo de la civilización de cada jugador.

Una región es cualquier área del tablero cubierta por una única pieza (por ejemplo, un templo), o dos o más piezas y/o jefes comunicados. Al principio de la partida hay diez regiones distintas de una pieza cada una.

Nota: recuerda que las piezas y los jefes con un borde común se consideran adyacentes. Las piezas y los jefes están comunicados si están adyacentes o si

están conectados por una cadena de piezas y jefes adyacentes. Todas esas piezas y jefes adyacentes forman una región.

Una región que contenga al menos un jefe recibe la calificación de «reino». Un reino puede tener varios jefes. No importa si pertenecen al mismo jugador o a jugadores distintos.

Los reinos crecen cuando se les añaden jefes o piezas. Los reinos pueden unificarse o separarse. Mientras un reino contenga jefes de colores distintos, habrá paz. Los conflictos surgen cuando hay dos jefes del mismo color en un mismo reino.

CURSO DE LA PARTIDA

La partida procede de jugador en jugador en torno, a la mesa, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que está realizando su turno en un momento dado se denomina jugador activo. Durante su turno, el jugador activo puede realizar hasta dos de las acciones siguientes, en el orden que prefiera:

- Posicionar (colocar, mover o quitar) un jefe.
- Colocar una pieza y distribuir un punto de victoria.
- Jugar una pieza de catástrofe.
- Cambiar hasta 6 piezas.

El jugador activo puede elegir dos acciones distintas, o puede elegir dos veces la misma lo desea.

Los conflictos, la construcción de monumentos y la distribución de tesoros se explican más abajo. Estos eventos pueden iniciarse cuando alguien posiciona un jefe o coloca una pieza. Estos eventos forman siempre parte de la acción en curso. No hay que olvidar que la acción en curso sólo se completa cuando sus eventos asociados se hayan concluido.

Sigue una explicación detallada de cada tipo de acción:

Posición amiento de un jefe

Cada jefe posee una dinastía de 4 jefes: un rey (negro), un sacerdote (rojo), un granjero (azul) y un mercader (verde). Cada jugador sólo puede posicionar a sus propios jefes.

Los jefes se colocan siempre boca arriba en casillas vacías del tablero. Un jefe puede venir desde fuera del tablero, o puede ser recolocado desde otra casilla del tablero. Además, un jefe puede ser también retirado del tablero. La colocación de los jefes debe seguir las siguientes restricciones.

- Sólo pueden colocarse en casillas vacías.
- Un jefe sólo puede colocarse junto a un templo (es decir, el jefe y el templo deben tener un lado en común). [Los jefes y los dioses siempre andan juntos].
- Un jefe no puede ser colocado en una casilla de río.
- Un jefe no puede ser colocado de modo que unifique dos reinos.

En ciertas situaciones, las piezas pueden quitarse del tablero o ponerse boca abajo. Cuando el último templo adyacente a un jefe dado sea eliminado o se ponga boca abajo, entonces el jefe se devolverá al jugador que controle su dinastía.

El posicionamiento de jefes no otorga puntos de victoria. Sin embargo, no podrás obtener puntos de victoria a menos que tengas jefes en el tablero.

Colocación de una pieza

Al comienzo de tu turno tendrás 6 piezas detrás de tu pantalla. Usa estas piezas para extender la civilización, reforzar tus jefes y obtener puntos de victoria. Coge una pieza de detrás de tu pantalla y colócala descubierta en una casilla vacía del tablero siguiendo las restricciones siguientes:

- Cada pieza que se coloque debe colocarse en una casilla vacía.
 - Las piezas azules (granjas) sólo pueden ser colocadas en casillas de río.
 - Una pieza no puede colocarse donde uniría más de dos reinos.
- Cuando se coloca una pieza, ésta puede colocarse adyacente a una región o aislada (es decir, adyacente a nada). Una vez que una pieza se coloque, no puede ser recolocada.

La mayor parte del tiempo, alguien obtiene un punto de victoria cuando colocas una pieza. El punto de victoria es siempre del mismo color de la pieza que hayas colocado.

