

IMPERIUM

UN JUEGO DE
NIGEL BUCKLE Y DÁVID TURCZI

ILUSTRADO POR
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

REGLAMENTO



**Imponentes adversarios te rodean. Tu nación está preparada.
Llegó la hora de hacer historia.**

El destino de una de las mayores civilizaciones de la historia está en tus manos. Bajo la amenaza del ataque, debes conquistar nuevas tierras, controlar impresionantes avances científicos y culturales y dirigir a tu pueblo hacia una nueva era: la de convertirse en imperio. Pero ten cuidado, si expandes tu nación demasiado rápido, los disturbios debilitarán a tu pueblo. De lo contrario, si te desarrollas demasiado lento, apenas dejarás huella en la historia. Asume el papel de una de las ocho civilizaciones asimétricas que competirán por ser el imperio más poderoso que el mundo jamás haya visto.

CLÁSICOS VS LEGENDARIOS

Independientemente de si juegas a *Imperium: Clásicos* o *Imperium: Legendarios*, las reglas son las mismas.

Este reglamento incluye todas las reglas necesarias para jugar con cualquiera de las dos cajas, lo que podría significar que encuentres referencias o información que no se corresponde con las naciones o términos que aparecen en tu caja.

Si tienes ambas cajas, puedes mezclarlas – la única diferencia radica en la preparación de la partida. Estos cambios quedan explicados en la página 6.

NOTA HISTÓRICA

Imperium es un juego basado en la historia de naciones e imperios de todo el mundo, que han ido desde el 3100 a.C. hasta el 1066 d.C. Si bien la precisión histórica fue uno de los valores principales para desarrollar este juego, hemos tratado de proporcionarle aquello que necesitaba. La mecánica principal de construcción de mazos es esencialmente abstracta, y la percepción lineal e inexorable en el desarrollo de una nación hasta llegar a convertirse en imperio es una representación deformada de los hechos reales.

Además, algunos de los términos usados en este juego, tal como podrían ser «bárbaros», «imperio» o «primitivo» son quizás poco rigurosos si se tratara de un estudio histórico, pero dado el contexto de este juego, cumplen con su función. Concretamente, el uso del término «nación» en este reglamento no denota naciones del mundo real, como sería el caso de los utópicos, los atlantes o los artúricos, siendo estas naciones ficticias. Los minoicos, griegos y macedonios representan diferentes subgrupos de los antiguos griegos, que incluso llegaron a solaparse temporalmente. Los qin no son solo aquellos que formaron parte de la dinastía Qin en la historia china, sino también la dinastía Zhou y el periodo de los Reinos combatientes. Cada uno de los mazos presentes en este juego no reflejará la complejidad y riqueza de todos aquellos que se encuentran representados en los mismos.

COMPONENTES

CLÁSICOS

- 23 cartas de cartagineses
- 28 cartas de celtas
- 24 cartas de escitas
- 23 cartas de griegos
- 23 cartas de macedonios
- 23 cartas de persas
- 23 cartas de romanos
- 26 cartas de vikingos
- 83 cartas comunes

LEGENDARIOS

- 29 cartas de artúricos
- 22 cartas de atlantes
- 23 cartas de egipcios
- 24 cartas de mauryanos
- 23 cartas de minoicos
- 26 cartas de olmecas
- 25 cartas de qin
- 21 cartas de utópicos
- 83 cartas comunes



CLÁSICOS Y LEGENDARIOS



4 cartas de estado



1 tablero de mercado dividido en 3 partes



1 carta de solsticio

 21 fichas de agotamiento

 18 fichas de acción

 6 marcadores de espacio

 1 dado de 6 caras

 39 fichas de materiales

 39 fichas de población

 39 fichas de progreso

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

1. **Nombre de la carta.**
2. **Franja:** el color de la franja indica la clase de la carta, representada también en la parte inferior de la misma - ver punto 9. Las cartas que no pertenezcan a ninguna clase tienen una franja gris.
3. **Permanentes/Ataque:** las cartas permanentes  no se retirarán de la partida. Las cartas de ataque  afectan a otros jugadores.
4. **Estado:** algunas cartas tienen un icono de bárbaros  o un icono de imperio . No podrás jugar cartas que muestren un icono diferente al de tu carta de estado.
5. **Tipo de carta:** algunas cartas tienen un icono de , , ,  o . Estos iconos no desencadenan ningún efecto, pero pueden mencionarse en otras cartas.
6. **Tipo de región:** muchas cartas de región  tienen uno o más iconos de ,  o . Estos no desencadenan ningún efecto, pero pueden mencionarse en otras cartas.
7. **Efecto:** indica qué realiza la carta cuando un jugador la usa.
8. **Coste de desarrollo:** la mayoría de las cartas de desarrollo  tienen un coste. Para desarrollarla, deberás gastar el número de fichas de ,  y/o  indicado.
9. **Clase:** algunas cartas tienen un icono de , , , ,  o . Estos no tienen ningún efecto excepto en la preparación de la partida, pero pueden mencionarse por otras cartas. La clase de la carta también se muestra mediante el color de la franja superior.

Algunas cartas tienen tanto un icono de  como de . En la preparación, las cartas se consideran primitivas . Durante la partida, se tendrán en cuenta ambas clases.

-  **Poder:** la nación con la que estás jugando.
-  **Región:** las zonas bajo el control de tu nación.
-  **Primitiva:** desarrollos tecnológicos y culturales antiguos.
-  **Civilizada:** desarrollos tecnológicos y culturales modernos.
-  **Tributo:** los pueblos bajo el control de tu nación.
-  **Fama:** hechos importantes de tu nación.
-  **Disturbio:** conflictos internos y desorden en tu nación.

10. **Nación:** el color de la esquina indica a qué nación pertenece la carta.
11. **Localización inicial:** indica dónde se coloca la carta durante la preparación:
 - En juego  : en tu zona de juego (todas las cartas con  son de doble cara)
 - Nación  : en el mazo de nación
 - Ascensión  : al final del mazo de nación
 - Desarrollo  : en la zona de desarrollo
 - Suministro  : en la pila de conflicto
12. **Número de jugadores:** las cartas con el símbolo  3+ no se usarán en partidas a dos jugadores o en solitario. Las cartas con el símbolo  4 no se usarán en partidas a dos, tres jugadores o en solitario.
13. **Número de la carta:** es el número de referencia de la carta. Si el primer dígito es 1, la carta pertenece a la caja de *Clásicos*. Si es un 2, a la caja de *Legendarios*.
14. **Puntos de victoria:** los puntos de victoria que proporciona la carta al final de la partida. Las cartas con  proporcionan X puntos. Las cartas con  o  proporcionan un número de puntos de victoria variable, indicado en la carta. Las cartas con  restarán puntos.

