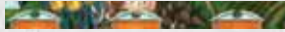


# FORTUNA





## A. CÓMO PREPARAR EL JUEGO

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa y oriéntalo de forma que cada jugador tenga el color que ha elegido (naranja, violeta, azul o gris) frente a él.



2. Cada jugador recibe:

- El peón de su color:  • 3 discos de madera de su color: 

3. Ahora cada jugador coloca:

A. Su peón en la posición inicial del camino hacia Roma (su aldea).



B. Uno de sus discos de madera en la posición inicial del marcador de dinero (5 monedas).



4. Determina el jugador inicial por sorteo (usando un disco de madera de cada jugador). Coloca los discos en el marcador del orden de turno, de izquierda a derecha, en el orden que hayan salido en el sorteo. El jugador inicial en la posición "1". El tercer y último disco de madera se coloca enfrente de cada jugador. Este disco se usará durante la partida para indicar que el jugador está casado. En el ejemplo el jugador inicial es el naranja.



5. Cada jugador recibe también:

1 grano, 1 agua, 1 vino, 1 dado, 1 Sacerdotisa y 1 Centurión y se colocan en los tableros individuales de Provincia como se puede ver en la ilustración de la derecha.



Nota:


- La capacidad del campo de grano, de la reserva de agua y del viñedo son ilimitadas.
- El número máximo de dados, Sacerdotisas y Centuriones es 3 por jugador.
- Durante la partida los jugadores podrán construir hasta 3 edificios que serán colocados en el lugar correspondiente de su Provincia.

**IMPORTANTE:** Asegúrate de que el dado, la Sacerdotisa y el Centurión se colocan en las posiciones inferiores de cada Provincia, con los valores más bajos.

El resto de dados, agua, grano, vino, Sacerdotisas y Centuriones se ordenan formando las reservas generales que se colocan en sus respectivos lugares en el tablero. Los dados se ponen a un lado.

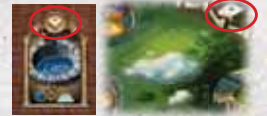
6. Separa por tipo las 12 cartas de edificio formando 4 montones que se colocan boca arriba cerca del tablero. En partidas con 2 o 3 jugadores se devuelve a la caja una carta de cada uno de los edificios, quedando un total de 8 cartas.



7. Coloca 3 fichas de privilegio  en el centro del tablero, justo encima del Palacio del César. El resto de fichas se colocan cerca del tablero, serán usadas a partir de la segunda ronda de juego. Baraja las cartas de privilegio formando un mazo boca abajo.



8. Coloca las 6 cartas de favor alrededor de Roma: Religión en la casilla indicada con un "6" en el dado, Fortuna en el "5", Batalla en el "4", Bacanal en el "3", Alimentación en el "2" y Reserva de agua en el "1".



9. Distribución de las cartas de acción:

- El jugador inicial recibe la carta de acción Fortuna y la coloca en uno de los tres espacios en su lado del tablero.
- Primera partida: baraja el resto de las cartas de acción y repártelas de forma que cada jugador disponga de 3 cartas. El jugador inicial solamente recibirá 2 cartas ya que tiene la de Fortuna. En partidas con 2 o 3 jugadores cada jugador también recibe 3 cartas. Distribuye las cartas acción de manera que en cada lado del tablero, incluso en los que no hay jugador, haya 3 cartas boca arriba.
- Ahora cada uno de los jugadores reserva una de sus tres cartas de acción volteándola.
- Jugadores con experiencia pueden elegir sus propias manos iniciales de 3 cartas usando el procedimiento siguiente: el jugador inicial recibe la carta de Fortuna, seguidamente el jugador que ocupa el último lugar en el marcador de orden de turno escoge la primera carta de acción de entre las 11 restantes. Ahora el jugador que ocupa la penúltima posición en el marcador de orden de turno elige su primera carta, después el siguiente jugador y por último el jugador inicial. Este mismo procedimiento se repite en el mismo orden de manera que al final cada jugador tenga 3 cartas de acción en sus respectivos espacios del tablero. Para finalizar todos los jugadores colocan una de sus tres cartas de acción boca abajo.



Una vez finalizada la distribución de las cartas, el juego comienza.



## B. CÓMO JUGAR

### RESUMEN DEL JUEGO

#### Cómo comenzar

Consulta la preparación del juego en la otra cara de esta hoja.