Distribución de puntos de victoria

Se obtiene un punto de victoria por colocar una pieza en las circunstancias siguientes:

- Si la pieza se coloca en un reino, y este reino contiene un jefe de ese mismo color, entonces el punto de victoria se otorga al jugador dueño de ese jefe.
- Si no hay ningún jefe del color respectivo, pero hay un rey (es decir, un jefe negro) dentro del reino, entonces el punto de victoria se otorga al jugador dueño del rey.

No se otorgan puntos de victoria si:

- La pieza no se coloca en un reino, o si
- no hay ningún rey ni jefe del color respectivo que pueda recibir el punto de victoria, o si
- la pieza se coloca de modo que una dos reinos, incluso aunque no haya conflictos.

Los puntos de victoria se otorgan inmediatamente cuando se coloca una pieza. Se mantienen escondidos detrás de las pantallas de los jugadores. Los cubos pequeños valen un punto de victoria, los cubos grandes valen cinco puntos.

Uso de las piezas de unificación

Cuando unes reinos, coloca tu pieza de unificación sobre la pieza de civilización que hayas usado para crear la conexión. No recibes ningún punto de victoria por colocar la pieza de conexión. No puede nunca haber más de una pieza de unificación en juego en ningún momento dado. Recuerda que no se colocan piezas de unificación cuando unan regiones, ni cuando unas un reino con una región.

Juego de una pieza de catástrofe

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe dos piezas de catástrofes. Las usas para ocupar de forma permanente y para negar casillas del tablero. Una vez jugada, una pieza de catástrofe se queda en el tablero para el resto de la partida. Crea una casilla «maldita» que no puede usarse de nuevo.

Cada pieza de catástrofe se juegan sobre una casilla vacía o sobre una pieza existente (que se elimina en ese momento de la partida). Las únicas restricciones son las siguientes:

- Una pieza de catástrofe no puede colocarse en una pieza que tenga un tesoro o un monumento.
- Una pieza de catástrofe no puede jugarse sobre un jefe.

Una pieza de catástrofe destruye la conexión que exista entre jefes o piezas. Por ello, una pieza de catástrofe puede causar la división de un reino en dos o más partes. Si una pieza de catástrofe destruye la última pieza adyacente a un jefe, ese jefe se retira inmediatamente del tablero y se devuelve a su jugador.

Cambio de hasta 6 piezas

Puedes poner a un lado (boca abajo) un número de piezas de las que tienes detrás de tu pantalla. Entonces recuperas ese mismo número de piezas de la bolsa. Las piezas que has descartado quedan fuera de la partida. Si cambias piezas como primera acción de tu turno, puedes usar las nuevas piezas para realizar tu segunda acción.

Final de un turno

Tu turno termina después de que realices tus dos acciones. Si uno o más de tus jefes están conectados por monumentos, puedes recibir puntos de victoria adicionales (ver Monumentos). Para terminar, recupera con piezas de la bolsa las piezas de tu reserva que hayas gastado. Al final de cada turno debes tener 6 piezas. Si algún otro jugador tiene menos de 6 piezas en ese momento de la partida (ver Conflictos), entonces ellos también se reabastecen de piezas. Entonces se pasa al turno del siguiente jugador.

CONFLICTOS

Los conflictos pueden surgir cuando alguien posiciona un jefe o coloca una pieza. Un conflicto sucede siempre que haya dos jefes del mismo color (por ejemplo, dos granjeros o dos reyes) en un reino dado. Esto puede suceder en dos situaciones, así que hay dos tipos de conflictos:

- **Conflicto interno:** sucede cuando un se posiciona un jefe en un reino en el que ya hay un jefe del mismo color.
- **Conflicto externo:** sucede cuando dos reinos se unen por medio de una nueva pieza, y el nuevo reino resultante contiene jefes del mismo color.

No hay que olvidar que:

- La colocación de jefes sólo puede causar conflictos internos.

- Los conflictos internos generarán un punto de victoria rojo (y nada más que uno). Ver más abajo.
- La colocación de piezas sólo puede causar conflictos externos.
- Los conflictos externos generarán uno o más puntos de victoria del color que esté siendo disputado (pero es posible que se disputen varios colores, uno detrás de otro). Ver más abajo.