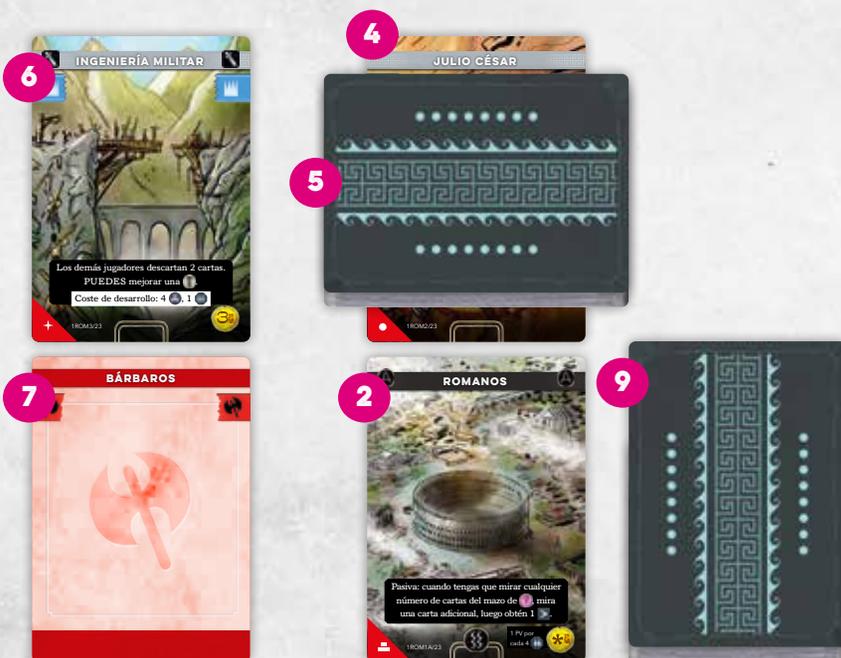
PREPARACIÓN

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. Cuando realices la preparación general, usa las cartas comunes de una de las dos cajas. Comprobad si alguna carta de 🔄 tiene el mismo nombre que la nación elegida por alguno de los jugadores. Cada carta que tenga el mismo nombre deberá sustituirse por una carta de 🔄 aleatoria entre las cartas comunes de la otra caja. Roba otra carta si la nueva muestra el icono 👤 4 o 👤 3+ y estáis jugando una partida con menos jugadores que el número indicado (o si vuelve a coincidir con el nombre de una nación elegida).

PREPARACIÓN INDIVIDUAL



Cada jugador debe realizar los siguientes pasos:

1. Elige una nación y quédate todas las cartas correspondientes. Guíate por el color de la parte inferior izquierda de las cartas.

Antes de elegir una nación, se recomienda leer la sección «Naciones» de la página 20, para tener una guía de las principales 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 tu **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 poseen 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



1. Coloca todas las fichas de , , , y en la mesa, al alcance de todos los jugadores. Este es el **suministro**.
2. Cada jugador deberá robar 3 , 2 , 1 , 5 y 3 , dejando las fichas de y sobre su carta de estado.

Si hay algún jugador que haya elegido a los utópicos, solo recibirá 3 (en vez de 5).

3. Coloca las partes que forman el **mercado** boca arriba, en el centro de la mesa y al alcance de todos los jugadores.
4. Separa todas las cartas comunes según su clase: , , , , y . 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 .

5. En partidas a 3 jugadores, retira todas las cartas comunes con el icono 4. En partidas a 2 jugadores, retira todas las cartas comunes con los iconos 3+ y 4.
6. Coloca todas las cartas de boca arriba, debajo del icono del tablero de mercado. Esta es la **pila de disturbios**.
7. 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. En partidas a 3 jugadores, retira la carta superior del mazo de fama sin mirarla. En partidas a 2 jugadores, retira las dos cartas superiores del mazo de fama sin mirarlas.
10. Baraja las cartas de . Coloca el número de cartas correspondientes en un mazo boca abajo, por encima del icono de  del tablero de mercado. Este es el **mazo de región**.
11. Baraja las cartas . Coloca el número de cartas correspondientes en un mazo boca abajo, por encima del icono  del tablero de mercado. Este es el **mazo primitivo**.
12. Baraja las cartas . Coloca el número de cartas correspondientes en un mazo boca abajo, por encima del icono  del tablero de mercado. Este es el **mazo civilizado**.

El número de cartas del mazo de región, mazo primitivo y mazo civilizado dependerá del número de jugadores presentes en la partida:

2 jugadores – 6 cartas

3 jugadores – 7 cartas

4 jugadores – 8 cartas

13. Baraja las cartas restantes de ,  y  con las cartas de  y colócalas encima de la zona con los iconos , ,  y  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  en cada carta  del mercado que no tenga un icono .
17. De manera aleatoria, coloca la **carta de solsticio** entre dos jugadores. El jugador a la izquierda de la carta de solsticio será el **jugador inicial**.

CÓMO JUGAR

La partida se juega por rondas. Cada ronda comienza con el jugador a la izquierda de la carta de solsticio. Este realizará su turno, y los otros jugadores continuarán en sentido horario. La partida continúa hasta que se desencadene la **puntuación** o el **colapso**, lo que finaliza la partida. En su turno, los jugadores deberán:

ACTIVAR

O

INNOVAR

O

REBELARSE

Cuando hayas realizado una de estas acciones, darás paso al **mantenimiento**.

Tras realizar el mantenimiento, le tocará el turno al jugador de tu izquierda. Si la carta de solsticio está entre tú y el jugador a tu izquierda, la ronda termina y todos los jugadores deben resolver el **solsticio** antes de pasar a la siguiente ronda.

ACTIVAR

Cuando activas, puedes realizar acciones y usar las habilidades de agotamiento en cualquier orden y cualquier combinación. Cuando no puedas o no quieras realizar más acciones o usar las habilidades de agotamiento, deberás pasar al mantenimiento.

REALIZAR ACCIONES

Para realizar una acción, primero debes retirar una ficha de  de tu carta de estado. Si no te quedan fichas de  en tu carta de estado, no podrás realizar la acción.

Juega una carta de tu mano en tu zona de juego y resuelve el efecto indicado.

