

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg





Autor: Michael Tummerhofer
2 - 4 jugadores, 10 + años, 60-90 minutos

CONTENIDO DEL JUEGO

- ◆ 1 Tablero de Juego
- ◆ 4 Tableros de Jugador
- ◆ 58 Recursos (marcadores de madera): 20 de Madera, 16 Ladrillos, 12 Piedras y 10 de Oro
- ◆ 40 Personas (peones de madera): 10 por cada color
- ◆ 8 cubos de madera (2 por cada color) en 2 tamaños
- ◆ 53 marcadores redondos de Comida (con los valores 1, 2, 5 y 10)
- ◆ 28 losetas de Construcción
- ◆ 18 marcadores cuadrados de Herramientas
- ◆ 1 figura de Jugador Inicial
- ◆ 36 Cartas de Civilización
- ◆ 7 Dados
- ◆ 1 cubilete de cuero para tirar los dados
- ◆ 1 Reglamento

PREPARACIÓN

- ◆ Coloca el **Tablero** de juego en el centro de la mesa.
- ◆ Separa los marcadores redondos de **Comida** en función de su valor (1-2-5-10), y colócalos en montones en los **Campos de Caza**.
- ◆ Coloca los 20 recursos **Madera** en el **Bosque**.
- ◆ Coloca los 16 recursos **Ladrillos** en el **Pozo de Arcilla**.
- ◆ Coloca los 12 recursos **Piedra** en la **Cantera**.
- ◆ Coloca los 10 recursos **Oro** en el **Río**.
- ◆ Separa los marcadores cuadrados de Herramientas por valores (1/2 y 3/4) y colócalos en dos montones en la **casilla junto al Fabricante de Herramientas**.
- ◆ Baraja las **Cartas de Civilización** y colócalas en un mazo boca abajo junto al Tablero. Levanta las **4 cartas superiores** (según el número de jugadores) y colócalas en las **4 casillas** de la esquina inferior derecha del Tablero, de derecha a izquierda.
- ◆ Baraja las losetas de **Construcción** y distribúyelas en 4 montones de 7 construcciones cada uno (boca abajo). Coloca los montones **sobre el Tablero**: con 4 jugadores, se colocan los 4 montones, con 3 jugadores sólo 3 montones, y con 2 jugadores se ponen 2 montones. Los montones que sobren se retiran del juego, y se levanta boca arriba la **loseta superior** de cada montón.
- ◆ Cada jugador escoge un color y coloca **un cubo de su color** en la casilla 0 del **Registro de Comida** (en la esquina inferior izquierda). El **otro cubo de su color** lo sitúa al comienzo del

Registro de Puntuación que empieza en la esquina superior izquierda y va bordeando todo el Tablero.

- ◆ Cada jugador coge 1 **Tablero de Jugador** sobre el que coloca **5 Personas** de su color y **12 Puntos de Comida**. El Tablero de Jugador sirve como almacén para el material, aunque también incluye información acerca del juego y la puntuación final.
- ◆ El resto de **Personas** (5 de cada color) se colocan como **suministro general** a un lado del Tablero. También se preparan el **cubilete y los 7 dados**.
- ◆ Se decide quién va a ser el **Jugador Inicial**, a quien se le entrega la figura correspondiente.
- ◆ Puede dar comienzo el juego.

INTRODUCCIÓN

Cada Era tiene sus propios desafíos. La Edad de Piedra se caracterizó por la aparición de la agricultura, el tratamiento de algunos recursos útiles y la construcción de cabañas sencillas. Surgió el comercio y su desarrollo permitió a las civilizaciones echar raíces y desarrollarse. Además, ciertas habilidades tradicionales como la destreza en la caza fueron muy demandadas, para poder sustentar el crecimiento demográfico.

El objetivo de los jugadores será enfrentarse y saber manejar todos estos retos. Hay muchas formas de hacerlo, así que cada cual puede lograr el éxito a su manera. Elige un método y descubre al final de la partida si hiciste la mejor elección.

