

# IMPERIUM

UN JUEGO DE  
NIGEL BUCKLE Y DÁVID TURCZI

ILUSTRADO POR  
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

## REGLAMENTO DEL MODO SOLITARIO

Este reglamento incluye las reglas del modo solitario.  
Te recomendamos que te familiarices con las reglas del  
modo multijugador antes de leer este reglamento.



# PREPARACIÓN

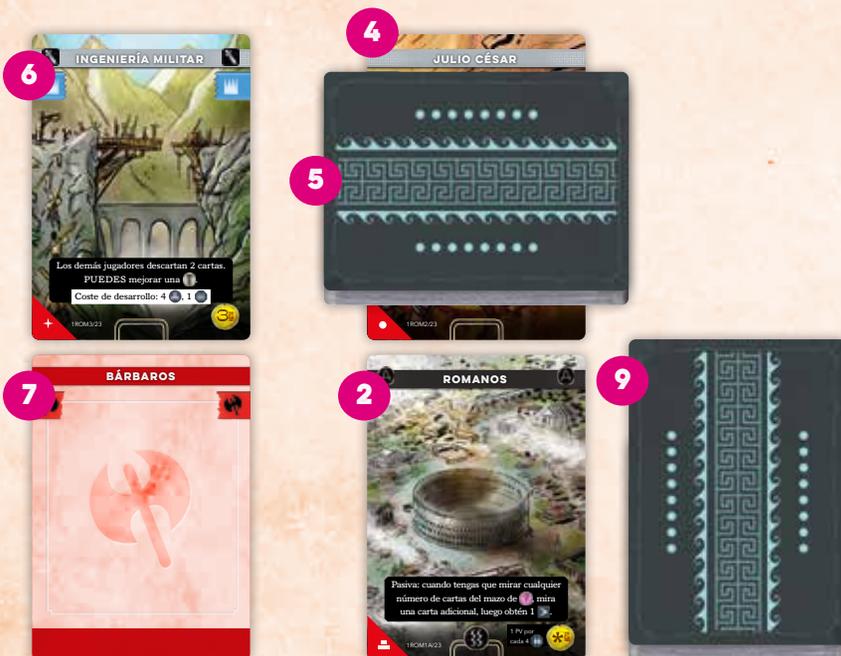
## MEZCLAR CLÁSICOS Y LEGENDARIOS

Si tienes ambas cajas, realiza los siguientes cambios durante la preparación de la partida:

1. Puedes jugar con cualquiera de las 16 naciones disponibles.
2. El automa puede jugar con cualquiera de las 16 naciones disponibles.
3. Cuando realices la preparación general, usa las cartas comunes de una de las dos cajas. Comprueba si alguna carta de  tiene el mismo nombre que la de tu nación o la del automa. Cada carta que tenga el mismo nombre deberá sustituirse por una carta de  aleatoria de entre las cartas comunes de la otra caja. Si la nueva carta muestra el icono  o el , o si vuelve a coincidir con el nombre de una de las naciones en juego, roba otra carta diferente que la sustituya.

## PREPARACIÓN INDIVIDUAL

La preparación se realiza de la misma manera que en partidas multijugador.



Realiza los siguientes pasos:

1. Elige una nación y quédate con todas las cartas correspondientes. Para ello podrás guiarte por el color en la parte inferior izquierda de las cartas.

Antes de elegir una nación, se recomienda leer la sección «Naciones» de la página 20 del reglamento principal para tener una guía de las características de cada mazo.

- Coloca tu carta de  delante tuya, a la izquierda de tu zona de juego. Puedes colocarla boca arriba por la cara que quieras, pero no podrás cambiarla durante la partida. Esta será tu **carta de poder**.

Para las primeras partidas recomendamos que juegues con la cara B.

- Coloca las cartas  debajo de tu carta de poder, si tu mazo las tiene.

Solo los artúricos y los utópicos tienen cartas adicionales de .

Si estás jugando con los artúricos, coloca la carta *La corte del rey Arturo* boca arriba, debajo de tu carta de poder.

Si estás jugando con los utópicos, coloca la carta *Visiones de Shangri-La* encima de *Puertas de Shangri-La* y colócalas bajo tu carta de poder. La carta superior de esta pila es tu **carta de viaje**.

- Coloca la carta  boca arriba, contigua al borde superior de la carta de poder.

Para la mayoría de las naciones, la carta  es la **carta de ascensión**.

Para los vikingos, esta es tu **carta de cenit**.

Para los artúricos, esta es tu **carta de nadir**.

Los atlantes y utópicos no tienen una carta .

- Baraja las cartas , formando un mazo. Colócalo boca abajo encima de la carta , en perpendicular. Este es tu **mazo de nación**.

- Coloca todas las cartas  boca arriba, a la izquierda de tu mazo de nación. Esta es tu **zona de desarrollo**.

Para la mayoría de las naciones, las cartas  son las **cartas de desarrollo**.

Para los artúricos, son las **cartas de misión**. Cuando las cartas de misión estén en la zona de desarrollo, estas se consideran tus **misiones inminentes** en tu **zona de misión**.

Los atlantes no tienen mazo de nación.

Los utópicos no tienen mazo de nación ni cartas de desarrollo.

- Coloca una **carta de estado** con el icono  boca arriba, a la izquierda de la carta de .

Si estás jugando con los atlantes, coloca tu carta de estado con el icono  boca arriba.

- Lleva las cartas  a la zona de cartas comunes.