#### Qué hay que hacer

Las principales acciones a realizar en el juego son dos:

- Elegir y ejecutar una carta de acción para obtener recursos: agua, grano, vino, dinero, etc.
- Lanzar los dados y usar los recursos para avanzar hacia Roma (de 1 a 3 espacios).

#### En qué consiste un turno

Los jugadores completan las diferentes fases del juego en estricto orden de turno. El jugador inicial comienza y completa las 5 fases, después lo harán los demás jugadores según la disposición del marcador de orden de turno. En cada ronda un turno consistirá en:

1. Recibir 1 agua para el Acueducto (si está vacío).
2. Elegir una carta de acción, ejecutar la acción e intercambiar la carta por otra.
3. Utilizar el Poder Militar: usar una acción extra de las cartas boca arriba de tu lado del tablero.
4. Ganarse el favor del Emperador: lanzar los dados, atender a la demanda y avanzar hacia Roma.
5. Recoger fichas de privilegio y obtener una carta de privilegio.

#### Cómo ganar

Por cada paso que avances hacia Roma obtienes un Punto de Victoria. Poseer y utilizar recursos puede proporcionar Puntos de Victoria extra si se combinan con las cartas de privilegio adecuadas.

#### Cuándo termina el juego

Tan pronto como un jugador llegue al centro de Roma la ronda se completa y acaba la partida. Los jugadores que hayan alcanzado el Palacio de César recibirán una carta de privilegio extra.

#### Puntuación final

Las cartas de privilegio se revelan y la puntuación final consistirá en el número de pasos que se ha avanzado hacia Roma (cada paso vale 1 PV) sumado a los Puntos de Victoria obtenidos por las cartas de privilegio. El jugador con la puntuación más alta será el ganador.

**Importante:** Un jugador debe haber entrado en Roma (10 pasos o más) para tener la posibilidad de ganar el juego.

Para más detalles de cómo jugar consulta el **Libro de Reglas**.

## LAS 12 CARTAS DE ACCIÓN

Durante el juego solo se usarán las siguientes cartas de acción:



#### Recogida de agua

Esta carta proporciona 2 unidades de agua de la reserva general que van a la Provincia del jugador.



#### Cosecha de grano

Esta carta proporciona 2 unidades de grano de la reserva general que van al campo de grano de la Provincia del jugador. Por cada unidad de agua que el jugador entregue recibirá una unidad de grano adicional. Las unidades de agua utilizadas se devuelven a la reserva general del tablero.



#### Cosecha de vino

Esta carta proporciona 1 unidad de vino de la reserva general que va a los viñedos de la Provincia del jugador. Por cada unidad de agua que el jugador entregue recibirá una unidad de vino adicional. Las unidades de agua utilizadas se devuelven a la reserva general del tablero.



#### Vender grano

Con esta carta el jugador puede vender grano: cada unidad de grano equivale a 2 monedas. Avanza el disco del jugador en el marcador de dinero tantos espacios como monedas haya obtenido. El grano va a la reserva general del tablero. En caso de que el jugador tenga construido un Mercado las ganancias aumentan en 1 moneda por unidad de grano vendida.



#### Vender vino

Con esta carta el jugador puede vender vino: cada unidad de vino equivale a 3 monedas. Avanza el disco del jugador en el marcador de dinero tantos espacios como monedas haya obtenido. El vino va a la reserva general del tablero. En caso de que

el jugador tenga construido un Mercado, las ganancias aumentan en 1 moneda por unidad de vino vendida



#### Reclutar Centuriones

Con esta carta un jugador puede reclutar uno o más Centuriones. El coste aumenta por cada nuevo Centurión en la Provincia. El Centurión en la primera posición del marcador de Poder Militar cuesta 1, el segundo 2 y el tercero 3 monedas. Mueve el disco en el marcador de dinero hacia atrás. No se pueden tener más de 3 Centuriones por jugador.



#### Obtener Sacerdotisas

Con esta carta un jugador puede obtener una o más Sacerdotisas. El coste aumenta por cada nueva Sacerdotisa en la Provincia. La Sacerdotisa en la primera posición de Influencia Religiosa cuesta 1, la segunda 3 y la tercera 5 monedas. Mueve el disco en el marcador de dinero hacia atrás. No se pueden tener más de 3 Sacerdotisas por jugador.