UNA RONDA DE JUEGO

Cada Ronda de Juego se divide en 3 Fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

1. Los jugadores colocan Personas en el Tablero.
2. Los jugadores realizan las Acciones correspondientes a sus Personas.
3. Los jugadores alimentan a su Tribu.

1. LOS JUGADORES COLOCAN PERSONAS EN EL TABLERO



Empieza el Jugador Inicial, que debe colocar al menos 1 Persona de su Tribu en el lugar que prefiera. A continuación, el siguiente jugador de su izquierda debe colocar al menos 1 Persona en otro lugar. Los jugadores siguen colocando Personas sobre el Tablero hasta que se hayan colocado todas las Personas de todos los jugadores.

El número de anillos en un lugar determina el número de Personas que puede haber allí. Un jugador no puede pasar mientras haya anillos vacíos, y tampoco puede colocar Personas dos veces en el mismo sitio. *Es decir, por ejemplo, si el jugador rojo ya ha colocado 4 Personas en el Bosque, no podrá volver a colocar más Personas allí en esa misma Ronda, aunque haya anillos vacíos.*

¿CUÁNTA GENTE PUEDE COLOCARSE EN LOS DISTINTOS LUGARES?



Fabricante de Herramientas:

Sólo puede haber **1 Persona**.

Ejemplo: el jugador Azul ha colocado 1 Persona en el Fabricante de Herramientas. El sitio ya está completo.



Cabaña:

Sólo puede haber **2 Personas del mismo jugador**.

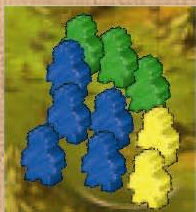
*Ejemplo: el jugador Verde ha colocado 2 Personas en la Cabaña (si un jugador escoge la Cabaña, él **debe** colocar en ella 2 Personas). La Cabaña está completa.*



Campo:

Sólo puede haber **1 Persona**.

Ejemplo: el jugador Amarillo ha colocado 1 Persona en el Campo. El sitio ya está completo.



Campos de Caza:

Es el único lugar que no incluye anillos. Aquí, cada jugador puede colocar todas las personas que quiera, pero **sólo una vez en cada Ronda**.

No hay límite al número de Personas que pueden estar aquí.



Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río:

En cada uno de estos lugares pueden convivir hasta **7 Personas**.

Ejemplo: en el Bosque se encuentran 4 Personas de la Tribu Roja; el jugador Amarillo coloca 2 Personas más, haciendo un total de 6 y el jugador Azul pone 1 Persona más, con lo que ya hay 7 Personas y el Bosque está completo.



El **Pozo de Arcilla**, la **Cantera** y el **Río** funcionan exactamente igual.



Cartas de Civilización:

Sobre **cada carta** sólo puede haber **1 Persona**. Las cartas pueden ser ocupadas en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador Rojo ha colocado 1 Persona sobre la 2ª Carta de Civilización; dicha carta está ocupada. Las 3 cartas restantes podrán ser ocupadas por los demás jugadores o por el mismo jugador.



Construcciones:

En **cada Construcción** sólo puede haber **1 Persona**. Las Construcciones pueden ser ocupadas en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador Amarillo coloca 1 Persona en la 3ª Construcción, que queda ocupada. Las 3 Construcciones restantes podrán ser ocupadas por los demás jugadores o por el mismo jugador.

Dado que los lugares aceptan diferente número de Personas, es frecuente que haya algún jugador que ya no tenga Personas para colocar, mientras que a otros jugadores sí les quedan.

Cuando ningún jugador pueda colocar más Personas (bien porque ya no les queden o porque no puedan ponerlas en ningún lugar), dará comienzo la 2ª Fase.

2. LOS JUGADORES REALIZAN ACCIONES

Empieza el Jugador Inicial, que debe llevar a cabo todas las Acciones correspondientes a las Personas de su Tribu que haya en el Tablero, antes de que el siguiente jugador situado a su izquierda pueda hacer lo propio con los miembros de su Tribu.