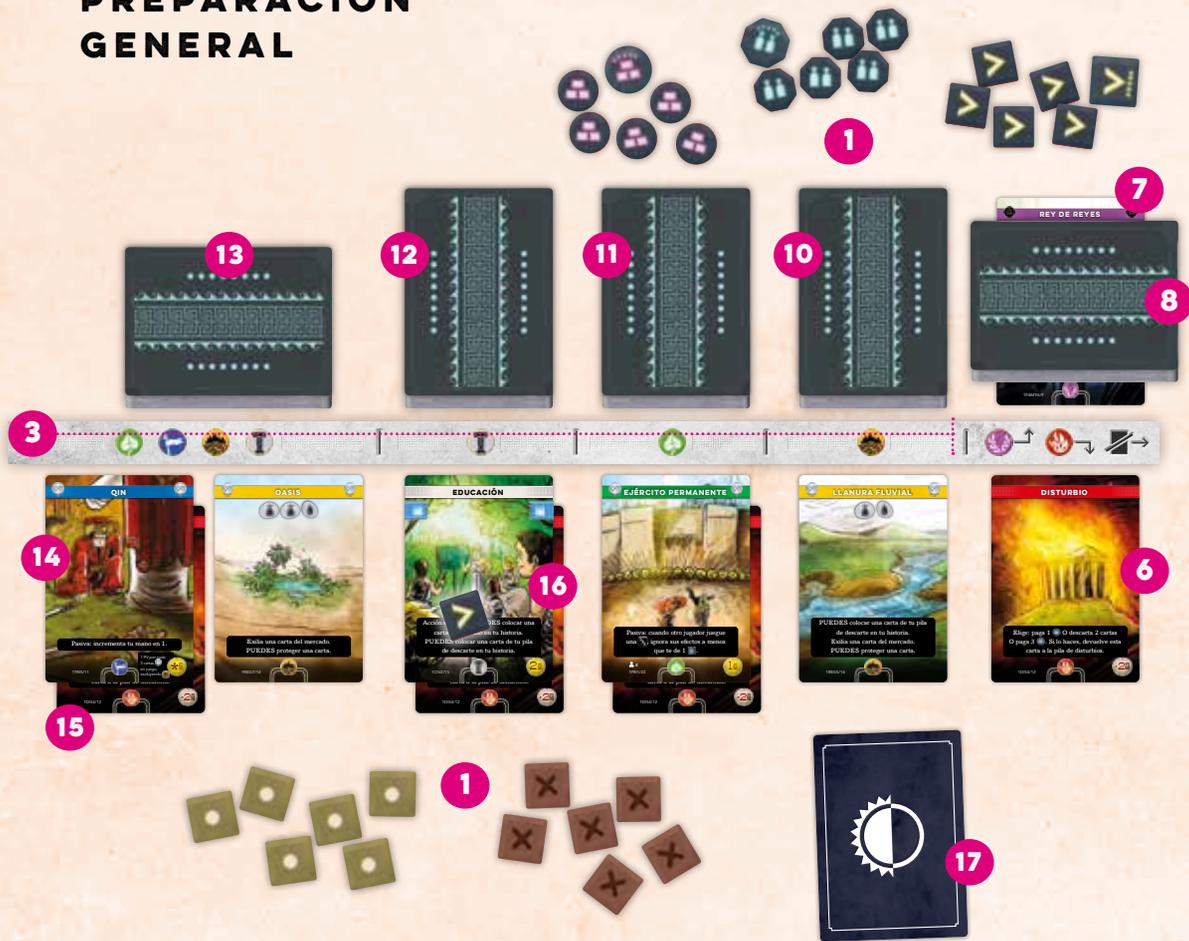
Solo los artúricos, celtas, olmecas, qin, utópicos y vikingos tienen cartas .

Todas las cartas  son cartas de . Algunas cartas  podrán retirarse de la partida durante el paso 5 de la preparación general.

- Baraja todas las cartas restantes formando un mazo. Colócalo boca abajo a la derecha de tu carta de poder. Este es tu **mazo de robo**.

- Roba cinco cartas de tu mazo de robo. Esta será tu mano inicial.

# PREPARACIÓN GENERAL



- Coloca todas las fichas de , , , y en la mesa. Este es el **suministro**.
- Toma 3 fichas de , 2 , 1 , 5 , y 3 . Coloca tus fichas de y en tu carta de estado.

Si estás jugando con los utópicos, toma 3 fichas de en vez de 5.

- Coloca las piezas que forman el **mercado** boca arriba, en el centro de la mesa.
- Separa todas las cartas comunes según su clase: , , , y . Estas se pueden identificar fácilmente por el color de su franja.

Algunas cartas tienen tanto un icono de como de . En la preparación, las cartas se consideran primitivas .

- Retira de la partida todas las cartas comunes con los iconos 3+ y 4.
- Coloca todas las cartas de boca arriba, debajo del icono del tablero de mercado. Esta es la **pila de disturbios**.
- Coloca la carta de *Rey de Reyes* con la cara «A» boca arriba, por encima del icono de del tablero de mercado.

8. Baraja las cartas restantes de , formando un mazo. Colócalo boca abajo encima de la carta *Rey de Reyes*, en perpendicular. Este es el **mazo de fama**.
9. Sin mirarlas, retira de la partida las dos cartas superiores del mazo de fama.
10. Baraja las cartas de . Coloca seis de ellas boca abajo, formando un mazo, por encima del icono de  del tablero de mercado. Este es el **mazo de región**.
11. Baraja las cartas . Coloca seis de ellas boca abajo, formando un mazo, por encima del icono  del tablero de mercado. Este es el **mazo primitivo**.
12. Baraja las cartas . Coloca seis de ellas boca abajo, formando un mazo, por encima del icono  del tablero de mercado. Este es el **mazo civilizado**.
13. Baraja las cartas restantes de ,  y  con las cartas de  y colócalas encima de la zona con los iconos , ,   del tablero de mercado. Este es el **mazo principal**.
14. Roba una carta del mazo de región, otra del primitivo y otra del civilizado. Colócalas boca arriba debajo de su respectivo mazo, bajo el tablero de mercado. Roba dos cartas del mazo principal y colócalas boca arriba, una junto a otra, bajo el tablero de mercado. Estas cartas forman el **mercado**.
15. Coloca una carta de  de la pila de disturbios debajo de cada carta ,  y de  del mercado.
16. Coloca una ficha de progreso en cada carta  del mercado que no tenga un icono .
17. Coloca un marcador de solsticio a tu derecha, entre tu zona de juego y la zona de juego del automa. Tú serás el **jugador inicial**.

# PREPARACIÓN DEL AUTOMA

The diagram illustrates the preparation of an automaton board. At the top, there are five boards with different symbols: a row of stars, a vertical line of dots, a vertical line of dots with a central path, a vertical line of dots with a central path and a top section, and a vertical line of dots with a central path and a top section. Above these boards are three groups of symbols: five purple circles with white symbols, five blue circles with white symbols, and five blue squares with white symbols.