Por último, coloca la carta en tu pila de descarte, a no ser que indique lo contrario. Si una carta tiene un icono , esta deberá permanecer en tu zona de juego después de jugarla.

Si una carta tiene un icono de  o de , solo podrás jugarla si tu carta de estado también posee el mismo icono.

Muchas cartas incluyen **palabras clave**. Estas se explican en detalle en las páginas 14–18.

Los efectos de las cartas jugadas deben resolverse todo lo posible.

PALABRAS CLAVE COMUNES

A continuación se muestran algunas palabras clave comunes que aparecen en las cartas, y a las que deberás prestar atención durante la partida: abandonar, adquirir, mejorar, elegir, agotar, acción sin coste, obtener, historia, pasiva y solsticio.

USAR HABILIDADES DE AGOTAMIENTO

Para usar la habilidad de agotamiento, elige una carta con la palabra «agotar» que no tenga una ficha de  sobre ella. Esta puede ser una carta en tu zona de juego o puede ser tu carta de poder. Mueve una ficha de  de tu carta de estado a la carta que has elegido. Si no te quedan fichas de  en tu carta de estado, no podrás usar la habilidad de agotamiento.

Luego, deberás resolver el efecto que aparece tras el término «agotar». Algunas habilidades de agotamiento tienen un coste; si no puedes pagarlo, no podrás usar la habilidad.

Si una carta ya tiene una ficha de  sobre ella, no podrás usar la habilidad de agotamiento que aparece en ella.

Puedes usar una habilidad de agotamiento de una carta de tu zona de juego con un icono de  o de , independientemente del icono que aparezca en tu carta de estado.

Solo podrás usar una habilidad de agotamiento durante tu turno, cuando realices la acción Activar, excepto si la carta indica lo contrario.

INNOVAR

Primero deberás dejar todas las cartas de tu mano en tu pila de descarte.

Luego **mejora** , ,  o , tal como queda detallado en la página 16.

Después, deberás pasar directamente al mantenimiento.

No podrás realizar acciones o usar habilidades de agotamiento si decides Innovar.

REBELARSE

Devuelve cualquier número de cartas de  de tu mano a la pila de disturbios.

Después deberás pasar directamente al mantenimiento.

No podrás realizar acciones o usar habilidades de agotamiento si decides Rebelarte.

MANTENIMIENTO

Primero, añade 1 ficha de  del suministro a cualquier carta del mercado.

Si estás jugando con los cartagineses, en vez de eso, añade 1 o 2 fichas de , tal como queda indicado en tu carta de poder.

Si estás jugando con los qin, en vez de eso, añade 1 ficha de , tal como queda indicado en tu carta de poder.

Una vez hayas colocado una ficha en una carta del mercado, el próximo jugador podrá comenzar su turno mientras tú terminas tu fase de mantenimiento.

Después, retira todas las fichas de  y  de tu carta de estado, de todas las cartas de tu zona de juego, de tu mazo de nación, de todas las cartas en tu zona de desarrollo y de tu carta de poder. **Luego, coloca 3 fichas de  y 5 de  en tu carta de estado.**

Si estás jugando con los utópicos, deberás colocar solo 3 fichas de .

Luego, podrás descartar cualquier número de cartas de tu mano en tu pila de descarte.

Por último, roba cartas de tu mazo de robo y **llévalas a tu mano, hasta tener 5 cartas**. Si tu mano ya se compone de 5 o más cartas, no robes. Algunos efectos que aparecen en las cartas pueden permitirte incrementar tu mano. El límite de mano solo se aplica durante el mantenimiento.

Dado que ciclar el mazo es la principal manera de acceder a las cartas  y  y  de tu nación para poder convertirte en imperio (ver anverso), a veces es conveniente descartar las cartas restantes al final de tu turno.

VOLVER A BARAJAR TU MAZO DE ROBO

Si tu mazo de robo está vacío y tienes que robar una carta, primero debes comprobar tu carta de estado:

Si tu carta de estado muestra el icono de :

1. Si no quedan fichas de  en tu mazo de nación y tienes una o más fichas de  en tu carta de estado, coloca la carta superior de tu mazo de nación en tu pila de descarte. Después, mueve una ficha de  de tu carta de estado a tu mazo de nación.

Si ya hay una ficha de  en tu mazo de nación o si no te queda ninguna en tu carta de estado, omite este paso.

Si colocas tu carta de  en tu pila de descarte, dale la vuelta a tu carta de estado inmediatamente, para que muestre la cara con el icono de .

2. Baraja tu pila de descarte formando un nuevo mazo de robo.
3. Sigue robando cartas como de costumbre.

Si estás jugando con los artúricos, la carta  es tu carta de nadir. En vez de colocarla en tu pila de descarte, colócala inmediatamente en tu zona de juego. **No** le des la vuelta a tu carta de estado.

Si estás jugando con los vikingos, la carta  es tu carta de cenit. Cuando la coloques en tu pila de descarte, desencadenará el fin de la partida. **No** le des la vuelta a tu carta de estado.

Si juegas con los utópicos, al no tener mazo de nación, deberás saltarte el paso 1.

Si tu carta de estado muestra el icono de :

1. Si no te quedan fichas de  en tu zona de desarrollo y tienes una o más fichas de  en tu carta de estado, puedes pagar el coste de desarrollo mostrado en una de tus cartas para **desarrollarla**. Coloca dicha carta en tu pila de descarte. Luego, mueve una ficha de  de tu carta de estado a tu zona de desarrollo. Si ya hay una ficha de  en tu zona de desarrollo, o si no te queda ninguna en tu carta de estado, sáltate este paso.

Si juegas con los utópicos, al no tener zona de desarrollo, deberás saltarte el paso 1.

2. Baraja tu pila de descarte formando un nuevo mazo de robo.
3. Sigue robando cartas como de costumbre.

Resuelve esto en cuanto se desencadene, aunque eso implique resolverse durante el turno de otro jugador.

Algunas cartas indican «Si fuera posible, roba la carta superior del mazo». Si tu mazo de robo está vacío, no robas la carta, ni tampoco vuelves a barajar tu mazo.

SOLSTICIO

La ronda termina cuando el jugador a la derecha de la carta de solsticio termina su turno. Antes de que el próximo jugador comience su turno, los jugadores deben resolver todos los «solsticios» que aparezcan en su zona de juego y en su carta de poder. Estos efectos se pueden resolver simultáneamente por todos los jugadores.