En ambos casos, los jefes no pueden retirarse para evitar el conflicto. El conflicto se resuelve usando piezas del tablero y piezas adicionales que se jueguen desde detrás de las pantallas (ver abajo). Una acción no puede terminar antes de que se resuelva un conflicto. Una vez resueltos los conflictos, un reino sólo puede contener jefes de colores distintos.

Los conflictos se resuelven del modo siguiente...

Conflictos internos

Un conflicto interno sucede cuando se posiciona un jefe en un reino que ya contenga un jefe del mismo color. Un conflicto interno es similar a una rebelión o revuelta.

En un conflicto interno, el jugador que posiciona al nuevo jefe es el atacante. El poseedor del jefe ya existente del mismo color en ese reino es el defensor. Tanto uno como otro extraen su fuerza de los templos.

Los conflictos internos se resuelven como sigue:

- Se cuentan los templos adyacentes a los jefes: el atacante y el defensor cuentan el número de templos adyacentes a sus jefes enfrentados. Un templo puede contar para ambos jefes (¡los dioses son caprichosos!).

- Los jugadores aportan templos de sus respectivas manos. Primero el atacante, y luego el defensor, pueden añadir cualquier número de templos extra desde detrás de sus pantallas, colocándolos boca arriba (descubiertos) junto al tablero. Cada jugador debe aportar los templos que desee de una sola vez.

Quienquiera que tenga el total de templos mayor gana el conflicto. En caso de empate, gana el defensor.

***Ejemplo 1:** el atacante tiene 3 templos adyacentes a su jefe, y el defensor tiene 2. El atacante añade 2 templos extra, el defensor 3. Por tanto, ambos jugadores suman un total de 5 templos. Es un empate: gana el defensor.*

Las consecuencias de un conflicto interno son:

- El perdedor debe retirar su jefe del tablero.
- El ganador recibe un punto de victoria rojo (el conflicto se ha resuelto con templos).
- Todos los templos extra aportados desde detrás de las pantallas se descartan, colocándolos boca abajo y quedan fuera de la partida.

***Ejemplo 1, continuación:** el ganador recibe un punto de victoria rojo. El jefe del perdedor vuelve a su jugador. Los 5 templos extra aportados por ambos bandos quedan fuera de la partida.*

Victoria en un conflicto interno

En un conflicto interno, el ganador recibe sencillamente un punto de victoria rojo.

Victoria en un conflicto externo

En un conflicto externo, el ganador recibe 1 cubo de 1 punto de victoria del color apropiado por cada pieza (más el jefe) que el perdedor haya eliminado del tablero.

Conflictos externos

Los conflictos externos suceden cuando dos reinos se unen y el nuevo reino contiene jefes del mismo color.

Recuerda: dos reinos pueden unirse por medio de la colocación de una pieza, pero nunca por medio del posicionamiento de un jefe. Nunca pueden unirse tres o más reinos con una misma pieza. Como hemos visto arriba, no se otorga ningún punto de victoria cuando se coloca una pieza que una dos reinos. En lugar de ellos, se cubre a la pieza con la pieza de unificación. Se crea un nuevo reino mayor.

Si el nuevo reino no contiene dos jefes del mismo color se quita la pieza de unificación, y la acción concluye sin que surja ningún conflicto.

Sin embargo, si el reino unido contiene jefes del mismo color, surgen conflictos externos. Todos los conflictos entre dos jefes del mismo color se resuelven de modo individual. Si hay conflictos externos entre jefes de más de un color, el jugador activo decide qué color se resuelve primero.

Los conflictos externos se resuelven como sigue:

- **Se determina quién es el atacante.** Si el jugador activo elige resolver un conflicto con uno de sus jefes implicados, se convertirá en el atacante. En caso contrario, el siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) que tenga un jefe implicado se convierte en atacante.

- **Contabilización de los partidarios.** Tanto el atacante como el defensor cogen fuerza de sus «partidarios» (piezas del mismo color) contando todas las piezas del color del jefe situadas en el «reino original» de dicho jefe. Estas piezas no es necesario que estén adyacentes a su jefe respectivo. Sólo tienen que estar en la parte del reino que

esté «en su lado» de la pieza de unificación, y no «al otro lado» de ella.