In the middle, there are six cards with the following titles and descriptions:

- QIN:** Puntos: incrementa tu mano a 1.
- OASIS:** Extrae una carta del mazo. PUEDES proteger una carta.
- EDUCACIÓN:** Acción: en coste. PUEDES colocar una carta de tu mano en tu historia. PUEDES colocar una carta de tu pila de descarte en tu historia.
- EJERCITO PERMANENTE:** Puntos: cuando otro jugador juegue una ignora sus efectos a menos que te de 1.
- LLANURA FLUVIAL:** PUEDES colocar una carta de tu pila de descarte en tu historia. Extrae una carta del mazo. PUEDES proteger una carta.
- DISTURBIO:** Pagar: paga 1 O devuelve 2 cartas. O paga 2 Si lo haces, devuelve esta carta a la pila de descarte.

Below the cards are five boards with numbered steps:

- 3 1:** Board with a vertical line of dots.
- 2:** Board with a vertical line of dots.
- 3:** Board with a vertical line of dots.
- 4:** Board with a vertical line of dots.
- 5:** Board with a vertical line of dots.

Below these are two more boards:

- 2:** Board with a vertical line of dots and a moon symbol.
- 4:** Board with a vertical line of dots and a Celtic warrior card.
- 5:** Board with a vertical line of dots and a Barbarian card.

1. Elige una nación y toma todas sus cartas correspondientes, ayudándote del color que aparece en su esquina inferior izquierda. Déjalas junto a su zona de juego.
2. Crea el **mazo de dinastía**:
  - A. Clasifica las cartas  en orden según sus puntos de victoria y colócalas en una pila boca abajo, con la carta de valor más alto arriba. Todas las cartas  tiene un valor 5, y las cartas  el valor más alto. Si hay varias cartas con el mismo valor, colócalas en orden aleatorio.
  - B. Coloca la carta  **boca arriba** encima de la pila de .
  - C. Baraja las cartas  y colócalas en una pila, boca abajo, encima de la carta de .

Si estás jugando contra los **artúricos**, en vez de realizar el paso 2, haz lo siguiente:

- A. Coloca la carta  *Grial* boca arriba.
- B. Baraja las cartas restantes de  y colócalas boca abajo encima de la carta de *Grial*. Estas son las **misiones inminentes**.
- C. Coloca la carta  boca arriba, junto a las misiones inminentes.
- D. Baraja las cartas  y colócalas boca abajo formando un mazo, encima de la carta . Este es el **mazo de dinastía**.
- E. Retira *Corte del rey Arturo* de la partida.

Si estás jugando contra los **atlantes**, durante el paso 2, reemplaza el punto A por lo siguiente:

- A. Deja a un lado todas las cartas  que sean de . Clasifica las cartas  restantes en orden según sus puntos de victoria, y déjalas boca abajo, formando una pila, con el valor más alto arriba. Todas las cartas  tienen valor 5. Si hay varias cartas con el mismo valor, colócalas en orden aleatorio. Baraja las cartas que hayas dejado a un lado y colócalas encima de la pila.

Si estás jugando contra los **utópicos**, estos no tendrán un mazo de dinastía. Sin embargo, coloca *Visiones de Shangri-La* encima de *Puertas de Shangri-La*, ambas boca arriba. La carta superior de esta pila es la **carta de viaje** del automa.

Si estás jugando contra los **vikings**, omite el punto A. La carta  deberá ser la carta inferior del mazo de dinastía.

3. Coloca los marcadores de espacio (1–5) debajo de las cartas del mercado, para que cada una tenga un marcador debajo. Los marcadores deben colocarse en orden ascende, de izquierda a derecha. El marcador con el número 6 puede devolverse a la caja.
4. Baraja las cartas restantes y coloca una carta boca abajo, debajo de cada marcador de espacio. El resto compone el **mazo del automa**.
5. Coloca una **carta de estado** con el icono  boca arriba, junto al mazo del automa.

Si estás jugando contra los **atlantes**, la carta de estado del automa deberás colocarla con el icono  boca arriba. Recuerda que el automa atlante tiene una pila de historia en vez de una pila sumergida.

6. Coloca la carta de  junto al mazo del automa. La única función de la carta de poder del automa es archivar su historia. **Todos los símbolos y textos de la carta de poder del automa deben ignorarse.**

# CÓMO JUGAR

La partida se juega por rondas. En cada ronda, tú tendrás un turno, y luego el automa realizará el suyo. Después de cada ronda, deberás resolver el solsticio (el automa debe ignorar la palabra clave «solsticio»).

## EL TURNO DEL AUTOMA

Primero deberás lanzar el dado y dejar a un lado la carta que hay boca abajo en el espacio que corresponde al valor del dado. Coloca la carta boca abajo, debajo del dado. Si lanzas un número que no se corresponde a un espacio, no dejarás a un lado ninguna carta.

Luego, deberás resolver las cartas restantes boca abajo del automa, empezando por el espacio de menor valor, hasta alcanzar el de mayor valor.

## RESOLVER LAS CARTAS DEL AUTOMA

Para resolver una carta, dale la vuelta y déjala boca arriba. Comprueba la tabla de referencia correspondiente a la nación (ver páginas 13-22). Usa la tabla con el símbolo que se corresponda al que aparece en la carta de estado del automa ( o ). **No resuelvas el texto de la carta.**

Cuando resuelvas una carta, fíjate en la **acción superior** de la tabla que se corresponda con la carta robada. Una carta se corresponde si el nombre, tipo o clase coincide con la acción listada en la tabla. Todo lo que aparezca en una misma línea (o líneas) se considera parte de la misma acción. La parte del texto que aparezca en negrita se refiere a ti. El texto restante hace referencia al automa.

**Si no puedes realizar la primera parte de la acción**, pasa a la siguiente.

**Si puedes realizar la acción completa**, deberás resolverla.

Luego, a no ser que se especifique lo contrario, coloca la carta en la pila de descarte del automa.

**Solo podrás resolver una acción por carta, incluso si se le correspondieran varias acciones. Si revelas una carta de , no consultes la tabla de referencia específica de la nación. En vez de eso, devuélvela a la pila de disturbios.**

El automa nunca podrá gastar fichas de progreso en vez de fichas de materiales o población.

## FASE DE MANTENIMIENTO DEL AUTOMA

Cuando hayas resuelto todas las cartas de los espacios correspondientes, añade una ficha de  a la carta del mercado que haya por encima del espacio indicado en el dado. Si estás jugando contra los cartagineses, deberás añadir 2 fichas de  en vez de progreso. Si estás jugando contra los qin, deberás añadir una ficha de  en vez de progreso. Si el resultado del dado es un 6, no coloques ninguna ficha.