Cada jugador realiza sus Acciones en el orden que le parezca. El jugador devuelve sus Personas a su Tablero de Jugador, a medida que las va utilizando. De esta forma, cuando el jugador haya terminado de completar sus Acciones, debe tener a todos los miembros de su Tribu de vuelta a su Tablero de Jugador.

¿QUÉ ACCIÓN PUEDE REALIZAR UN JUGADOR EN CADA LUGAR?



Fabricante de Herramientas:

Aquí, el jugador **coge 1 Herramienta**. Si el jugador no tuviera ninguna, debe coger una Herramienta de valor 1 y colocarla (con el número a la vista) en una de las casillas para Herramientas de su Tablero de Jugador.

Para las siguientes Herramientas, se sigue el siguiente procedimiento:

- Cuando el jugador coge la segunda y la tercera Herramienta, coloca Herramientas de valor 1 en las otras dos casillas de su Tablero de Jugador.
- Cuando el jugador coge las Herramientas cuarta a sexta, debe girar el marcador correspondiente de su Tablero de Jugador, para que muestre el valor '2'.
- Para las Herramientas séptima a novena, el jugador debe reemplazar los marcadores de valor 2 por nuevos marcadores de valor 3.
- Por último, cuando el jugador coge las herramientas décima a duodécima, debe girar los marcadores correspondientes en su Tablero para que muestren el valor '4'.

Uso: cada Herramienta puede ser utilizada **sólo una vez en cada Ronda**, para incrementar el resultado de una tirada de dados durante la caza o a la hora de obtener recursos. Un jugador puede añadir a la tirada de dados tantas Herramientas como quiera. Para indicar que una Herramienta ya ha sido utilizada en Ronda en curso, se gira el marcador 90°.



Cabaña:

Aquí, el jugador **recibe 1 Persona nueva** de su color procedente de la Reserva. Acaba de nacer un nuevo miembro de su Tribu, así que dicho jugador tendrá 1 Persona adicional para todas las Rondas posteriores.

Ejemplo: el jugador Verde ha colocado 2 Personas en la Cabaña. Retira las 2 Personas de la Cabaña, más 1 Persona adicional de la Reserva y coloca las 3 figuras en su Tablero de Jugador.



Campo:

El jugador devuelve la Persona a su Tablero de Jugador y avanza 1 casilla su marcador en el Registro de Comida, aumentando así la producción de comida que el jugador debe recibir al final de cada Ronda.



Campos de Caza:

Aquí el jugador **tira los dados**: el jugador coge 1 dado por cada Persona que se encuentre de Caza y los tira todos juntos. El jugador puede mejorar la tirada con las Herramientas que decida utilizar. El jugador **divide entre 2** (redondeando hacia abajo) el total de la tirada de Dados para determinar los **puntos de Comida** que debe recibir (retira las fichas del Tablero).

Ejemplo: el jugador Azul tira 7 dados y consigue en total 14 puntos; no utiliza ninguna Herramienta, así que retira 7 puntos de Comida (14/2) del Tablero.

Ejemplo: el jugador Verde tira 3 dados para conseguir un total de 11, lo que le supondrían 5 puntos de Comida, pero decide utilizar 1 Herramienta de valor 1. Al hacerlo, incrementa la tirada hasta los 12 puntos, con lo que consigue 6 puntos de Comida. Gira 90° la ficha de la Herramienta utilizada para indicar que esa Herramienta no podrá ser utilizada de nuevo en esta Ronda.

Con la Caza, los jugadores consiguen Comida adicional, ya que la producción de Comida habitual que se produce en la Fase 3, en función del Registro de Comida, no suele ser suficiente para alimentar a toda la Tribu.



Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río:

En estos 4 lugares, el jugador **tira los dados** para conseguir respectivamente Madera, Ladrillos, Piedras y Oro. El procedimiento es exactamente igual que en el caso de la Caza: el jugador tira 1 Dado por cada Persona que se encuentre en el lugar y puede añadir a la tirada total el valor de las Herramientas que decida utilizar.