#### Representación del Clero

- Con esta carta y entregando una Sacerdotisa (volverá a la reserva general) un jugador puede conseguir un dado extra que usará durante el resto de la partida. Coge un dado de la reserva general y añádelo al marcador de dados de tu Provincia. La Sacerdotisa que ocupe la posición superior será devuelta a la reserva. En el ejemplo de la ilustración el jugador entrega su última Sacerdotisa para hacerse con un segundo dado. **Esta acción solo se podrá realizar si quedan dados disponibles.**
- Durante la fase 4, el favor del Emperador, el jugador puede lanzar hasta 3 dados. En el caso en el que un jugador tenga 2 o 3 dados disponibles puede elegir cualquiera de ellos para habilitar cartas de favor. Por ejemplo, si un jugador lanza un "5" y un "2", podría usar el "5" para tener la posibilidad de elegir entre las primeras 5 cartas (de la 1 a la 5).



#### Carta de Familia

- Cuando un jugador activa esta carta puede casarse. Esto cuesta 3 monedas. Para mostrar que está casado el jugador coloca su último disco de madera en el lugar de su Provincia señalado con el símbolo de los anillos. A partir de ese momento, cada vez que use la carta de favor "Fortuna" en la fase 4 (el favor del Emperador) avanzará un espacio sin necesidad de entregar nada.
- Cuando un jugador usa la carta Familia y ya está casado, dicho jugador recibirá 1 grano, 1 vino o 3 Monedas. Solamente esta acción permite al jugador lanzar los dados antes de decidir el recurso que escogerá. La ventaja que otorga consiste en que la tirada de dados influirá en la decisión que tome.



#### Cartas de edificio

- El jugador que use esta carta podrá construir un edificio.
- El edificio cuesta las monedas que indique la carta.
- El edificio debe colocarse en uno de los tres espacios disponibles para ello en la Provincia del jugador.
- Cada edificio solo se puede construir una vez.

La función de cada edificio se explica en el **Libro de Reglas**.



#### Corrupción

- Cuando un jugador active esta carta puede elegir cualquiera de las cartas de acción situadas en los otros lados del tablero. El coste es de 1 moneda que se paga al jugador propietario de la carta de acción elegida. Si la carta se encuentra en un lado sin jugador se paga igualmente aunque nadie reciba la moneda. La carta usada permanece en su posición, pero la carta de corrupción debe ser intercambiada por otra.
- Si el jugador activa esta carta de acción pero decide no usar ninguna acción de otra carta, recibe 2 monedas avanzando su disco en el marcador de dinero.
- La carta de Corrupción permite incluso usar las acciones de cartas que se encuentren boca abajo; por supuesto, el dueño conserva la carta y ésta permanece boca abajo.



#### Fortuna

- Esta carta determina el jugador inicial para la siguiente ronda de juego. El jugador que termine la ronda con la carta de acción Fortuna en su lado del tablero será el jugador inicial en la próxima ronda.
- Si un jugador usa la acción de la carta Fortuna puede avanzar un paso hacia Roma. Para usar esta acción es necesario intercambiar la carta o activarla usando el Poder Militar (fase 3) entregando un Centurión.

# FORTUNA



**Recomendación:** Antes de comenzar a leer las reglas, consulta la **hoja resumen** donde encontrarás como preparar el juego y una idea básica de como jugarlo.

## Objetivo del juego

El juego termina justo después de que se complete la ronda en la que uno o más jugadores consigan alcanzar el Palacio del César en el centro de Roma. La puntuación final consistirá en el número de pasos que se ha conseguido avanzar sumado a los puntos obtenidos con las cartas de privilegio. El jugador con la puntuación más alta será el ganador.

**Importante:** Sólo los jugadores que hayan conseguido entrar en Roma al final de la partida (10 pasos o más) tendrán la posibilidad de ganar.

## Jugando

Los jugadores ejecutan sus acciones por turnos. El jugador inicial comienza la ronda de juego y los demás jugadores le siguen según el orden establecido en el marcador de turno. Cada jugador, en su turno, completa las siguientes 5 fases en estricto orden antes de que juegue el siguiente:

1. Obtener agua del Acueducto.
2. Elegir una carta de acción, ejecutar la acción e intercambiar la carta por otra.
3. Usar el Poder Militar.
4. Ganarse el favor del Emperador.
5. Recibir privilegios.