Si has dejado a un lado una carta al comienzo del turno del automa, colócala boca abajo en el espacio 1. Luego, coloca cartas del mazo del automa, boca abajo, hasta rellenar los espacios restantes. Si el mazo del automa estuviera vacío y tuvieras que llevar una carta de su mazo a un espacio, lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte del automa. Luego baraja el mazo de descarte para crear un nuevo mazo. Sigue colocando cartas en los espacios, como de costumbre.

Cuando la carta  sea llevada al descarte del automa, este se convierte en imperio. Coloca su carta de estado por el lado de . A partir de ahora, usa la tabla de imperio de la nación cuando resuelvas las cartas del automa.

Si estás jugando contra los **utópicos**, siempre que el mazo del automa se vacíe y tuvieras que añadir una carta del automa a un espacio vacío, primero deberás resolver el efecto de su **carta de viaje**, como queda indicado en la parte inferior de la tabla de referencia. Luego, baraja la pila de descarte del automa para formar un nuevo mazo, y continúa añadiendo cartas.

# CAMBIOS EN LAS REGLAS

A la hora de realizar el turno, fin del turno y resolver cartas, todas las reglas que aparecen en el reglamento principal de *Imperium* se realizan con normalidad. Las excepciones ocurrirán en las siguientes secciones:

## CAMBIOS EN LOS EFECTOS DE LAS CARTAS

Si el automa tuviera que **robar una carta**, en vez de eso, si fuera posible toma la carta superior del mazo del automa y colócala en el descarte del automa.

El automa ignora cualquier efecto que lo hiciera **descartar una carta**.

El automa ignora cualquiera de *tus* efectos que le permitiera **devolver** cartas de .

Cualquier acción que permita que el automa te robe cartas, te haga descartar cartas, o te obligue a abandonar o recuperar cartas de , se considera un , independientemente de los iconos de la carta. Si tú tuvieras una habilidad que te permita cancelar o ignorar un , podrás usarla para anular dicho efecto negativo.

## CAMBIOS EN TÉRMINOS CLAVE

### ABANDONAR

Si el automa tuviera que **abandonar** una carta de , coloca una de sus cartas de  en su pila de descarte. Si hubiera más de una carta de  en juego, el automa abandona la carta jugada más recientemente.

### ADQUIRIR Y MEJORAR

Cuando el automa **adquiera** o **mejore** una carta, siempre elegirá la carta del mercado que tenga más puntos. En caso de empate, elegirá la carta con más fichas ( ,  y/o  ). Si sigue habiendo empate, entonces elegirá la carta que esté en el espacio de menor valor. Todas las cartas con  tienen un valor de 5 puntos de victoria y las cartas con  tienen el valor más alto. Cada ficha de  presente en las cartas suma un punto de victoria al valor de la carta.

Si el automa tuviera que mejorar una carta y no hubiera ninguna disponible en el mercado, tomará la carta superior del mazo correspondiente. Si tuviera que mejorar una carta de  u otra clase cuyo mazo estuviera vacío, revela cartas del mazo principal, como de costumbre.

Cuando el automa obtenga cartas, llévalas a la **parte superior del mazo del automa**, en el mismo orden que se hayan obtenido. Si el automa tuviera que **adquirir** una carta y esta tuviera un  como resultado, primero obtendrá dicha carta y luego un .

### EXILIAR

Si el automa exilia una carta del mercado, deberá llevar a la pila de exilio la carta correspondiente al espacio de menor valor del mercado.

El automa nunca podrá exiliar una carta que tenga una o más fichas sobre ella. Si todas las cartas del mercado tuvieran fichas, entonces no podrá exiliar ninguna carta.

### RECUPERAR

Si el automa tuviera que recuperar una carta de , coloca una de sus cartas de  en juego encima de su mazo. Si hubiera varias cartas de  en juego, el automa recupera la que se haya jugado más recientemente.

### DEVOLVER

Si el automa tuviera que devolver una carta de , llévala a la pila de disturbios.

Si se tratara de cualquier otra carta, llévala a la parte superior del mazo del automa.

# CAMBIO ESPECÍFICO (REY DE REYES)

## REY DE REYES

Si el automa tuviera que obtener la carta *Rey de reyes* y fuera , en vez de eso obtendrá seis fichas de progreso. Si, por el contrario, el automa fuera , en vez de eso obtendrá tres fichas de progreso y robará la carta superior del mazo de dinastía, llevándola a la parte superior de su mazo. **Esto desencadena el fin de la partida.**

# FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se desencadena la **puntuación** o el **colapso**.

La puntuación se desencadena cuando se cumple **una** de las siguientes condiciones:

1. No quedan cartas en el mazo de dinastía del automa.
2. No quedan cartas en el mazo principal.
3. Has desarrollado la última carta de tu zona de desarrollo.  
*Si estás jugando con los artúricos, esto no se desencadena si mueves la última carta  de tu zona de misiones.*
4. La carta *Rey de reyes*  se voltea boca abajo.
5. Si estás jugando con los vikingos, colocas la carta *Harald Hardrada*  en tu pila de descarte.
6. Si estás jugando con los artúricos, juegas tu carta *Grial* .
7. Si estás jugando con los utópicos, tienes al menos 24 fichas de  y desencadenas el solsticio en tu carta de viaje *Shangri-La*.

El colapso se desencadena si no quedan cartas en la pila de disturbios.

## PUNTUACIÓN

Cuando se desencadene la puntuación, termina la ronda en curso como de costumbre. **Luego, juega una ronda final**, incluyendo la resolución del efecto del solsticio que haya en cualquiera de tus cartas. Suma tus puntos de victoria, como en partidas multijugador.

Luego, calcula los puntos de victoria del automa:

Cada ficha de  cuenta como un punto de victoria para el automa.

Cada 10 fichas de  y  (en cualquier combinación) cuentan como un punto de victoria para el automa.

Puntúa cada carta de la mano del automa, de su zona de juego, mazo, pila de descarte e historia. No cuentes los puntos de aquellas cartas que estén en su mazo de dinastía.

Las cartas con  o  le darán o restarán tantos puntos de victoria como indiquen.

Las cartas con  le darán al automa el número más alto de puntos de victoria indicado en la condición de puntuación (p.ej. si es 7 o 3 puntos, se llevaría 7 puntos de victoria).

Las cartas con  le darán al automa 5 puntos de victoria.