Lo único que cambia es la proporción:

- En el caso del **Bosque**, el jugador divide la **tirada entre 3** (redondeando hacia abajo) para determinar las **Maderas** que obtiene.
- En el caso del **Pozo de Arcilla**, el jugador divide la **tirada entre 4** (redondeando hacia abajo) para determinar los **Ladrillos** que consigue.
- En el caso de la **Cantera**, el jugador divide la **tirada entre 5** (redondeando hacia abajo) para determinar las **Piedras** que recibe.
- En el caso del **Río**, el jugador divide la **tirada entre 6** (redondeando hacia abajo) para determinar los **Oros** que extrae.

Ejemplo: el jugador Verde tiene 2 Personas en el Río y tira 2 dados, consiguiendo un total de 5 puntos. Como ya utilizó su Herramienta durante la Caza, no puede volver a utilizarla de nuevo para el Oro, así que no consigue nada de Oro en este turno ($5/6=0$).

Ejemplo: el jugador Rojo tira 3 dados (al tener a 3 Personas trabajando) y consigue 7 puntos. Como tiene 3 Herramientas de valor 2, decide utilizarlas para añadir 6 puntos más a la tirada y llegar a los 13 puntos. Con ellos, consigue 2 de Oro ($13/6=2$).

Se considera que los Recursos son ilimitados, así que, si se terminan los disponibles, podéis utilizar cualquier otra cosa (por ejemplo, cerillas para la Madera) como sustitución.

Los jugadores van a necesitar los Recursos para adquirir Cartas de Civilización y para levantar Construcciones.



Cartas de Civilización:

Estas Cartas proporcionan **ingresos de manera inmediata y Puntos de Victoria** durante la puntuación final.

Para recoger la Carta de Civilización, el jugador debe pagar, al suministro general, el número de Recursos indicado encima de la Carta de los que tenga disponibles en su Tablero de Jugador. El jugador decide qué Recursos utiliza para el pago (Madera, Ladrillos, Piedras y/o Oro). Lo normal es que sea Madera y/o Ladrillos, pero nunca puede pagar con Comida.

Si el jugador no quisiera o no pudiera pagar los Recursos, retira su Persona, sin recoger la Carta, que se quedará sobre el Tablero.

Los jugadores apilan sus Cartas de Civilización adquiridas boca abajo en la casilla apropiada de su Tablero de Jugador.

En la sección **Cartas de Civilización** se explica con más detalle los beneficios y la utilización de estas Cartas.



Construcciones:

Estas losetas permiten a los jugadores **ganar Puntos de Victoria durante el juego**.

El jugador paga los Recursos indicados en la loseta de Construcción y recoge la loseta. Inmediatamente, mueve su marcador en el Registro de Puntuación el número de casillas indicadas por la Construcción. A continuación, se gira una nueva loseta de Construcción del montón de que se trate.

Ejemplo: el jugador Amarillo paga 2 Maderas y 1 Ladrillo de su Tablero de Jugador al suministro general, para recoger la loseta de Construcción y colocarla en su Tablero de Jugador. Se anota 10 Puntos de Victoria en el Registro de Puntuación.

Si el jugador no puede o no quiere pagar los Recursos necesarios, se limita a retirar su Persona, dejando la loseta de Construcción sobre el Tablero.

Hay **8 Construcciones** en las que el jugador puede decidir con qué Recursos pagarlas, pero cuyo coste es fijo. Y hay otras **3 Construcciones** más en las que el jugador puede decidir con qué Recursos paga y cuántos Recursos (hasta 7 como máximo). Cuando un jugador coge una de estas Construcciones, deberá calcular el número de casillas (Puntos de Victoria) que debe desplazar su marcador en el Registro de Puntuación. El cálculo es muy simple.

Las diferentes Construcciones:



- Los Puntos de Victoria que gana el jugador.
- Los Recursos necesarios para adquirir la Construcción.