Los solsticios deben resolverse todo lo posible, excepto si la carta específica que sea opcional.

Si tienes varias cartas con la palabra clave «solsticio», puedes elegir el orden de activación. Cuando todos los jugadores hayan resuelto sus solsticios, le tocará el turno al próximo jugador, empezando una nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

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

La puntuación se desencadena si se cumple **una** de estas condiciones:

1. No quedan cartas en el mazo principal.
2. Un jugador desarrolla la última carta de su zona de desarrollo.
Esto no se desencadena si los artúricos mueven la última carta de  de su zona de misiones.
3. La carta *Rey de Reyes*  se voltea boca abajo (ver página 19).
4. El jugador con los vikingos coloca su carta *Harald Hardrada*  en su pila de descarte.
5. El jugador con los artúricos juega su carta *Grial* .
6. El jugador con los utópicos tiene al menos 24 fichas de  y activa el solsticio de su carta de viaje *Shangri-La*.

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

Si el colapso se desencadena después de que se haya desencadenado la puntuación, el colapso deberá resolverse.

PUNTUACIÓN

Cuando se desencadene la puntuación, deberéis completar la ronda en curso, como de costumbre. **Luego, deberéis jugar una ronda final**, y resolver los solsticios después de que todos los jugadores hayan realizado su turno.

Luego, cada jugador sumará sus puntos de victoria.

Deja las cartas donde estaban cuando finalizó la partida mientras cuentas tu puntuación, ya que las cartas  y  puntúan de manera diferente dependiendo de su localización.

- Cada ficha de  que tengas delante tuya cuenta como 1 punto de victoria.

Puntúa cada carta de tu mano, de tu zona de juego, mazo de robo, pila de descarte e historia (o pila de inundación), además de tu carta de poder. No puntúes las cartas de tu mazo de nación o las de tu zona de desarrollo.

- Una carta con  o  te hará obtener o perder los puntos de victoria indicados.
- Una carta con  te hará obtener los puntos de victoria indicados siempre que se cumpla la condición indicada. De lo contrario, no obtendrás dichos puntos.
- Una carta con  te hará obtener un número variable de puntos de victoria indicado en la carta. **Nunca podrás obtener más de 10 puntos de una carta con .**

Si tienes varias cartas que te puntúan por tener cierto tipo de cartas o recursos, todas podrán puntuar por las mismas cartas o recursos.

El jugador con más puntos de victoria será el ganador de la partida.

En caso de empate, dichos jugadores comparten la victoria.

COLAPSO

Cuando se desencadene el colapso, **la partida finaliza inmediatamente**, sin terminar siquiera la acción en curso.

Cuenta el número de cartas de  de tu mano, zona de juego, mazo de robo, pila de descarte e historia. **El jugador con menos cartas de  será el ganador de la partida.** En caso de empate, dichos jugadores deberán realizar la puntuación.

PALABRAS CLAVE

ABANDONAR

Solo las cartas  en juego pueden abandonarse. Para ello, colócalas en tu pila de descarte.

Si la carta tiene una carta **protegida** debajo suya, esta también se abandona.

Algunas cartas te permiten abandonar cartas protegidas. Si lo haces, la carta protectora seguirá en juego.

ACCIÓN

Cuando el efecto de una carta te permita obtener una acción, coloca una ficha de  en tu carta de estado, incluso si eso te hiciera tener un número de fichas de  superior a 3 en tu carta de estado.

Cuando el efecto de una carta requiera gastar un número de acciones, retira dicha cantidad de fichas de  de tu carta de estado. Si no tienes fichas suficientes, no podrás realizar el efecto de la carta.

ACCIÓN SIN COSTE

No retires una ficha de  de tu carta de estado para jugar esta carta.

Puedes realizar una acción para jugar esta carta aunque no te queden fichas de  en tu carta de estado. No puedes jugar la misma carta con esta palabra clave varias veces durante el mismo turno.

ADQUIRIR / / /

Selecciona una carta del mercado de la clase elegida y llévala a tu mano. Llévate solo una carta, aunque muestre varias clases, excepto si se te permite lo contrario. Además, obtienes las fichas de ,  y  que haya encima de la carta. Si debajo tiene una carta de , deberás llevártela también a tu mano.

Luego, roba una nueva carta del mazo correspondiente (o del mazo principal si el suyo está agotado) y reemplaza la carta que te has llevado. No te olvides

de colocar una carta de  de la pila de disturbios debajo de la carta nueva, siempre que sea una ,  o de .

Si una carta te permite adquirir varias cartas, realiza todo lo mencionado arriba por cada carta que adquieras. Podrás llevarte cartas recién robadas que han reemplazado a anteriores si la carta es de la misma clase.

ATAQUE

Cuando juegas una carta con un icono de , esta tendrá un efecto perjudicial para los demás jugadores. Si no puedes realizar el efecto en su totalidad, resuélvelo todo lo posible.

Algunas cartas protegen a los jugadores de las cartas de . Estas les permiten a los jugadores elegir entre ignorar parte de los efectos de la carta de , o todos ellos.

BÁRBAROS

Solo puedes jugar cartas de  si tu carta de estado muestra el icono de .

Puedes tener una carta de  en tu zona de juego y usar su habilidad de agotamiento incluso si tu carta de estado muestra el icono de .

Cuando una carta indique «Si eres », su efecto podrá resolverse solo si tu carta de estado muestra el icono de .

Si estás jugando con los atlantes, tu carta de estado comienza en , lo que significa que nunca podrás jugar cartas de .

BUSCAR

En este orden, busca en las siguientes zonas la(s) carta(s) especificada(s): tu mano, tu pila de descarte, tu mazo de robo y tu mazo de nación. Algunas cartas te pedirán que busques solo en ciertas zonas.

Si no encuentras la carta especificada, no ocurre nada. Si la encuentras, deja de buscar y revélala. La carta te indicará dónde colocarla.

Si la carta indica, por ejemplo, «busca una », puedes buscar en todas las zonas y elegir una carta de esa clase para revelar. Devuelve las otras cartas a las localizaciones donde las hayas encontrado.

Cuando hayas terminado de mirar en tu mazo de robo o en tu mazo de nación, deberás barajarlo.

Cuando barajes tu mazo de nación, deja la carta  al final del mazo.

CABALLERO

Algunas cartas son de  y pueden ser mencionadas por otras cartas.

CIUDAD

Algunas cartas son de  y pueden ser mencionadas por otras cartas.