**Si tu total de puntos es mayor que el del automa, habrás ganado la partida. Si tu total de puntos de victoria es igual o menor que el del automa, él habrá ganado.**

## COLAPSO

**Si el fin de la partida se desencadena mediante el colapso, habrás perdido**, incluso si el automa tuviera más cartas de  que tú.

# NIVELES DE DIFICULTAD

El automa cuenta con cinco niveles de dificultad, detallados a continuación, desde el más fácil al más difícil. Cada nivel de dificultad cambia algunas reglas mencionadas en este reglamento. Recomendamos que empieces por el nivel Cacique para la primera partida.

## **CACIQUE**

Durante la preparación del automa, en vez de colocar una carta de su mazo bajo el quinto marcador, coloca una ficha de  no usada. Este espacio cuenta como si estuviera ocupado cuando los espacios se deban rellenar con cartas del mazo del automa.

**En este nivel de dificultad, el automa tendrá 3 o 4 acciones durante cada turno.**

## **CAUDILLO**

Es igual que el nivel Cacique, pero al final del turno del automa, después de rellenar los espacios con cartas, coloca la carta superior del mazo del automa en su descarte.

**En este nivel de dificultad, el automa tendrá 3 o 4 acciones durante cada turno.**

## **IMPERATOR**

No hay cambio alguno con respecto a las reglas normales.

**En este nivel de dificultad, el automa tendrá 4 o 5 acciones durante cada turno.**

## **SOBERANO**

Es igual que el nivel *Imperator*, pero durante la preparación de la partida, deberás darle al automa 3 fichas de , 2 de  y 1 de . El automa obtendrá 1 punto de victoria por cada 5 fichas de  y  en cualquier combinación, en vez de por cada 10.

**En este nivel de dificultad, el automa tendrá 4 o 5 acciones durante cada turno.**

## **LÍDER SUPREMO**

Es igual que el nivel Soberano, pero durante la preparación del automa, coloca el marcador del espacio 6 a la derecha del marcador del espacio 5. Durante la preparación y el turno del automa, coloca boca abajo una carta debajo de este marcador de espacio. Si el resultado del dado es 6 al inicio del turno del automa, deja a un lado la carta del espacio 6 como de costumbre, pero no coloques fichas sobre las cartas del mercado al final del turno del automa.

**En este nivel de dificultad, el automa tendrá 5 acciones durante cada turno.**

# MODO CAMPAÑA

El modo campaña te permite jugar una serie de partidas en solitario contra el automa, que irán aumentando la dificultad exponencialmente. Tu objetivo en el modo campaña es ganar cinco partidas antes de perder cuatro.

Para empezar una campaña, elige una nación con la que jugar. Jugarás con esta nación durante todas las partidas de la campaña.

Escribe tu nombre y el nombre de tu nación en uno de los registros vacíos de la página 23. Tu primera partida deberá ser contra el automa en el nivel de dificultad Cacique.

Puedes jugar varias partidas de la campaña contra la misma nación hasta que ganes. Sin embargo, no podrás volver a jugar contra una nación a la que ya hayas ganado.

## SI PIERDES UNA PARTIDA DEL MODO CAMPAÑA

Escribe la puntuación en el registro y aumenta tu número de derrotas en 1.

**Si acumulas 4 derrotas, habrás perdido la campaña inmediatamente.**

En la próxima partida del modo campaña, comienza con el doble de recursos que de costumbre (6 fichas de , 4 de  y 2 de ). Si pierdes la siguiente partida, **no** dupliques esta bonificación.

## SI GANAS UNA PARTIDA DEL MODO CAMPAÑA

Escribe la puntuación en el registro. Luego, realiza una de las siguientes dos opciones:

Elige una carta común (que no sea de fama) de tu historia, mazo, descarte o mano, que hayas obtenido durante esta partida. Escribe el nombre de la carta en el registro y añádela al mazo inicial para el resto de la campaña.

o

Elige una carta de tu mazo inicial. Escribe entre paréntesis el nombre de la carta en el registro y retírala, devolviéndola a la caja. Ya no la volverás a usar para el resto de la campaña.

Independientemente de tu elección, en tu próxima partida del modo campaña, juega contra el automa en un nivel de dificultad superior al que acabas de jugar.

**Si ganas contra el automa en el nivel de dificultad Líder Supremo (lo que se correspondería a tu quinta victoria), habrás ganado la campaña.**

## MODO EXTREMO

Si sueles ganar las campañas y quieres un modo aún más desafiante, prueba el modo Extremo. En vez de jugar contra el automa e ir incrementando el nivel de dificultad tras cada partida, deberás ganar 5 partidas en el modo Extremo.

El modo Extremo funciona igual que el nivel Líder Supremo, pero cada vez que el automa devuelva un , también obtendrá un . Además, después de cada partida al modo campaña que ganes, deja a un lado una carta de  del mazo común para lo que queda de la campaña.

**Si ganas al automa cinco veces en el modo Extremo, ¡habrás ganado una campaña épica!**

Si pierdes, y si fuera posible, devuelve al mazo común una de las cartas de  dejadas a un lado. Después, continúa como de costumbre, al igual que harías al ser derrotado.

*Este nivel de dificultad se ha considerado muy complejo para ser incluido en las reglas generales.*

# TABLAS DE REFERENCIA DE LAS NACIONES

ARTÚRICOS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Obtiene 1
	<i>Jabalí Twrch Trwyth</i>	Exilia la siguiente  inminente, excepto si se trata de <i>Grial</i> . Si fuera posible, coloca un  del descarte en la historia. Si no, exilia esta carta.
		Exilia una carta del mercado. Juega esta
		Si fuera posible, descarta la carta superior de su mazo. Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, obtiene 1
		Si fuera posible, abandona una  para obtener una . Si no, mejora una
		Si fuera posible, coloca un  del descarte en la historia para obtener la misión inminente superior. Si no, coloca esta carta en la historia y lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte. Toma un . <b>Tomas un </b> .
		Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, coloca un  del descarte en la historia para obtener la carta superior de . Si no, coloca esta carta en la historia, obtiene 1  y lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte.
		Mejora una . Coloca esta carta en la historia. <b>Obtienes 1 </b> .
Otro	Adquiere  /  /  / . Coloca esta carta en la historia.	