### 1. Obtener agua del Acueducto



Si un jugador ha construido un Acueducto en una ronda previa y dicho Acueducto está vacío obtiene una unidad de agua. El agua es colocada en el Acueducto, NO en la reserva de agua. No está permitido construir más de un Acueducto.

### 2. Elegir una carta de acción, ejecutar la acción e intercambiar la carta por otra

- El jugador activo pone boca arriba la carta que tenía volteada para tener así tres acciones disponibles. Elige una de sus cartas y puede ejecutar la acción si lo desea. (Puedes encontrar la descripción de las 12 cartas de acción en la sección "Cartas de acción")
- Una vez ejecutada la acción, el jugador debe intercambiar la carta usada por otra carta que se encuentre boca arriba en cualquiera de los otros tres lados del tablero.
- El jugador coloca la carta usada boca arriba en el lugar donde se encontraba la carta que seleccionó para el intercambio, y ésta última la coloca **boca abajo** en el lugar que ha quedado libre en su lado del tablero. Cada jugador siempre tendrá 3 acciones disponibles.
- La carta que se encuentra boca abajo no podrá intercambiarse durante esta ronda de juego, quedará reservada para la siguiente ronda. De esta forma los jugadores pueden planear series de acciones a lo largo de varias rondas.

Las 12 cartas de acción se explican en la hoja resumen.

### 3. Usar el Poder Militar

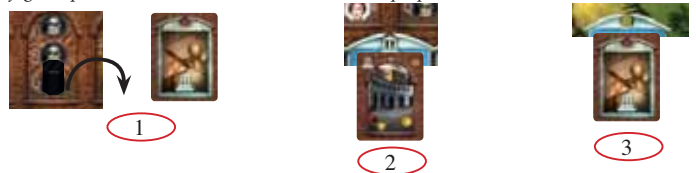
Para usar el Poder Militar es necesario que el jugador entregue a la reserva general un **máximo de 1 Centurión**. Esto le permite ejecutar la acción de una de las dos cartas que quedan boca arriba en su lado del tablero. El Centurión que se entrega siempre será el que ocupe la posición superior (el más caro). La carta que se usa no se intercambia, permanece en su lugar boca arriba.

#### Ejemplo

Rafael ha jugado la acción "Cosecha de grano" (1). Después de recibir su grano (y colocarlo en el campo de grano de su Provincia) intercambia esta carta con la carta de David "Vender grano" (2) y coloca la carta "Vender grano" boca abajo en su parte del tablero (3).



De esta manera se reserva esta acción para la siguiente ronda, ya que mientras la carta permanece boca abajo estará protegida contra los intercambios de otros jugadores. Como Rafael tiene un Centurión, puede usar su Poder Militar entregando su Centurión y activando su carta de acción "Construir", que se encuentra boca arriba en su área del tablero (1). Decide construir un Mercado para obtener un mayor beneficio en las próximas ventas que realice (2). Después de usar la carta "Construir" ésta permanece en su lugar estando disponible para la próxima ronda o para un intercambio de otro jugador (3). Usando su Poder Militar, Rafael se ha asegurado la acción "Construir", de otra manera, otro jugador podía haberle arrebatado la carta antes de que pudiera usarla.



### 4. Ganarse el favor del Emperador

#### Lanzar los dados

En la fase 4 cada jugador lanza sus **propios dados**. Al comienzo de la partida se dispone de un dado, pero usando la Representación del Clero, es posible llegar a tener 2 o 3 dados teniendo así mayor control sobre el azar. El resultado en la tirada de dados determina qué caminos son los disponibles para ganarse el favor del Emperador y avanzar hacia Roma. Cuando un jugador lanza los dados puede usar una de las 6 cartas de favor disponibles (boca arriba) del centro del tablero. Sólo se podrá usar una carta si el número de ésta es igual o menor al número obtenido con el dado seleccionado. Si un jugador dispone de más de un dado deberá elegir sólo uno. El resultado de los dados nunca se suma. Por ejemplo, si el jugador inicial lanza un "1", sólo el favor "Reserva de agua" estará disponible (1), pero si lanzara un "3", podría elegir entre las cartas 1, 2 o 3 y entregar agua, vino o grano al Emperador para avanzar hacia Roma (2).