- El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.
- El jugador debe pagar exactamente 4 Recursos.
- Los 4 Recursos deben ser de 2 clases diferentes.
- El jugador decide qué 2 tipos de Recursos.



- El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.
- El jugador debe pagar al menos 1 Recurso y como máximo / Recursos.
- El jugador decide cuántas clases de Recursos utiliza.

Ejemplo: el jugador Azul paga 3 Piedras y 1 Madera (los 4 Recursos requeridos, de 2 tipos). El jugador consigue 18 Puntos de Victoria: cada Piedra vale por 5 puntos y la Madera puntúa 3 puntos.

El jugador coloca la ficha de Construcción conseguida en una de las casillas de su tablero de Jugador. Si adquiriera más de 5 Construcciones, tendrá que apilarlas en las casillas.

3. LOS JUGADORES ALIMENTAN A SUS TRIBUS

Cuando todos los jugadores han retirado todas sus Personas del Tablero de juego hasta sus Tableros de Jugador, es el momento de dar de comer a toda esa gente: cada Persona necesita 1 punto de Comida.



Primero, cada jugador recibe del suministro general el número de puntos de Comida indicado por la posición de su marcador en el Registro de Comida. A continuación, cada jugador devuelve al suministro 1 punto de Comida por cada Persona que tenga en su Tablero de Jugador.

Si un jugador no tuviera suficiente Comida para alimentar a su Tribu: deberá devolver al suministro general toda la Comida que tenga. Seguidamente, él tiene la opción (si quiere y puede hacerlo) de pagar los puntos de Comida que le faltan con los Recursos de que disponga. Cada Recurso sustituye a 1 punto de Comida (representando que la gente se contenta con poder intercambiar recursos por comida). Si el jugador no quiere (o no puede) hacer esto, tendrá que devolver al suministro toda la Comida que tenga y retroceder su marcador en el Registro de Puntuación un total de **10 Puntos de Victoria**.

Cuando todos los jugadores hayan dado de comer a los miembros de su Tribu (o no hayan podido y hayan perdido 10 Puntos de Victoria), finaliza la Ronda. El Jugador Inicial entrega la figura que le identifica al jugador que se encuentra situado a su izquierda, para que sea el Jugador Inicial de la siguiente Ronda.

UNA NUEVA RONDA

Antes de comenzar la nueva Ronda, primero se mueven las Cartas de Civilización que hayan quedado sobre el Tablero **hacia la derecha**, completando las casillas vacías; a continuación, se rellenan los restantes huecos **de derecha a izquierda** con nuevas Cartas de Civilización.

Seguidamente, los jugadores vuelven a girar cualquier ficha de Herramienta a su posición normal, para indicar que vuelven a estar disponibles para ser utilizadas en la siguiente Ronda.

Y da comienzo la siguiente Ronda de juego, empezando nuevamente con la Fase 1.



Ejemplo: en la Ronda previa, los jugadores retiraron las Cartas de Civilización 2ª y 3ª. La 1ª Carta sigue en su posición, así que los jugadores la desplazan dos espacios hacia la derecha (hasta el espacio vacío correspondiente a la 3ª Carta) y sacan 2 nuevas Cartas de Civilización, que deberán ser colocadas en los espacios 2º y 1º (en ese orden).

FINAL DEL JUEGO

El juego termina de cualquiera de estas 2 formas:

- Si no quedan suficientes Cartas de Civilización para rellenar los huecos del Tablero al comienzo de una nueva Ronda de juego. En este caso, el juego termina inmediatamente, sin empezar la siguiente Ronda.
- Si al menos uno de los montones de Construcciones está vacío. En este caso, se termina la Ronda actual (incluyendo la alimentación de las Tribus) y se procede con la Puntuación Final.