ATLANTES	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Descarta la carta superior de su mazo. Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Mitos y leyendas</i>	Si fuera posible, coloca en la historia una carta de  jugada para obtener la carta superior de . Si no, roba 1 .
		Exilia una carta del mercado. Juega esta
		Adquiere  /  /  / . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Prosperidad</i>	Obtiene 1  por cada región jugada. <b>PUEDES robar una carta.</b>
		Adquiere  /  /  / . Roba 1 . <b>Recuperas una </b> .
		Si fuera posible, coloca en la historia una carta de  para adquirir cualquier carta. Si no, mejora una . Coloca esta carta en la historia.
	Otro	Coloca la carta superior del mazo de dinastía en la pila de descarte. Coloca esta carta en la historia.

CARTAGINESES	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Obtiene 1  y 1 . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
		Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un . Si no, y si fuera posible, gasta 2  para adquirir  o . Si no, obtiene 1  y 1  y coloca esta carta en la historia.
		Descarta la carta superior de su mazo. Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Obtiene 1  y 2 . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  y 1  por cada  en juego (del automa). <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Otro	Descarta las 3 cartas superiores de su mazo.
		Si fuera posible, gasta todos los  para obtener el mismo número de . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, descarta las 2 cartas superiores de su mazo.

Coloca 2 en vez de 1 durante la fase de mantenimiento del automa.

CARTAGINESES	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Obtiene 1 . Descarta una carta de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Coloca esta carta en la historia.
		Mejora un . Coloca esta carta en la historia. <b>Abandonas una  y PUEDES robar una carta.</b>
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una  y <b>descartas 2 cartas.</b>
		Si fuera posible, adquiere una  o una . Si no, obtiene 1  y <b>tomas un .</b>
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Otro	Coloca esta carta en la historia. Si fuera posible, gasta 2  o 2  para obtener 1 . <b>Tomas un .</b>

CELTAS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Roba 1  y 1 .
		Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, descarta la carta superior de dinastía y <b>tú tomas un .</b>
	<i>Conquistar</i>	Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, <b>tú tomas un .</b>
		Si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 , coloca esta carta en la historia y <b>tú tomas un .</b>
		Mejora una . Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1  y 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Coloca esta carta en la historia. <b>Tomas un .</b>
	Otro	Descarta las 4 cartas superiores de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. Obtiene 1 . Descarta la carta superior de su mazo.

CELTAS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Coloca esta carta en la historia. <b>Tomas un</b> .
		Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, obtiene 2 .
		Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, adquiere una  o una . <b>Tomas un</b> .
		Adquiere  /  /  / . <b>Obtienes 2</b> .
		Obtiene 2 . Coloca esta carta en la historia.
Otro	Coloca esta carta en la historia. <b>Tomas un</b> .	

EGIPCIO	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, y si fuera posible, adquiere una .
		Si fuera posible, gasta 2  para adquirir una . Si no, y si fuera posible, gasta 2  para adquirir una  o una . Si no, descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Obtiene 1 . Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  y 1  por cada  jugada. <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Otro	Si fuera posible, abandona una  para adquirir una  o una . Si no, descarta las dos cartas superiores de su mazo y obtiene 2 . Coloca esta carta en la historia.

EGIPCIO	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Descarta la carta superior de su mazo. Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 . Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, <b>tú descartas una carta.</b>
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Si fuera posible, adquiere una . Si no, gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de  y coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, adquiere una  o un . Si no, obtiene 2 . <b>Descartas una carta y tomas un</b> .
	Otro	Descarta las 2 cartas superiores del mazo del automa. Coloca esta carta en la historia.

**GRIEGOS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Roba 2 . <b>Obtienes 1</b> .
	Descarta las 3 cartas superiores de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
<i>Avance</i>	Si fuera posible, gasta 1  para mejorar una . Si no, y si fuera posible, adquiere una .
	Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Obtiene 1  y 1 . Coloca esta carta en la historia.
Otro	Si fuera posible, gasta 2  para mejorar una . Si no, y si fuera posible, gasta 2  para mejorar una . Si no, descarta las 2 cartas superiores de su mazo y coloca esta carta en la historia.

**GRIEGOS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Adquiere  /  /  / . <b>Recuperas una carta</b> .
	Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Obtiene 2 . Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, obtiene 2 .
	Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Descarta la carta superior de su mazo. Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible, adquiere una  o una .
Otro	Si fuera posible, gasta 3  para adquirir un . Si no, y si fuera posible, gasta 2  para adquirir una . Si no, y si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. Si no, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.

**MACEDONIOS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
	Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un  y coloca esta carta en la historia. Si no, y si fuera posible, gasta 3  para adquirir una  o una  y coloca esta carta en la historia. Si no, mejora una .
	Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Obtiene 1 .
<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  y 1  por cada  suya en juego. <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Roba 2 . Descarta la carta superior de su mazo.
Otro	Obtiene 1  por cada  suya en juego. Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.

MACEDONIOS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Obtiene 1  por cada  suya en juego. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, y si fuera posible, adquiere una  de entre las exiliadas. Si no, obtiene 1 .
		Coloca esta carta en la historia.
		Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Si fuera posible, devuelve una  de la pila de descarte a la zona de juego. Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, gasta 2  para adquirir  /  /  / . Si no, lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte y coloca esta carta en la historia.
	Otro	Obtiene 1  por cada  suya en juego. Coloca esta carta en la historia.

MAURYANOS	CARTA/ICONO	EFEECTO
	<i>Avance</i>	Si fuera posible, gasta 1  para adquirir una . Si no, y si fuera posible, obtiene una .
	<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  por cada  suya en juego. <b>PUEDES robar una carta.</b>
		Mejora una . <b>Recuperas una .</b>
		Descarta la carta superior de su mazo. Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Obtiene 1 . Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 .
	Otro	Si fuera posible, adquiere una . Si fuera posible, devuelve una  del descarte a la parte superior de su mazo. Lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte y coloca esta carta en la historia.

MAURYANOS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Si fuera posible, devuelve una  del descarte a la parte superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, devuelve una  del descarte a la parte superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, obtiene 1 .
		Mejora un . Coloca esta carta en la historia. <b>Recuperas una .</b>
		Descarta la carta superior de su mazo. Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.
Otro	Obtiene 1 .	

**MINOICOS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
<i>Avance</i>	Si fuera posible, gasta 1  para adquirir una . Si no, y si fuera posible, adquiere una .
<i>Conquistar</i>	Si fuera posible, gasta 1  para adquirir un . Si no, y si fuera posible, adquiere una .
	Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
Otro	Si fuera posible, gasta 1  para adquirir una . Si no, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.