COLOCAR EN TU HISTORIA

Coloca las cartas especificadas debajo de tu carta de poder. Estas cartas se considerarán tu **historia**.

Los atlantes y los vikingos no tienen historia. Si una carta tuviera que colocarse en su historia, esta será descartada.

DESARROLLAR

Paga el coste de desarrollo mostrado en una carta de  de tu zona de desarrollo y llévala a tu pila de descarte.

Cuando «desarrollar» aparezca como un efecto, podrás resolverlo incluso si tuvieras una ficha de  en tu zona de desarrollo. Resolver el efecto no requiere que coloques una ficha de  en tu zona de desarrollo.

Los artúricos, utópicos y vikingos no tienen una zona de desarrollo, por lo que nunca podrán desarrollar.

DESCARTAR

Coloca la carta en tu pila de descarte.

DEVOLVER UN

Toma una carta de  de tu mano y llévala a la pila de disturbios.

Algunas cartas te permiten devolver una carta de  de tu descarte. Para ello, llévala de tu pila de descarte a la pila de disturbios.

ELEGIR / ELIGE

Resuelve **una** de las opciones disponibles.

EXILIAR

Elige una carta permitida y colócala en una **pila de exilio**, junto al icono de  del tablero de mercado.

Si decides exiliar una carta del mercado, devuelve la(s) carta(s) de  que tenga debajo a la pila de disturbios. Luego, roba una nueva carta del mazo correspondiente (o del mazo principal si el suyo está agotado) para reemplazarla. Si es una carta ,  o de , coloca una carta de  de la pila de disturbios debajo de ella.

No puedes exiliar una carta con una o más fichas sobre ella, excepto si la estás intercambiando (ver abajo).

Algunas cartas te permiten intercambiar cartas entre las del mercado y la pila de exilio. Para ello, **exilia** una carta como de costumbre, pero en vez de robar una nueva carta para reemplazarla, usa una carta de la pila de exilio. Si la nueva carta es ,  o de , coloca una carta de  de la pila de disturbios debajo de ella.

Si intercambias una carta exiliada con una carta que tiene una o más fichas sobre ella, coloca las fichas en la carta del mercado.

Algunas cartas te permiten **adquirir** o **mejorar** cartas de la pila de exilio. Si adquieres una carta ,  o de  de este modo, toma una carta de  de la pila de disturbios.

HISTORIA

Todas las cartas colocadas debajo de tu carta de poder se consideran tu **historia**.

Las cartas de tu historia están fuera de juego y no podrán interactuar con otras, excepto si el efecto de una carta lo

permite. Sin embargo, te proporcionarán puntos de victoria al final de la partida. Podrás mirar las cartas de tu historia en todo momento, pero en secreto.

Los atlantes y los vikingos no tienen historia. Si una carta tuviera que colocarse en su historia, esta deberá descartarse.

IMPERIO

Solo puedes jugar cartas de  si tu carta de estado muestra el icono de .

Puedes **adquirir** y **mejorar** cartas de , incluso si tu carta de estado muestra el icono de .

Cuando una carta indique «Si eres », su efecto podrá resolverse solo si tu carta de estado muestra el icono de .

Si estás jugando con los vikingos o los artúricos, recuerda que estos nunca pueden voltear su carta de estado, pero podrás usar la carta de *Peines* o la de *Guenuvar* para jugar cartas de .

INUNDACIÓN

En vez de **historia**, los atlantes tienen una **pila de inundación**. Las cartas que se encuentren bajo su carta de poder se consideran inundadas y fuera del juego. No se podrá interactuar con las cartas inundadas, excepto si el efecto de una carta indica lo contrario. Sin embargo, estas cartas ofrecen puntos de victoria. El jugador puede mirar las cartas de la pila de inundación en todo momento, pero deberá hacerlo en secreto.

Cualquier carta que hubiera interactuado con tu historia **no** lo hará con tu pila de inundación. Las cartas  que puntúan por estar en tu historia **no** puntuarán por estar en tu pila de inundación.

Las cartas se llevarán a la pila de inundación cuando aparezca la palabra clave «**sumergir**».

MÁSCARA

Algunas cartas son cartas de  y pueden ser mencionadas por otras cartas.

MAZO DE NACIÓN

Si el efecto de una carta te permite manipular cartas de tu mazo de nación, tu carta de  siempre deberá permanecer al final. Nunca coloques una carta de  debajo de tu carta de . Tampoco debes barajar tu carta de  en tu mazo de nación.

MEJORAR

 /  /  / 

Si hay más de una clase, primero deberás decir en voz alta cuál quieres mejorar. Luego, lleva a cabo **una de estas opciones**:

Opción 1: *Selecciona cualquier carta de dicha clase del mercado y llévala a tu mano. Si eliges esta opción, también obtendrás las fichas de  y  y  presentes en la carta. Si hay una carta de  debajo de la que has elegido, devuélvela a la pila de disturbios. Luego, roba una nueva carta del mazo correspondiente (o del mazo principal si el suyo está agotado) y reemplaza la carta que te has llevado. Si es una carta , , o de , coloca una carta de  de la pila de disturbios debajo de ella.*

Opción 2: *Si decides mejorar una , toma la carta superior del mazo primitivo y llévala a tu mano.*

Opción 3: *Si decides mejorar una , toma la carta superior del mazo civilizado y llévala a tu mano.*

Opción 4: *Si decides mejorar una , toma la carta superior del mazo de región y llévala a tu mano.*

Opción 5: *Si decides mejorar un  u otra clase cuyo mazo se haya quedado vacío, revela cartas de una en una del mazo principal hasta que encuentres una carta de la clase que hayas elegido. Toma la carta y llévala a tu mano. Luego, baraja las otras cartas reveladas en el mazo principal. Si no encuentras ninguna carta de la clase que has elegido, obtienes 2 fichas de .*

METRÓPOLIS

Algunas cartas son cartas de  y pueden ser mencionadas por otras cartas.

MIRAR

En secreto, toma y mira la carta o cartas indicadas. A no ser que se indique lo

contrario, devuelve las cartas que has mirado a su localización original. Si se te indica mirar varias cartas y hay menos disponibles, mira tantas como puedas. Si miras varias cartas, devuélvelas a su localización original en cualquier orden.

Si miras cartas de , nunca podrás mirar la carta *Rey de Reyes*, excepto si es la única carta del mazo.

OBTENER-OBTÉN / /

Toma el número indicado de fichas del suministro. Las fichas de ,  y  no están limitadas.