PUNTUACIÓN FINAL Y VENCEDOR DE LA PARTIDA

Cada jugador debe puntuar por sus Cartas de Civilización y Recursos, del siguiente modo:

- Las Cartas de Civilización con el **fondo de color verde** se puntúan multiplicando el número de tipos de carta por sí mismo (*ejemplo: un jugador tiene Cartas de Civilización con 5 símbolos de cultura distintos –Escritura, Herboristería, Cerámica, Artes y Música-, así que consigue 25 Puntos de Victoria (5x5).*)



- Las Cartas de Civilización con el **fondo de color arena** se puntúan como sigue:

- ◆ Se multiplica el **número de Granjeros** incluidos en las Cartas de Civilización por la posición del marcador del jugador en el **Registro de Comida**.



- ◆ Se multiplica el **número de Fabricantes de Herramientas** incluidos en las Cartas de Civilización por el **valor total de las Herramientas** del jugador.



- ◆ Se multiplica el **número de Fabricantes de Cabañas** incluidos en las Cartas de Civilización por el **número de Construcciones** que tenga el jugador.



- ◆ Se multiplica el **número de Brujos** incluidos en las Cartas de Civilización por el **número de Personas** que forman parte de la Tribu del jugador.



- Cada **Recurso** que tenga un jugador en su Tablero de Jugador suma **1 Punto de Victoria**.

Los jugadores, en orden, desplazan su marcador en el Registro de Puntuación, para ir sumando los puntos conseguidos, según se van calculando.

El jugador que tenga más Puntos de Victoria será el ganador. En caso de empate, el jugador con mayor producción de Comida gana; si persiste el empate, el que mayor valor total de Herramientas tenga y, en último término, el que tenga más Personas en su Tribu.

CAMBIOS PARA 2-3 JUGADORES

- Cuando en la partida sólo participan 2-3 jugadores, sólo 2 de estos 3 lugares: Fabricante de Herramientas, Cabaña y Campo, pueden ser ocupados en cada Ronda. El tercer lugar debe quedar vacío. Naturalmente, el lugar que quede vacío puede variar en cada Ronda.
- Con 3 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 2 jugadores pueden colocar Personas en cada Ronda.
- Con 2 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 1 jugador puede colocar Personas en cada Ronda.

Las demás Reglas permanecen invariables.

LAS CARTAS DE CIVILIZACIÓN

Las Cartas de Civilización que un jugador va adquiriendo durante la partida se van apilando boca abajo en un montón que se coloca en el espacio adecuado de su Tablero de Jugador.

Todas las Cartas de Civilización tienen 2 partes: la parte superior proporciona unos ingresos inmediatos y la parte inferior que otorga Puntos de Victoria en la Puntuación Final.

- **LA PARTE INFERIOR DE LAS CARTAS:** hay 2 tipos de Cartas de Civilización, en función del color de fondo de las mismas. Pueden ser cartas de **fondo de color verde** o bien cartas de **fondo de color arena**.

- ◆ Hay 16 cartas verdes. Cada una de ellas incluye un símbolo cultural, habiendo 2 cartas de cada uno de los 8 tipos: Herboristería, Artes, Escritura, Cerámica, Reloj de Arena, Transporte, Música y Telares. En la Puntuación Final, estas Cartas puntúan multiplicando el número de cartas distintas por sí mismas.

Ejemplo: si un jugador tiene Cartas de Civilización verdes de 5 tipos diferentes, conseguirá al final $5 \times 5 = 25$ Puntos de Victoria. Si, además, tuviera una segunda carta de Cerámica adicional, añadiría a la puntuación $1 \times 1 = 1$ Punto de Victoria adicional, lo que sumaría en total 26 Puntos de Victoria.

- ◆ Hay 20 cartas de color arena. Estas cartas otorgan Puntos de Victoria en el momento de la Puntuación Final, conforme a lo explicado en la página 7.

- **LA PARTE SUPERIOR DE LAS CARTAS:** otorgan al jugador que las recoge unos ingresos inmediatos, que dependerán del tipo de carta de que se trate:

- ◆ **Juego de Dados** (10 Cartas): el jugador que ha retirado la Carta debe tirar inmediatamente tantos dados como jugadores participen en la partida. A continuación, el jugador coloca los dados, en función de sus resultados, alrededor de la Carta. Empezando por dicho jugador, cada uno (en sentido horario) selecciona uno de los dados, lo retira de la Carta y recibe el ingreso correspondiente (1 Madera, 1 Ladrillo, 1 Piedra, 1 Oro, 1 Herramienta, 1 punto más en el Registro de Comida).