**MINOICOS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Adquiere  /  /  / . <b>Abandonas una</b> .
<i>Gloria</i>	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia. Si fuera posible, abandona 2  para obtener la carta superior de . Si no, obtiene 2 .
	Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Obtiene 1  por cada  jugada. Coloca esta carta en la historia. <b>Obtienes 2</b> .
Otro	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. De lo contrario, descarta la carta superior de su mazo y coloca esta carta en la historia.

**OLMECAS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Descarta la carta superior de su mazo.
	Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Si fuera posible, coloca en la historia una  de la pila de descarte para adquirir  /  /  / . Si no, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.
<i>Cacao</i>	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Obtiene 1 . <b>PUEDES devolver un</b> .
Otro	Lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte.

**OLMECAS**

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Coloca esta carta en la historia. Si fuera posible, coloca en la historia una  de la pila de descarte para adquirir  /  /  / . Si no, y si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte.
<i>Ritual de sacrificio</i>	Si fuera posible, coloca en la historia una  de la pila de descarte para obtener la carta superior de . Si no, descarta las 2 cartas superiores de su mazo.
	Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Descarta la carta superior de su mazo. Si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. <b>Tomas un</b> .
<i>Cacao</i>	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Obtiene 1 . <b>PUEDES devolver un</b> .
	Adquiere  /  /  / . Coloca esta carta en la historia.
	Obtiene 1 . Descarta la carta superior de su mazo.
	Obtiene 1 . Si fuera posible, adquiere una . Si fuera posible, devuelve una  de la pila de descarte a la parte superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
Otro	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.

PERSAS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Descarta las 3 cartas superiores de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
		Obtiene 2  y 2 . Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un  y coloca esta carta en la historia. Si no, y si fuera posible, gasta 2  para adquirir una  o una . Si no, obtiene 1  y 1  y coloca esta carta en la parte superior de su mazo.
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Si fuera posible, adquiere una . Coloca esta carta en la historia.
	<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  y 1  por cada  suya en juego. <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Otro	Si fuera posible, adquiere un . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, coloca esta carta en la historia.

PERSAS	CARTA/ICONO	EFEECTO
		Gasta 3  para obtener 1  (tantas veces como sea posible). Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte.
		Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 2 . Coloca esta carta en la historia.
		Mejora un . <b>Obtienes 2 . Tomas un .</b>
		Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Coloca esta carta en la historia.
		Adquiere  /  /  / . Coloca esta carta en la historia.
	Otro	Si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 .

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Obtiene 1  y 1 . Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 2  para obtener la carta superior de . Si no, mejora una .
	Si fuera posible, adquiere una . Si tienes al menos una  en juego, <b>recuperas una</b> y, si fuera posible, el automa abandona una .
	Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un . Si no, y si fuera posible, gasta 1  para adquirir una  o una . Si no, obtiene 1  y 1 . Coloca esta carta en la historia.
	Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado. Descarta la carta superior de su mazo.
	Añade 1  a la carta del mercado cuyo espacio coincida con el número del dado. Adquiere 1 carta que tenga 1 o más  sobre ella. Coloca esta carta en la historia. <b>PUEDES robar una carta.</b>
Otro	Obtiene 1  y 1  por cada  suya en juego. Si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. Coloca esta carta en la historia.

Coloca 1 en vez de 1 durante la fase de mantenimiento del automa.

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Coloca esta carta en la historia. Añade 1  a la carta del mercado cuyo espacio coincida con el número del dado.
	Si fuera posible, adquiere una . Si tienes al menos una  en juego, <b>recuperas una</b> y, si fuera posible, el automa abandona una .
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 2  para obtener la carta superior de . Si no, y si fuera posible, descarta la carta superior del mazo de dinastía. Si no, obtiene 2 .
	Juega esta . Exilia una carta del mercado. Añade 1  a la carta del mercado cuyo espacio coincida con el número del dado.
	Si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. Si fuera posible, adquiere una carta que tenga 1 o más  sobre ella. Coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible, gasta 1  para descartar la carta superior del mazo de dinastía. Sea posible o no, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.
Otro	Adquiere  /  /  / . Si fuera posible, gasta 1  para obtener 1 . Coloca esta carta en la historia.

CARTA/ICONO	EFEECTO
	<b>Recuperas una</b> . <b>Tomas un</b> .
	Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, obtiene 1  y <b>tú recuperas una</b> .
	Descarta la carta superior de su mazo. Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
<i>Avance</i>	Si fuera posible, gasta 5  para mejorar una . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 .
<i>Prosperidad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1  y 1  por cada  suya en juego. <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 .
	Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
Otro	Obtiene 2 .

ROMANOS	CARTA / ICONO	EFEECTO
		Coloca esta carta en la historia.
		Gasta todas sus fichas de  para obtener el mismo número de . Coloca esta carta en la historia.
		<b>Descartas una carta. Abandonas una .</b>
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, <b>descartas 2 cartas.</b>
	<i>Prosperidad</i>	Obtiene 1  y 1  por cada  suya en juego. <b>PUEDES robar una carta.</b>
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
	Otro	Si fuera posible, gasta 3  para obtener 1 . Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.

ESCITAS	CARTA / ICONO	EFEECTO
		Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. <b>Recuperas una .</b> Si tu nación es , roba 1 .
	<i>Conquistar</i>	Si fuera posible, gasta 4  para mejorar un . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 .
	<i>Avance</i>	Si fuera posible, gasta 4  para mejorar una . Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, obtiene 1 .
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Obtiene 2 . Coloca esta carta en la historia.
		Si hay una o más  en juego, obtiene 1  por cada  suya en juego. Si no, mejora una .
		Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, mejora una  y coloca esta carta en la historia.
	Otro	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, y si fuera posible, adquiere una . Si no, coloca esta carta en la historia.

ESCITAS	CARTA / ICONO	EFEECTO
		Obtiene 1  por cada  suya en juego. Coloca esta carta en la historia.
	<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, coloca la carta superior del mazo de dinastía en la pila de descarte.
		Si fuera posible, devuelve un  de la pila de descarte. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 1 . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
		Si fuera posible, gasta 5  para mejorar una . Si no, descarta la carta superior de su mazo. Coloca esta carta en la historia.
		Obtiene 2 . <b>Descartas una carta.</b>
		Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia.
	Otro	Si fuera posible, gasta 3  para mejorar un  y coloca esta carta en la historia. Si no, obtiene 1  y, si fuera posible, adquiere una .