- Los jugadores aportan piezas de sus manos. Primero el atacante, y luego el defensor, pueden aumentar el número de sus partidarios sumando al conflicto el número que deseen de piezas extra del color apropiado desde detrás de sus pantallas respectivas. Estas piezas se colocan descubiertas junto al tablero. Cada jugador sólo puede aportar piezas una vez.

Quien tenga mayor número de partidarios gana el conflicto. En caso de empate gana el defensor.

Ejemplo 2 (ver la ilustración en la pág. 10 de las reglas originales): hay dos conflictos externos: entre los mercaderes y entre los reyes. El jugador que ha unido los reinos decide que irán primero los mercaderes. Suponiendo que él León es el atacante, cuenta con un partidario (mercado) en su reino, y además aporta 4 marcadores extra desde detrás de su pantalla. El defensor tiene 2 partidarios en su reino y añade un mercado extra, incluso aunque no sea suficiente para decidir el resultado a su favor (está aprovechando la ocasión para descartarse de una pieza de mercado que no le interesa). El atacante tiene pues un total de 5 partidarios y el defensor 3. Gana el atacante.

Las consecuencias de un conflicto externo son:

- El perdedor debe retirar su jefe y eliminar a todos sus partidarios del reino original.
- El ganador recibe un punto de victoria (del color apropiado) por el jefe retirado y por cada uno de los partidarios perdedores que se quiten del tablero. Los partidarios extra que se hayan añadido desde detrás de las pantallas no cuentan a la hora de otorgar estos puntos de victoria.
- El jefe derrotado se devuelve al jugador

perdedor.

- Los partidarios del jefe derrotado, así como los partidarios extra aportados por ambos jugadores, se descartan colocándolos boca abajo y quedan fuera de la partida.
- Si dos sacerdotes han causado un conflicto, habrá una excepción: los templos (es decir, partidarios) que tengan un tesoro, o los que tengan un jefe adyacente, no se eliminan. Los puntos de victoria sólo se otorgan por el sacerdote derrotado y por los templos que efectivamente se quiten del tablero.

Cuando se quita del tablero una pieza, ello puede causar que un reino se divida en dos o más partes. Por ello, los jefes originalmente expuestos a un conflicto externo pueden acabar de nuevo en reinos distintos. Entonces dejan de estar en conflicto. Sin embargo, si sigue habiendo jefes del mismo color en el reino, los conflictos continuarán, y el jugador activo determina qué conflicto se resolverá primero. El jugador activo puede influir en los eventos eligiendo el orden en que éstos se resuelven.

Una vez resueltos todos los conflictos externos, se quita la pieza de unificación del jugador activo y se devuelve a su lugar delante de su pantalla.

Ejemplo 2 (continúa): *el perdedor recupera su jefe y elimina sus dos partidarios del tablero. El vencedor recibe 3 puntos de victoria verdes. Las 5 piezas extra que se han usado, junto con los 2 partidarios derrotados, se descartan de la partida.*

Al final de este conflicto externo el reino se divide en dos partes. El segundo conflicto externo entre los reyes no tiene

lugar en este caso. Se retira la pieza de unificación del tablero y se da por concluida la acción.

Al final del turno del jugador activo, todos los jugadores que hayan aportado piezas desde detrás de sus pantallas recuperan de la bolsa la cantidad que hayan gastado, de modo que cada jugador vuelva a tener 6.

Sumario de los conflictos: si se posiciona un jefe en un reino que ya contiene un jefe del mismo color, tendrá lugar un conflicto interno, y los templos adyacentes a los jefes decidirán el resultado del conflicto. Si dos reinos se unen de modo que el nuevo reino contenga jefes del mismo color, surgirá un conflicto externo, y los partidarios «originales» de los jefes implicados determinarán la victoria. En la parte inferior de las pantallas de los jugadores tenemos una ilustración de ambos tipos de conflictos.

CONSTRUCCIÓN DE MONUMENTOS

La construcción de monumentos puede suceder cuando alguien coloca una pieza.