#### Cartas de Favor

Los jugadores pueden ganarse el favor del Emperador entregando recursos o contribuyendo al poder religioso. Casarse también puede ser una forma de avanzar hacia Roma sin necesidad de entregar nada a cambio. En el turno de un jugador sólo podrá usar **una** carta de favor de las que queden disponibles. Estos son los 6 favores:

- Carta de Favor "1", Reserva de agua: se puede entregar una unidad de agua para proveer a la ciudad de Roma. Por la unidad de agua entregada se avanzará un paso hacia Roma. La unidad de agua volverá a la reserva general del tablero (lago). Sólo se avanzará hacia Roma 1 paso como máximo.
- Carta de Favor "2", Bacanal: El jugador puede entregar 1 o 2 unidades de vino para abastecer las fiestas del Emperador. Por cada una que entregue avanzará un paso hacia Roma. El vino usado volverá a la reserva general del tablero (viñedos). Se podrá avanzar 2 pasos como máximo.
- Carta de Favor "3", Alimentación: El jugador puede entregar 1 o 2 unidades de grano para alimentar al pueblo de Roma. Por cada una que entregue avanzará un paso hacia Roma. Los granos usados volverán a la reserva general del tablero (campo de grano). Se podrá avanzar 2 pasos como máximo.



- Carta de Favor "4", Batalla: El jugador avanza un espacio hacia Roma por cada Centurión que entregue. Los Centuriones usados se devuelven a la reserva general en el tablero (centro de entrenamiento). Como máximo se puede entregar 3 Centuriones para avanzar 3 pasos.



- Carta de Favor "5", Fortuna: El jugador avanza un paso hacia Roma sólo si está casado. No necesita entregar nada por ello. Si el jugador tiene construido un Palacio avanzará un paso adicional. De esta manera el número máximo de pasos que se puede avanzar con la carta Fortuna es 2.



- Carta de Favor "6", Religión: El jugador avanza un paso en el camino hacia Roma por cada Sacerdotisa que posea. Las Sacerdotisas NO se entregan, permanecen en la Provincia del jugador. Se podrá avanzar 3 pasos como máximo.

**Importante:** Después de usar una carta de favor ésta debe colocarse boca abajo para indicar que no estará disponible para los siguientes jugadores.

*Ejemplo:* Adam es el jugador inicial y lanza un "3". Podría escoger entre: "1" suministrar agua, "2" abastecer de vino las fiestas del Emperador o "3" entregar grano para alimentar al pueblo (1). Tiene una unidad de grano en su provincia y decide devolverla al campo de grano del tablero (2), entonces mueve un paso adelante en el camino hacia Roma (3) y coloca boca abajo la carta de favor (4) "Alimentación" "3".



**Nota:** En el caso en el que el jugador activo no sea el inicial, es posible que algunas de las cartas de favor no estén disponibles (boca abajo).

#### Fichas de Privilegio:

A partir de la segunda ronda de juego los jugadores podrán conseguir privilegios. Una explicación de como se consiguen y como usarlos se encuentra en la descripción de la fase 5 "Recibir privilegios"

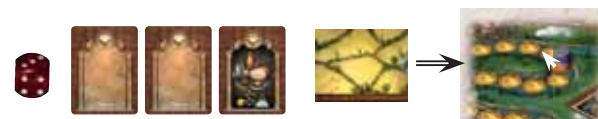
#### Impuestos

Si un jugador no puede cumplir las expectativas del Emperador deberá pagar impuestos.



Esto ocurre cuando no tiene los recursos necesarios o no quiere entregarlos. La penalización por no satisfacer las necesidades del Emperador es de 1 moneda. En caso de no tener dinero tendrá que retroceder 1 paso en el camino hacia Roma. Entregar recursos para las cartas de favor del 1 a 4 es voluntario.

*Ejemplo:* David lanza un "3" y las cartas de favor: Bacanal "2" y Reserva de agua "1" están boca abajo usadas por otros jugadores. Si David no puede o no quiere entregar grano al Emperador deberá pagar impuestos. Si David hubiera lanzado un "4" podría ofrecer un Centurión de su Provincia, evitando así tener que pagar impuestos.



#### Voltear Carta de Favor

**Sólo** si un jugador ha avanzado hacia Roma debe voltear la carta de favor usada. Una carta de favor boca abajo no se puede usar una segunda vez. Si un jugador después de lanzar y seleccionar el dado no tiene cartas de favor disponibles, no avanzará hacia Roma, pero NO tendrá que pagar impuestos.