OBTENER ACCIÓN

Coloca una ficha de  en tu carta de estado.

Esto te permite tener más de 3 fichas de .

PASIVA

Siempre que una carta esté en tu zona de juego, su habilidad pasiva está activa.

La habilidad pasiva de una carta de poder está activa durante toda la partida.

PAGAR-PAGA / /

Devuelve al suministro el número de fichas indicado. Si no puedes hacerlo, no podrás realizar dicha acción o usar su habilidad de agotamiento. Si la acción o habilidad tiene varias opciones, deberás elegir otra opción.

Cuando gastes fichas de , podrás gastar cualquier cantidad de fichas de , y cada una contará como una ficha de .

Cuando gastes fichas de , podrás gastar cualquier cantidad de fichas de  y cada una contará como 2 fichas de . Cualquier recurso sobrante no se devuelve.

No podrás convertir fichas de  en fichas de  o de .

PERGAMINO

Algunas cartas son de  y pueden ser mencionadas por otras cartas.

PERMANENTE

Cuando juegues una carta , esta permanece en tu zona de juego hasta que sea retirada mediante otra acción o una habilidad de agotamiento.

PROTEGER

Toma otra carta de tu mano y colócala boca arriba debajo de la carta con la palabra clave «**proteger**». Esta carta pasa a considerarse protegida. Una carta puede tener varias cartas protegidas debajo de ella. Algunas cartas pueden especificar el tipo de cartas que pueden proteger.

Una carta protegida no se considera como parte de tu zona de juego, aunque te proporcionará puntos de victoria al final de la partida. No puedes descartar o jugar una carta protegida, y tampoco podrás usar sus habilidades de agotamiento o solsticio.

Si una carta protegida está bajo una carta **abandonada**, **recuperada**, **exiliada**, **añadida a la historia** o **sumergida**, deberás realizar lo mismo con la carta protegida. Sin embargo, si la carta protegida es el objetivo de algo, esta se quedará en juego.

Algunas cartas te permiten que las protejas a ellas o a otras debajo de cartas  que ya están en juego. Para ello, colócala debajo de esa carta como de costumbre. Las cartas protegidas son de información pública.

RECUPERAR

Solo las cartas  se pueden recuperar. Al recuperar una de estas, devuélvela a tu mano.

Si tiene una carta **protegida** debajo, también pasará a tu mano.

ROBAR-ROBA / /

Roba el número indicado de recursos del jugador o de los jugadores especificados. Si no puedes resolver este efecto en totalidad, resuélvelo todo lo posible.

ROBAR CARTA(S)

Roba el número de cartas indicado de tu

mazo de robo. Si tienes que robar más cartas de las que te quedan en el mazo, roba tantas como puedas. Después, vuelve a barajar tu mazo de robo (siguiendo las reglas de la página 12) y sigue robando cartas hasta llegar al número indicado.

Algunas cartas te indican «si fuera posible, roba la carta superior del mazo» o «si fuera posible, roba hasta X cartas». En dichos casos, no podrás robar más cartas que las que te quedan en el mazo. Si tu mazo de robo está vacío, no podrás robar.

SOLSTICIO

Al final de la ronda deberás resolver todos los solsticios de tu zona de juego y de tu carta de poder, en el orden que quieras.

SUMERGIR

Coloca las cartas especificadas debajo de tu carta de poder. Estas cartas se considerarán **inundadas**.

Si se viera desencadenado por un jugador que no juega con los atlantes, este deberá descartar las cartas especificadas.

TIPOS DE REGIÓN

Algunas cartas de  tienen uno o más iconos de ,  o , que pueden ser mencionados por otras cartas.

TODOS LOS JUGADORES

Las cartas que hacen referencia a «todos los jugadores» o «cada jugador», también te incluyen.

Las cartas que hacen referencia a «los demás jugadores», no te incluyen.

TOMAR UN

Toma una carta de  de la pila de disturbios y llévala a tu mano.

NOTAS DE CARTAS

ACLAMADO

Cuando **mejores** una carta , sigue las reglas generales de mejora, pero decide elegir entre una carta del mercado o revelar cartas del mazo principal.

CIGOÑAL

Durante tu turno, puedes agotar esta carta cuando una carta de  en juego se usa para obtener . Esto puede darse mediante su propio efecto o bien por el efecto de otra carta (incluso si la carta de  no es relevante para dicho efecto).

Es probable que esto ocurra cuando uses *Prosperidad*, *Nómadas* o cartas similares que generan  a partir de cartas de , y una de ellas también presenta un icono de . También se puede desencadenar por cartas como *Barcos* o *Puerto*.

DOMESTICACIÓN

Durante tu turno, puedes agotar esta carta cuando una carta de  en juego se usa para obtener . Esto puede darse mediante su propio efecto o bien por el efecto de otra carta (incluso si la carta de  no es relevante para dicho efecto).

Es probable que esto ocurra cuando uses *Prosperidad*, *Nómadas* o cartas similares que generan  a partir de cartas de , y la carta de  también presenta un icono de . También se puede desencadenar por cartas como *Molino de agua* o *Navíos mercantes*.

ELEFANTES INDIOS

El juego tiene dos copias de esta carta, pero solo una tiene el icono de .

EMBALSAMAMIENTO

La habilidad **pasiva** se desencadena siempre y cuando **pagues**  durante una acción, una habilidad de agotamiento, una habilidad de solsticio o cuando desarrollos.

No se desencadena si el coste se paga mediante fichas de .

NÓMADAS

El juego tiene dos copias de esta carta, pero solo una tiene el icono de .

PASO SAGRADO

No podrás usar esta carta para llevar la carta de ascensión a tu mazo.

REY DE REYES

Esta carta no podrá robarse mientras haya al menos una carta de  boca abajo.

Si tuvieras que mirar más cartas de  que las que hay boca abajo en el mazo, mira todas las cartas restantes.

Si tuvieras que mirar una o más cartas de  y no quedan cartas boca abajo en el mazo, deberás resolver *Rey de Reyes*. Cuando la hayas resuelto, voltéala boca abajo. **Esto desencadena el fin de la partida.**

Si tuvieras que mirar o robar una o más cartas de  y la carta *Rey de Reyes* estuviera boca abajo, resuelve su efecto que aparece boca abajo pero déjala como está.

No puedes desencadenar el efecto de *Rey de Reyes* (de ninguna cara) más de una vez durante la partida.