\*Los escitas, por cuestiones de maquetación, no se encuentran por orden alfabético.

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Obtiene 2  y 2 . Coloca esta carta en la historia.
	Descarta las 2 cartas superiores de su mazo. Obtiene 1 . <b>PUEDES robar una carta.</b>
	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, descarta la carta superior de su mazo, obtiene 1  y coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, descarta la carta superior de su mazo, obtiene 2  y coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Exilia una carta del mercado. Coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible y si no quedan  en el descarte, adquiere una  o una  y coloca esta carta en la historia. Si no, y si fuera posible, devuelve un  del descarte a la parte superior de su mazo para obtener 1  y 1 . Luego, si fuera posible, lleva un  del descarte a la historia para adquirir  /  /  / .
<i>Caridad</i>	Descarta la carta superior de su mazo. Obtiene 1 . <b>Obtienes 2 .</b>
<i>Meditación</i>	Si fuera posible, devuelve un  del descarte a la parte superior de su mazo. Mejora una . <b>PUEDES robar una carta.</b>
Otro	Adquiere  /  /  / . Obtiene 1 . Coloca esta carta en la historia. <b>PUEDES devolver un .</b>

Siempre que el mazo del automa esté vacío y tú tuvieras que añadir una carta de su mazo a un espacio, primero deberás resolver el efecto de su carta de viaje.

CARTA/ICONO	EFEECTO
<i>Visiones de Shangri-La</i>	Si  > 5, gasta todas las fichas de , voltea esta carta y adquiere una  si fuera posible. Si no, coloca un  en la pila de descarte después de barajarla.
<i>Camino a Shangri-La</i>	Si  > 5, gasta todas las fichas de , reemplázala por <i>Puertas de Shangri-La</i> y toma la carta superior de . Si no, coloca un  en la pila de descarte después de barajarla.
<i>Puertas de Shangri-La</i>	Si  > 5, gasta todas las fichas de , voltea esta carta y obtiene la carta superior de . Si no, obtiene 1  y coloca un  en la pila de descarte después de barajarla.
<i>Shangri-La</i>	Si  es mayor o igual a 24, toma la carta superior de  y desencadena el FIN DE PARTIDA. Si no, obtiene 2 , coloca un  en la pila de descarte después de barajarla y <b>tú obtienes 1 .</b>

CARTA/ICONO	EFEECTO
	Si fuera posible, roba 2 . Si fuera posible, gasta 1  para adquirir un  o una . <b>Descartas una carta.</b>
	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Adquiere  /  /  / . Coloca esta carta en la historia.
<i>Gloria</i>	Si fuera posible, abandona 3  para obtener la carta superior de . Si no, descarta la carta superior de su mazo y roba 2 .
	Si fuera posible, gasta 3  para adquirir una . Juega esta . Exilia una carta del mercado.
	Lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte. Si fuera posible, coloca una  del descarte en juego. Coloca esta carta en la historia.
	Si fuera posible, gasta 3  para adquirir una . Si no, descarta las 2 cartas superiores de su mazo y obtiene 1  y 1 .
	Obtiene 1 . Lleva la carta superior del mazo de dinastía al descarte. Coloca esta carta en la historia.
Otro	Si fuera posible, devuelve un  del descarte. Si no, y si fuera posible, adquiere una  de entre las exiliadas. Si no, y si fuera posible, abandona una  para colocar la carta superior del mazo de dinastía en el descarte. Si no, obtiene la carta superior de  y coloca esta carta en la historia.

# REGISTRO DE LA CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR			NACIÓN DEL JUGADOR	
PUNTUACIÓN DEL JUGADOR	NACIÓN DEL AUTOMA	PUNTUACIÓN DEL AUTOMA	VICTORIA / DERROTA	CARTAS AÑADIDAS O (RETIRADAS)

NOMBRE DEL JUGADOR			NACIÓN DEL JUGADOR	
PUNTUACIÓN DEL JUGADOR	NACIÓN DEL AUTOMA	PUNTUACIÓN DEL AUTOMA	VICTORIA / DERROTA	CARTAS AÑADIDAS O (RETIRADAS)

NOMBRE DEL JUGADOR			NACIÓN DEL JUGADOR	
PUNTUACIÓN DEL JUGADOR	NACIÓN DEL AUTOMA	PUNTUACIÓN DEL AUTOMA	VICTORIA / DERROTA	CARTAS AÑADIDAS O (RETIRADAS)

# GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

## ESTRUCTURA DEL TURNO

ACTIVAR

O

INNOVAR

O

REBELARSE

PASAR AL

MANTENIMIENTO

**Activar:** realiza hasta 3 acciones y usa hasta 5 habilidades de agotamiento.

**Innovar:** descarta tu mano, luego mejora , , , o .

**Rebelarse:** devuelve cualquier número de cartas de  de la mano a la pila de disturbios.

### MANTENIMIENTO

1. Añade 1  al mercado
2. Retira las fichas de  y de 
3. Descarta cualquier número de cartas
4. Roba hasta tener una mano de 5 cartas

### VOLVER A BARAJAR

**Si eres** : lleva la carta superior del mazo de nación a la pila de descarte. Luego, baraja el descarte y agota el mazo de nación.

Si la carta añadida es , voltea la carta de estado a su cara de .

**Si eres** : paga el coste de desarrollo para desarrollar una carta. Lleva dicha carta a la pila de descarte. Luego, baraja el descarte y agota la zona de desarrollo.

### COLAPSO

Si la pila de disturbios se ha quedado vacía, la partida finaliza inmediatamente. El jugador con menos  gana la partida.

### PUNTUACIÓN

La partida se termina si se cumple una de las siguientes condiciones:

1. El mazo principal se ha quedado vacío
2. La zona de desarrollo de un jugador está vacía
3. La carta *Rey de reyes* está boca abajo
4. Los vikingos toman a *Harald Hardrada* 
5. Los artúricos juegan el *Grial* 
6. Los utópicos activan *Shangri-La* con más de 24 fichas de 

Completad la ronda en curso y jugad una última ronda.

**El jugador con más puntos gana la partida:**



= 1 punto de victoria



= X puntos de victoria



= obtiene puntos de victoria si se cumple la condición indicada



= número de puntos variable, **hasta un máximo de 10**