#### Ejemplos

- David lanza un "1" y la carta de favor Reserva de agua está boca abajo. David no podrá avanzar hacia Roma ni tampoco pagará impuestos;
- Rafael lanza un "3" y las cartas de favor Reserva de agua "1" y Alimentación "3" están boca abajo. La única carta disponible es Bacanal "2", pero no tiene vino. Rafael tendrá que pagar 1 moneda como penalización, no avanzará hacia Roma ni volteará ninguna carta de favor.
- Adam ha lanzado dos dados: un "2" y un "3". La carta de favor Reserva de agua "1" y la carta de favor Bacanal "2" están boca abajo. Adam no tiene grano que entregar para la Alimentación "3". Para evitar la penalización elige el dado con el "2" y no coloca boca abajo ninguna carta de favor.

#### Consejo Táctico

Según estas reglas resulta atractivo estar colocado en las primeras posiciones del marcador de turno, ya que los jugadores que tengan su turno en las últimas posiciones correrán el riesgo de encontrarse varias cartas de favor usadas, lo que dificultará que avancen hacia Roma.

#### 5. Recibir privilegios

##### Distribución de las fichas

Al final de cada ronda de juego se coloca una ficha de privilegio en cada carta de favor que no se haya usado. Una carta no puede tener más de 3 fichas. Si un jugador usa una carta de favor que contiene de 1 a 3 fichas y con ella avanza hacia Roma, el jugador recibe todas las fichas de privilegio de la carta independientemente de los pasos que haya avanzado.



##### Recibir cartas de privilegio

- Si un jugador ha obtenido una ficha roba la carta superior del mazo de privilegio y la guarda sin mostrarla a los demás jugadores. La ficha va a la reserva general.
- Si el jugador gana 2 o 3 fichas, recibe el mismo número de cartas de privilegio del mazo y decide con cual de ellas se queda: sólo puede guardar **una** carta de privilegio. Las fichas usadas van a la reserva general y las cartas no elegidas se descartan boca arriba al lado del mazo de privilegio.
- **La Basílica:** Si un jugador ha construido la Basílica puede quedarse con dos cartas de privilegio en lugar de una, siempre y cuando haya ganado al menos 2 fichas de privilegio.



#### Ejemplo

*La carta de favor Religión "6" no se ha usado en las últimas tres rondas, de manera que contiene 3 fichas de privilegio (1). David lanza un "6", y como tiene 2 Sacerdotisas (2), puede usar la carta de favor Religión para avanzar su posición en el camino hacia Roma 2 pasos. Además recibe las tres fichas de la carta de favor y la voltear (3).*



Roba las tres cartas superiores del mazo de cartas de privilegio, elige una y descarta las otras dos (4). Las tres fichas de privilegio se devuelven a la reserva general.



Cuando el mazo de cartas de privilegio se agota, se barajan las cartas descartadas y se forma un nuevo mazo de robo. Si no quedan cartas no se concederán más privilegios.

### Fin de la ronda

- Al final de cada ronda el nuevo jugador inicial será el encargado de reajustar el marcador de turno.
- El jugador con la carta de acción Fortuna en su área del tablero será el (nuevo) jugador inicial. El resto de posiciones se ajustarán según el nivel de riqueza. El jugador con más dinero será el siguiente y así sucesivamente. En caso de empate tendrá preferencia el jugador que se encuentre más cercano al jugador inicial en sentido horario.
- En cada carta de favor que no se haya usado (boca arriba) se coloca 1 ficha de privilegio. El número máximo de fichas por carta es 3. Si alguna de las cartas tiene ya 3 fichas no se le añaden más hasta que algún jugador la use (y gane las fichas).
- Todas las cartas usadas se vuelven a poner boca arriba de modo que todas las cartas de favor estarán disponibles para la siguiente ronda.

### Fin de la partida

- Tan pronto como un jugador llegue al Palacio del César en el centro de Roma (15 pasos) y se complete la ronda (los jugadores que no hayan jugado su turno lo hacen) la partida termina.
- El primer jugador en alcanzar el Palacio del César toma las tres cartas superiores del mazo de privilegio, se queda con una y coloca boca abajo en el tablero las otras dos. El segundo jugador en llegar al Palacio elige una de esas dos cartas, y en el infrecuente caso en el que un tercer jugador haya conseguido llegar al centro de Roma, éste se quedará con la carta restante.