En el juego hay 6 monumentos. Cada uno consiste de dos partes de madera de colores distintos.

Si el jugador activo coloca una pieza de modo que cree un cuadrado de cuatro piezas del mismo color, entonces podrá dar la vuelta a las piezas (poniéndolas boca abajo) y colocar un monumento sobre ellas. Uno de los dos colores del monumento debe casar con el color de esas piezas boca abajo. Si ese color ya no está disponible, entonces el monumento no podrá construirse, y por tanto no se podrá poner boca abajo a las piezas.

Si se inicia un conflicto externo al colocar la pieza, éste debe resolverse antes de dar la vuelta a las piezas. Si sigue existiendo el

cuadrado después de la resolución del conflicto, el jugador activo podrá construir un monumento.

Si el jugador activo que completara el cuadrado no construye un monumento como parte de su acción, entonces no se da la vuelta a las piezas. No se podrá construir un monumento en ese cuadrado más adelante.

Las cuatro piezas boca abajo siguen contando como parte de las regiones y los reinos, sirviendo de unión entre jefes y piezas. Sin embargo, ya no sirven para otras funciones (como partidarios en los conflictos).

Un monumento no puede destruirse una vez haya sido construido. Cuando se da la vuelta a cuatro templos y se construya un monumento, se seguirán los siguientes principios:

- Si hay un tesoro en uno de los templos, permanecerá en la misma pieza boca abajo.
- Si deja de haber un jefe adyacente a un templo, entonces ese jefe se retira del tablero y se devuelve a su jefe.

Ejemplo 3 (ver ilustración de la pág. 12 de las reglas originales): al poner los templos boca abajo, un jefe deja de estar adyacente a un templo. El jefe se devuelve a su jugador.

Los monumentos generan puntos de victoria de forma regular. Al final de su turno, el jugador activo determina si uno o más de sus jefes están en el mismo reino que monumentos del mismo color. Por cada jefe que haya en ese caso, y por cada monumento respectivo, el jugador activo recibe un punto de victoria. Como un monumento tiene 2 colores, es posible que genere puntos de victoria para dos jefes.

Un rey sólo recibirá un punto de victoria cuando esté conectado con un monumento negro. Aunque la colocación de una pieza puede permitir a un rey recibir puntos de

victoria de otros colores (en ausencia de los jefes respectivos), esto no se aplica a los monumentos.

Ejemplo 3 (continuación, ver ilustración de la pág. 13 de las reglas originales): al final de su turno, el jugador Toro recibe un punto de victoria azul. Al final del jugador Arquero, éste recibe un punto de victoria rojo.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TESOROS

La distribución puede iniciarse cuando alguien posiciona un jefe o cuando coloca una pieza.

Al comienzo de una partida se colocan diez tesoros (cubos sin pintar) en los primeros diez templos del tablero. Los tesoros se distribuyen del modo siguiente: ...

Si un reino contiene más de un tesoro al final de la acción de un jugador, entonces el poseedor del mercader que haya en ese reino recibe todos esos tesoros menos uno. Es libre de elegir cuáles son los que quiere. Sin embargo, siempre que sea posible, deben preferirse los tesoros situados en los cuatro templos de las esquinas del tablero.

Si no hay ningún mercader en el reino, entonces los tesoros seguirán allí hasta que haya alguno.

Ejemplo 4: el jugador León coloca la pieza azul. Primero el jugador Toro recibe un punto de victoria azul. Luego el jugador León coge el tesoro de más arriba, dado que el mercader que hay en el reino le pertenece. Debe elegir el tesoro superior, ya que está en una de las cuatro esquinas del tablero.

Cada tesoro sirve como un punto de victoria «comodín». Al final de la partida, puedes

colocar cada tesoro de forma individual a la cuenta de puntos de victoria del color que prefieras (ver el ejemplo 5).

FINAL DE LA PARTIDA Y VENCEDOR

La partida termina si, al final del turno de un jugador, sólo hay uno o dos tesoros en el tablero. La partida también termina cuando todas las piezas de la bolsa se acaben y un jugador no puede recuperar las 6 piezas de su mano. Esto puede suceder en el momento en que intente cambiar piezas, o cuando se reponen piezas al final de un turno.