RUTA DEL GRAN TRONCO

Esta carta cuenta como 2 cartas de  cuando interacciona con los efectos de otras cartas, como la carta *Mauryanos* , *Gloria* y la carta de  *Macedonios*.

SUMERIOS

Al final de la partida, devuelve hasta 2 cartas de  de tu mano, zona de juego, pila de descarte, mazo de robo o historia.

Este efecto se desencadena antes de declarar al ganador de la partida, mediante la puntuación o el colapso.

Si desencadenas esta habilidad después del colapso, no provocará el fin de la partida.

NOTAS DE NACIONES

LOS ARTÚRICOS Y SUS MISIONES

Si juegas con los artúricos, no podrás convertirte en un imperio ni desarrollar cartas. Sin embargo, las cartas de tu zona de desarrollo son tus **misiones inminentes**. Si usas el solsticio a la hora de jugar *La corte del rey Arturo*, podrás proteger una misión inminente, lo que hará que pase a ser tu **misión activa**. Solo podrás tener una única misión activa.

Si usas *Morgana* o *Myrddin Wylt* (*Merlín*), podrás llevarte la misión activa a tu mano o a tu pila de descarte. Cuando lo hayas hecho, esta carta ya no se considera tu misión activa.

Grial podrá ser la misión activa solo si no hay otras misiones inminentes.

LOS UTÓPICOS Y SU VIAJE

Si juegas con los utópicos, tu objetivo no será convertirte en un imperio y conquistar territorios. En cambio, estarás de viaje hacia Utopía, representada por tus dos cartas de viaje de doble cara. Estas siempre estarán apiladas, y solo la cara boca arriba de la carta superior está en juego. Tu carta de viaje funciona como una carta de poder adicional, con potentes habilidades de **agotamiento** o **pasiva**, además de una habilidad de **solsticio** que te permitirá progresar hacia el siguiente paso en tu viaje. Tu carta de viaje no podrá retirarse del juego, excepto si lo hace mediante el solsticio.

La habilidad pasiva de la carta *Utópicos*  se desencadena cuando tu mazo de robo esté vacío, incluso si no lo vuelves a barajar. Si hay otras cartas que pasan al mazo y lo vuelves a vaciar, deberás volver a desencadenar esta habilidad.

NACIONES

Para aprender cómo jugar no tienes que leer esta sección, pero conocer a tu nación te hará entender mejor las cartas clave de tu mazo.

Cuando decidas jugar con una nueva nación por primera vez, te aconsejamos que eches un vistazo a tus cartas antes de pasar a la preparación de tu zona de juego. Cada nación es única, por lo que sería buena idea familiarizarte con las cartas que aparecerán en tu mazo de nación y las cartas de desarrollo que estarán disponibles una vez te hayas convertido en imperio. Durante la partida tendrás varias maneras de alzar te con la victoria, pero es importante saber cuáles son los puntos fuertes y débiles de tu nación. Eso te ayudará a crear una estrategia e indentificar aquellas cartas del mercado que te ayudarán en tu plan.

Cada nación tiene un índice de dificultad, que podrá ir desde ★☆☆☆☆ (fácil) a ★★★★★ (muy difícil).

Algunas naciones también hacen referencia a secciones del reglamento que se aconsejan leer antes de comenzar la partida. El número entre paréntesis indica la página.

CLÁSICOS

CARTAGINESES

Dificultad: ★★☆☆☆

Si juegas con los cartagineses, tu principal objetivo es el comercio y la adquisición de 🏰. Usa tu poder único junto a tus *Caravanas* y *Navíos mercantes* para manipular el mercado a tu favor. Cuando seas imperio, continúa tu expansión con tus famosos *Elefantes* liderados por *Aníbal*, o domina el comercio usando *Monopolio* para exportar a tus oponentes cartas de disturbio y otras no deseadas.

CELTAS

Dificultad: ★★☆☆☆

Si juegas con los celtas, adoptarás un estilo de juego más agresivo, concentrándote en adquirir cartas 🌱 y causar disturbios a través de tus poderosos *Druidas*. Al carecer de *Prosperidad*, deberás conseguir 🏰 usando *Robo de ganado* y aumentar tu población con *Druidas* y el *Caldero de Cerridwen*.

ESCITAS

Dificultad: ★★☆☆☆

Si juegas con los escitas, querrás centrarte en expandir tu territorio y conseguir cartas de 🏠 en las que explotar todos sus 🏰. Con *Nómadas* deberás hacer uso de las *Carpas* para proteger y albergar a los *Arqueros montados*, pero tu *Gloria* no será reconocida hasta que te conviertas en imperio.

Ver: *Nómadas* (página 19)

GRIEGOS

Dificultad: ★★★★★

Si juegas con los griegos, tu principal ventaja son las ciudades y la tecnología, así que deberías centrarte en estos puntos fuertes. Al principio de la partida, tus *Colonos* y *Mercenarios griegos* son poderosas cartas de expansión, pero cuando pasas a ser un imperio, la *Ciencia* te permitirá seguir con tu *Avance*. Los *Juegos olímpicos* mantendrán tu nación controlada, mientras que *Faro* te permitirá manipular cartas exiliadas, así que es esencial decidir bien qué cartas vas exiliando durante la partida.

MACEDONIOS

Dificultad: ★☆☆☆☆

Si juegas con los macedonios, más que cualquier otra nación, tu objetivo es expandirte, así que las cartas de 🏰 probablemente formen un rol importante en la planificación de tu partida. Con *Alejandro* y su *Caballería* podrás conquistar siendo un imperio, usando tus nuevos territorios para proteger cartas. Usar *Gloria* puede ser una estrategia ganadora, especialmente si se suma a la fuerte *Falange* macedonia.

PERSAS

Dificultad: ★☆☆☆☆

Si juegas con los persas, querrás subyugar otras naciones a tu voluntad y usarlas a tu favor. Con *Conquistar* reúne tantos 🏰 como puedas para expandir tus territorios. Una vez te hayas convertido en imperio, puedes empezar a sorprender a tus oponentes con un uso inteligente del *Ariete* y propagando disturbios mediante *Oro persa*.

ROMANOS

Dificultad: ★☆☆☆☆

Si juegas con los romanos, tu camino para llegar a la supremacía probablemente sea mediante una expansión veloz. Con *Conquistar* reúne tantas 🏰 como puedas y úsalas para manifestar tu *Gloria* y ganar fama. Con la ayuda de *Legiones*, la carta *Conquistar* seguirá funcionando de la misma manera hasta alcanzar el nivel de imperio.