#### Ejemplo

Rafael ha sido el primero en llegar al Palacio del César. Recibe las tres fichas y roba las 3 cartas superiores del mazo de privilegio (1). Elige una y se la queda (2). David ha jugado ya su turno pero aún quedan por jugar Paco y Adam, en tercer y cuarto lugar. Paco termina en la posición 13 (3) y Adam consigue entrar en el Palacio del César, por ello, coge las dos cartas de privilegio que ha dejado Rafael (4) y se queda con una (5).



### El ganador de la partida

- Un jugador no tendrá la posibilidad de ganar la partida si su peón no ha traspasado la puerta de la ciudad de Roma, es decir, no ha avanzado al menos 10 pasos.
- Al final de la partida todos los jugadores que estén dentro de Roma contabilizan los puntos obtenidos con sus cartas de privilegio.
- Para obtener su puntuación final cada jugador suma el número de pasos que ha conseguido avanzar hacia Roma, cada uno vale 1 punto (no más de 15) y le suma los puntos conseguidos con las cartas de privilegio.
- El jugador, de entre los que han entrado en Roma, que haya conseguido más puntos será el vencedor.
- En caso de empate el jugador que haya avanzado más pasos gana, después el que tenga más dinero, luego el que tenga más Centuriones, y por último el que tenga más Sacerdotisas.

### Reglas adicionales

- Un jugador no puede tener más de 20 monedas.
- Un jugador nunca puede endeudarse.
- El uso de las acciones es voluntario. Un jugador puede usar una carta de acción para intercambiarla sin ejecutar la acción de ésta.

### Reglas para 2 jugadores

Fortuna se juega con 2 jugadores de la misma manera que con 3 o 4, exceptuando una sola regla:

- El jugador inicial (y solamente él), inmediatamente después de la fase 4 (favor del Emperador), podrá voltear una carta extra independientemente del resultado obtenido en los dados. No está permitido voltear cartas de favor que contengan fichas de privilegio. En caso de que todas las cartas de favor contengan fichas de privilegio no se volteará ninguna carta adicional.

## LAS CARTAS

### Cartas de acción

Las 12 cartas de acción se explican en la hoja resumen

### Las cartas de Edificio



#### El Mercado (0 monedas)

El propietario del mercado podrá vender vino (cuando use la acción vender vino) o grano (vender grano) ganando una moneda más por unidad (+1).

*Ejemplo: Si un jugador vende 3 unidades de vino normalmente obtendrá 9 monedas en total. En caso de tener un Mercado éste le permitirá ganar 12 monedas (3 extra).*



#### El Acueducto (1 moneda)

El propietario de un Acueducto recibe una unidad de agua SÓLO si el Acueducto está vacío. Esta unidad de agua la recibe de la reserva general. Esta agua no está permitido colocarla en la reserva de la Provincia, sólo el agua obtenida con la carta de acción "Recogida de agua" se puede colocar allí. Para mantener el Acueducto vacío usa la unidad de agua que pueda contener a la más mínima oportunidad, cosechando grano o vino o abasteciendo la reserva de agua del Emperador.



#### El Palacio (2 monedas)

El Palacio solo se puede construir si el jugador ya está casado. Cuando un jugador está casado y posee un Palacio, puede avanzar hacia Roma un paso extra cuando usa la carta de favor "Fortuna" (nivel "5") en la fase 4. El jugador puede avanzar un máximo de 2 pasos cuando usa esta carta de favor, uno por estar casado y otro por tener el Palacio. NO necesita entregar nada por usar la carta de favor "Fortuna" y avanzar.



#### La Basílica (3 monedas)

El propietario de una Basílica puede quedarse con una carta de privilegio adicional. Pero sólo en los casos en los que reciba 2 o más fichas de privilegio en la fase de juego "El favor del Emperador". La Basílica no tiene ningún efecto sobre las 3 fichas de privilegio que obtiene el primer jugador en llegar al Palacio del César (centro de Roma). Aun teniendo la Basílica, el primer jugador en llegar al objetivo sólo tendrá derecho a quedarse con una carta de privilegio.