En ese momento los jugadores eliminan sus pantallas. Los jugadores comparan el número de puntos de victoria de sus esferas respectivas más débiles. Cada jugador coloca libremente los tesoros a la esfera o esferas que prefiera. El jugador cuya esfera más débil sea más fuerte que la esfera más débil de todos los demás jugadores gana la partida. En caso de empate, los jugadores implicados desempatan comparando sus puntuaciones en la segunda esfera más débil de cada uno, y así sucesivamente. ¿Parece complicado? No lo es, como vemos en el ejemplo.

***Ejemplo 5 (ver ilustración de la pág. 14 de las reglas originales):** ¡vence la dinastía de alfareros! El jugador Alfarero ha conseguido colocar sus tres tesoros de modo que obtiene 11 puntos de victoria como resultado más débil. El jugador León queda segundo. Ha tenido que colocar sus tres tesoros en las granjas para poder llegar a 10 puntos de victoria, la misma puntuación que tiene con los templos. El jugador Toro ha obtenido también 10 puntos de victoria en asentamientos y en templos. Pero su tercera esfera más débil*

suma 11 puntos en granjas, mientras que el León ha conseguido 12 en asentamientos. Por tanto el Toro queda en tercer lugar. El Arquero ha descuidado sus templos. Sus tres puntos de victoria más tres tesoros son insuficientes. Sus 22 puntos de victoria en asentamientos no impiden que quede en último lugar.

LA VARIANTE INGLESA

Para restringir la posibilidad de descartarse de piezas extra durante un conflicto si dichas piezas no tienen utilidad real en la resolución del conflicto, debe adoptarse la siguiente variante: el atacante sólo puede añadir templos o partidarios extra si ello le sirve para superar la fuerza del defensor en ese momento. Si no tiene posibilidad de ganar el conflicto, no podrá aportar piezas extra. El defensor sólo puede aportar partidarios o templos extra para ganar el conflicto por medio de un empate. ¡No podrá aportar ni más ni menos!

EJEMPLO DE LA PRIMERA RONDA

(ver ilustración de la pág. 16 de las reglas originales)

Turno 1

Andrew empieza la partida. Posiciona dos de sus jefes en el tablero: un rey (negro) y un sacerdote (rojo). De ese modo crea dos reinos.

Turno 2

En primer lugar, Bárbara posiciona su granjero (azul) y extiende uno de los reinos creados por Andrew. Entonces coloca una pieza azul en la casilla de río adyacente. Por ello recibe un punto de victoria azul (el granjero y la pieza son del mismo color, y ella es dueña del granjero). Entonces repone una pieza de la bolsa (esto no se ilustra).

Turno 3

David coloca su rey y crea un nuevo reino. Entonces coloca un templo y recibe un punto de victoria rojo. ¿Por qué? No hay ningún sacerdote en el reino (del mismo color que el templo). Por tanto, el dueño del rey recibe el punto de victoria. Fijémonos en que David ha colocado su templo de modo que su rey pasa a estar adyacente a dos templos. ¡La seguridad ante todo! David repone una pieza.

Turno 4

Karen ha cogido cuatro templos al comienzo y tiene ganas de atacar. Como primera acción posiciona su sacerdote en el mismo reino que ocupa el sacerdote de Andrew. Surge un conflicto interno. En el tablero, ambos jugadores tienen un templo en apoyo de sus jefes. Karen aporta además tres templos extra desde detrás de su pantalla. Andrew se inhibe y no aporta templos extra. Como mucho podría añadir 2 templos, una cantidad insuficiente para empatar con Karen. Karen gana (4 a 1). Sus templos extra se descartan, boca abajo, quedando fuera de la partida. Andrew debe retirar su sacerdote. Karen recibe un punto de victoria rojo por ganar el conflicto interno. Como segunda acción, Karen coloca su cuarto templo en el tablero y recibe otro punto de victoria rojo. Entonces repone 4 piezas de la bolsa. Ahora empezará un nuevo turno de Andrew.