VIKINGOS

Dificultad: ★★★☆☆

Los vikingos nunca llegarán a convertirse en imperio, ni tampoco tienen historia, lo que les confiere ventajas, pero también desafíos. Tu mazo de nación te proporcionará cartas sin coste, pero no podrás controlar el orden en el que entran en tu mazo. Usa *Gothi* y otras cartas para adaptarte, haciendo un buen uso de tu habilidad para seguir jugando cartas que pasarían a tu historia. Para mantener tu mazo bajo control, recuerda proteger cartas usando 🏰 y *Sagas y leyendas*.

Ver: mazo de nación (página 16)

LEGENDARIOS

ARTÚRICOS

Dificultad: ★★★★★

Los artúricos nunca llegarán a convertirse en imperio, pero tendrán misiones e irán tras la búsqueda del legendario *Grial*. Tus caballeros 🏰 son vitales, proporcionando gran ventaja cuando están protegidos. Mándalos a las misiones de *Myrddin Wyllt (Merlín)* o toma un camino más sombrío usando los poderes de *Morgana*. Además, deberás tener cuidado con la amenazante *Batalla de Camlann*, que hará caer a tus caballeros 🏰 mientras tu reino sufre un gran disturbio.

Ver: caballero (página 15), los artúricos y sus misiones (página 19)

ATLANTES

Dificultad: ★★★☆☆

Si juegas con los atlantes, empezarás siendo un imperio, lo que significa que puedes usar las poderosas cartas 🏰 desde el inicio de la partida. Sin embargo, eso también significa que deberás asegurarte de tener constantemente un suministro de 🏰, 🏰 y 🏰 para desarrollarte. La Atlántida está en constante riesgo de *Inundación*, por lo que deberás priorizar encontrar nuevas 🏰 o arriesgarte a que tu nación se sumerja por completo. Sin embargo, las aguas crecientes también traerán recompensas, que de ser usadas sabiamente, convertirán a tu nación en *Mitos y leyendas*.

Ver: inundación (página 16), sumergir (página 18)

EGIPCIOS

Dificultad: ★★★☆☆

Si juegas con los egipcios, tu nación estará repleta de constructores. Con tantas opciones de desarrollo, deberás valorar el orden adecuado para expandir tu mazo. Toda tu infraestructura se encuentra cerca del famoso río egipcio, y eso significa que la frecuente *Inundación del Nilo* puede traerte nuevas oportunidades para crecer, así que deberás estar atento a las cartas  clave del mercado.

Ver: *Embalsamamiento* (página 18)

MAURYANOS

Dificultad: ★★☆☆☆

Si juegas con los mauryanos, querrás empezar la partida con tácticas agresivas mientras expandes tu nación con cartas de  y , y usando a los *Elefantes indios* que tienes a tu disposición. Cuando te conviertas en imperio, deberás decidir si seguir expandiéndote en busca de *Gloria*, o seguir a *Ashoka* y tomar el pacífico camino hacia la victoria.

Ver: *Ruta del gran tronco* (página 19), *Elefantes indios* (página 18)

MINOICOS

Dificultad: ★★★☆☆

Si juegas con los minoicos, probablemente te centrarás en conseguir fichas de , ya que las necesitarás para poder desarrollar. Gestiona cuidadosamente tu suministro de  para crear preciosa *Cerámica*, pero ten en cuenta su icono de . Si la abandonas después de haberte convertido en imperio, no podrás volver a jugarla. Mantén a tu nación perspicaz y atenta a las cartas importantes. Usa *Sistemas de escritura* para llevar a la historia cartas poco importantes.

OLMECAS

Dificultad: ★★★★★

Si juegas con los olmecas, tus partidas serán diferentes de las del resto de jugadores. En tu mazo no encontrarás cartas de *Prosperidad*, *Conquistar*, *Avance* o *Gloria*. Por ello, deberás contar con tus *Máscaras de piedra*. Las máscaras  son un recurso delicado: te permiten robar más cartas y hacer que tus cartas sean , pero te proporcionan puntos de victoria solo cuando están en tu historia. La clave del éxito consiste en saber gestionarlas.

QIN

Dificultad: ★★☆☆☆

Si juegas con los qin, tendrás partidas con decisiones difíciles. Los poderosos líderes deben estar al mando del *Mandato celestial*, ¿pero acaso ese liderazgo merece la pena a cambio de toda la responsabilidad que conlleva? ¿Cuál de los competitivos sistemas elegirás, *Confucianismo* o *Legalismo*? Cuando seas imperio, ¿preferirás invertir el tiempo necesario en construir la *Gran Muralla* o te centrarás en otros objetivos?

UTÓPICOS

Dificultad: ★★★★★

Los utópicos no se parecen a ninguna otra nación, todo en ellos es diferente. No tienes mazo de nación ni tampoco cartas de desarrollo, por lo que no querrás acelerar demasiado tu mazo. Deberás cumplir tus *Visiones de Shangri-La* y gastar  para avanzar hacia la legendaria ciudad de *Shangri-La*. Estudia bien tus cartas y las de tus oponentes, pues tendrás que decidir cuál te servirá y cuál te hará más difícil el camino hacia Utopía.

Ver: los utópicos y su viaje (página 19)



Diseño del juego: Nigel Buckle y Dávid Turczy
Desarrollo del juego: Filip Hartelius y Anthony Howgego
Ilustración: Mihajlo 'The Mico' Dimitrievski
Diseño gráfico: James Hunter

Nigel y Dávid agradecen el testeo y consejos a:

Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer y Fiona Buckle; Blazej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnnett; Jen y Kieran Symington; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw, Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul y Donna Lister; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yeec Phuah; y a los jugadores de London on Board y Cambridge Grad Pad.

Agradecimiento especial a Martin Butcher por su ayuda en este proyecto.

Agradecimiento especial a Kiefer Buckle por el testeo del modo campaña.

Primera edición - Gran Bretaña 2021 OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

Importado por EEA Bloomsbury Publishing Ireland Ltd, 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2

OSPREY GAMES es una marca registrada de Osprey Publishing Ltd

© Nigel Buckle y Dávid Turczy, 2021. © 2021 Osprey Publishing Ltd

Todos los derechos reservados.

www.ospreygames.co.uk

Créditos de la versión en español:

Traducción: Meeple Foundry

Adaptación gráfica: Meeple Foundry



Devir Iberia S.L.

Rosselló 184

08008 Barcelona

www.devir.com

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**