*Ejemplo: Adam lanza un "4" y entrega un Centurión para avanzar un paso. En la carta de favor "Batalla" hay 3 fichas de privilegio. Como Adam tiene la Basílica puede quedarse con dos de las tres cartas de privilegio.*

## Cartas de Privilegio

Los jugadores mantendrán ocultas sus cartas de privilegio durante la partida. Hay un total de 26. En partidas con 2 o 3 jugadores las cartas de privilegio con 4 peones en la esquina superior izquierda se devuelven a la caja, solamente se usan 22. Las cartas de privilegio proporcionan:

- A. Recursos adicionales.
- B. Pasos hacia Roma.
- C. Puntos de victoria.

**A. Cartas de privilegio que conceden recursos (5 cartas).** Estas cartas proporcionan uno o dos recursos adicionales al jugador que las usa en su turno. Una vez se obtienen los recursos dichas cartas se descartan boca arriba junto al mazo de robo de las cartas de privilegio. Las cartas de privilegio que aportan recursos adicionales como la carta por la que se obtiene una Sacerdotisa o un Centurión, pueden usarse en cualquier momento del turno del jugador que las utiliza. El cubo gris indica que el jugador elige el segundo cubo del tipo que desee (agua, grano o vino).



**B. Cartas de privilegio que permiten avanzar un paso hacia Roma.** El jugador que usa una de estas cartas en su turno, avanza su peón un paso hacia el centro de Roma. La carta se descarta boca arriba junto al mazo de robo de las cartas de privilegio. Las dos cartas de este tipo (con o sin peones en la esquina superior izquierda) permiten avanzar un paso hacia Roma. Solamente puede usarse **una** carta de este tipo por turno.



**C. Cartas de Privilegio que proporcionan Puntos de Victoria.** Estas cartas conceden Puntos de Victoria al final de la partida si se cumplen los requisitos indicados o se entregan los recursos correspondientes.



Por cada edificio que el jugador tenga construido al final de la partida suma 2 Puntos de Victoria, con un máximo de 3 edificios (6 Puntos de Victoria).



Cuando un jugador posee esta carta, gana 1 Punto de Victoria por cada unidad de grano que pueda entregar al final de la partida.

En el resto de las cartas se indica el tipo de recurso que hay que entregar y los puntos que se ganan por cada unidad entregada.

*Nota: Si el mazo de robo de las cartas de privilegio se agota, se barajan los descartes y se forma un nuevo mazo.*

### IMPORTANTE:

- Un jugador puede usar las cartas de privilegio de los tipos A y B en cualquier momento de su turno
- No se puede jugar más de una carta de privilegio del tipo B (un paso hacia Roma) por turno.



## Agradecimientos

El editor y los diseñadores quieren dar las gracias a todos los playtesters que han contribuido a finalizar el juego. En primer lugar, un agradecimiento especial a Andrea Schlosser por el gran esfuerzo realizado a la hora de probar el juego y el enorme valor de sus opiniones. También quisiéramos agradecer su ayuda a todos los demás playtesters: Guillaume Besson, Maarten Boer, Patrick Bots, Inka and Markus Brand, Michael Braun, Thijs Bressers, Daan Brüggeman, Pol Cors, Claus-Jürgen Danker, Yvonne van Dijk, Danny Kip, Daniel Dittmann, Peter Eggert, David Ferrero, Friedemann Frieze, Arnd and Maria Fischer, Jeroen Geenen, Tim Grebin, Hjalmar Haagsman, Ronald Hoekstra, Herke van Hoof, Arjo van Houwelingen, Mirjam Klopper, Ruud Kool, Detlef Kraut, John Lopez, Edwin Lubbers-Van der Wal, Wolfgang Luedtke, Anna Ferreira Marques, Kim Melkert, Wilfred Meyboom, Saskia van Reeden, Elke Renwanz, Jeroen op 't Root, Birgit Rupp, Markus Reichert, Thomas and Jeannette Stadler, Frank Stürmann, Ralph Querfurth, Ester y Madelief van Tol, Bas Verkaik, Marcel van Vliet, Mike Witkamp, Arrie ten Wolde, Hanneke y Marjan Wouda.

### Créditos

Diseñadores del juego: Michael Rieneck & Stefan Stadler  
Edición y finalización: Hans van Tol  
Ilustraciones: Franz Vohwinkel  
Diseño Gráfico: Imelda Vohwinkel  
Traducción: Juan Luque, Rafael Saiz y David Prieto

### Editor

Ludonova S.C.P.  
San Pablo 22, 1, 3º 1  
14002 Córdoba  
España  
© Ludonova S.C.P., 2011  
Todos los derechos reservados.



**LUDO  
NOVA**