No se pueden utilizar las Herramientas para alterar las tiradas de los dados.

Ejemplo: el jugador Rojo ha conseguido una de estas Cartas y tira 4 dados, sacando 2-2-5-6. Empieza eligiendo él, retirando el 5 y cogiendo 1 Herramienta. El siguiente jugador, el Azul, selecciona el 6 y aumenta 1 punto su marcador en el Registro de Comida. Para los jugadores Verde y Amarillo sólo les quedan los resultados 2 (un dado para cada uno), así que cada uno de ellos retira el dado correspondiente y recibe 1 Ladrillo.

- ◆ **Alimentación** (7 Cartas): el jugador que ha retirado la Carta recibe inmediatamente de la Reserva la cantidad de puntos de Comida que indica la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha adquirido la Carta consigue inmediatamente 1 punto de Comida, que toma del suministro y pone en su Tablero de Jugador.



- ◆ **Recursos** (5 Cartas): el jugador que ha adquirido la Carta recibe inmediatamente de la Reserva los Recursos indicados por la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, debe recibir del suministro general 1 Oro.



- ◆ **Recursos y Juego de Dados** (3 Cartas): el jugador que adquiere la Carta debe tirar 2 Dados y recibir el número de Recursos correspondiente a la tirada del tipo indicado en la Carta. El jugador sí puede utilizar sus Herramientas para aumentar la tirada de los dados.



Ejemplo: el jugador que recoge la Carta tira 2 dados y obtiene un total de 3 puntos, así que recibe 3 Maderas del suministro, y las coloca sobre su Tablero de Jugador.

- ◆ **Puntos de Victoria** (3 Cartas): el jugador que ha retirado la Carta recibe inmediatamente los Puntos de Victoria indicados por la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, recibe 3 Puntos de Victoria, moviendo su marcador en el Registro de Puntuación.



- ◆ **Herramienta** (1 Carta): el jugador que ha adquirido la Carta consigue 1 Herramienta gratis para su Tribu.



- ◆ **1 Punto Adicional en el Registro de Comida** (2 Cartas): el jugador que ha conseguido la Carta aumenta en 1 punto su marcador en el Registro de Comida.



- ◆ **Carta de Civilización adicional** (1 Carta): el jugador que ha adquirido la Carta debe robar la Carta de Civilización siguiente del mazo y guardarla en su Tablero de Jugador. No se aplica el beneficio inmediato que produciría la Carta normalmente, pero sí le servirá para aumentar su Puntuación Final.



Las siguientes Cartas de Civilización otorgan al jugador una ventaja durante el juego:

- ◆ **Herramientas Extra** (3 Cartas): el jugador debe mantener boca arriba esta Carta sobre su Tablero de Jugador, hasta que decida utilizarla. Le permite mejorar una única tirada de dados, añadiendo a la puntuación total obtenida el número indicado en la Carta. Una vez utilizada, la Carta vuelve a ponerse boca abajo, en el mazo de Cartas de Civilización del jugador.



Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, podrá añadir 4 puntos (como si fueran 4 puntos de Herramientas normales) a una única tirada de dados.

- ◆ **2 Recursos extra** (1 Carta): el jugador mantiene esta Carta boca arriba en su Tablero de Jugador hasta que decida utilizarla. Le permite al jugador recibir 2 Recursos cualesquiera (del mismo tipo o diferentes) de su elección (Madera, Ladrillos, Piedras y Oro) de la Reserva. Una vez utilizada, el jugador gira la Carta boca abajo y la coloca con las demás en su mazo de Cartas de Civilización.



Traducción al castellano y maquetación:

Francisco Javier Gómez Ufano

Junio 2008