

CYCLADES

UN JUEGO DE LUDOVIC MAUBLANC Y BRUNO CATHALA, DE 2 A 5 JUGADORES

En el archipiélago de las Cícladas, frente a las costas de una Grecia aún por unificar, las grandes polis (Esparta, Atenas, Corinto, Tebas y Argos) están creciendo y luchan unas contra otras para establecer su supremacía, bajo la mirada benevolente de los Dioses.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Demostrar la supremacía de tu ciudad, siendo el primer jugador que consiga tener dos Metrópolis al final de un ciclo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Cada jugador coge las fichas de su color **1** y las sitúa delante de su pantalla **2**, visibles para todos los demás, y 5 MO **3**, que esconde detrás de su pantalla.

Coloca los tableros **4**, Flotas y Tropas en función del número de jugadores, según se indica en las ilustraciones de las páginas 7 y 8 (encontrarás los números correspondientes al número de jugadores en la parte inferior de cada tablero).

Baraja las cartas de Criaturas Mitológicas y colócalas, boca abajo, formando un mazo en el lugar correspondiente **5**. Coloca sus cinco figuras junto a la pila de descartes **6**.

Coloca las cartas de Filósofo **7** y de Sacerdote **8** en sus lugares correspondientes.

Cada jugador coge únicamente uno de sus marcadores de ofrenda. Estos marcadores se mezclan y se colocan al azar en las casillas de orden de juego **9** (el segundo marcador de ofrenda sólo se usa en partidas a dos jugadores).

Deja los cuatro tableros de Dioses **10** junto al tablero de juego.

Las losetas de edificios, las de Metrópolis, los dados especiales, los marcadores de prosperidad y las MO que no se han repartido se dejan aparte, mientras no se necesiten durante la partida.

CONTENIDO

Un tablero dividido en 3 partes

 2 dados especiales

 98 monedas de oro (MO)

 16 marcadores de prosperidad

5 figuras: Kraken, Minotauro, Medusa, Polifemo, Quirón

 17 cartas de Criaturas Mitológicas

 17 cartas de Filósofo

 18 cartas de Sacerdote

 4 tableros de Dioses

40 edificios:

 10 Puertos  10 Fortalezas

 10 Templos  10 Universidades

 10 Metrópolis

Para cada uno de los cinco colores del juego:

 2 marcadores de ofrenda  8 Flotas

 3 marcadores de territorio  8 Tropas

 1 pantalla



EL JUEGO:

El juego se desarrolla durante una serie de ciclos, durante los cuales, los jugadores podrán:

- Primero, **recaudar sus ingresos** en MO (producción de sus islas + comercio marítimo).
- Después, **hacer ofrendas a los Dioses** (subasta). A veces será necesario gastar mucho dinero para conseguir los favores del Dios de tu elección.
- Finalmente, dependiendo del Dios cuyo favor hayas obtenido, **realizar las acciones** específicas de dicho Dios (cada Dios tiene una acción "gratuita", mientras que las demás sólo se pueden realizar gastando preciadas MO).

El objetivo de cada jugador es poseer dos Metrópolis al final de un ciclo (ya sea construyéndolas y/o conquistándolas). La partida termina al final de un ciclo, si al menos uno de los jugadores ha completado dicho objetivo. Si varios jugadores lo logran en el mismo ciclo, entonces gana el más rico (el que tiene más MO).

EXPLICACIÓN DE UN CICLO:

1/ CRIATURAS MITOLÓGICAS:

Durante cada ciclo, habrá varias Criaturas Mitológicas vagando por las Islas Cícladas.

Al comienzo de cada ciclo, hay que actualizar, antes de nada, el track de Criaturas Mitológicas, para que haya tres criaturas visibles, una en cada uno de los espacios (ver ilustración). [NdT: *Track o zona de casillas sucesivas en el tablero en la que se registra el avance de distintos parámetros; en adelante, se usará la palabra inglesa para referirnos a dichas zonas.*] Las MO que aparecen debajo de cada espacio indican el precio a pagar para usar esa Criatura durante la fase de acción (como se verá más adelante). El procedimiento es:

- Descarta la Criatura que esté en el espacio de las 2 MO si no se usó en la ronda anterior.
- A continuación, desplaza las demás cartas hacia la derecha, ocupando los espacios vacíos.
- Finalmente, rellena todos los espacios que han quedado vacíos (a la izquierda) sacando nuevas cartas.

Cuando se agoten las cartas del mazo, se barajan los descartes y se vuelve a crear otro mazo.

Caso especial al principio del juego:

- Durante el primer (y sólo el primer) ciclo, saca la primera carta de Criatura Mitológica y colócala boca arriba en el espacio más a la izquierda del track (4MO).
- Durante el segundo ciclo, si no se ha usado esta Criatura, muévela una posición a la derecha y coloca la siguiente carta del mazo de Criaturas en el espacio que acaba de quedar libre. (Si se ha utilizado, coloca las dos cartas del mazo sobre los espacios 4 MO y 3 MO).

2/ LOS DIOSES :

El orden en que los Dioses conceden a los jugadores sus acciones cambia al comienzo de cada ciclo. Los cuatro tableros de Dioses se mezclan y se sitúan al azar sobre los cuatro espacios vacíos, encima del espacio de Apolo. En una partida de 5 jugadores, los cuatro tableros estarán boca arriba.

En una partida de 4 jugadores, el último Dios se colocará boca abajo, y no estará disponible durante este ciclo. Durante el siguiente ciclo, este Dios se pondrá en el primer espacio, boca arriba, y el resto se barajarán y se colocarán de nuevo al azar (el último, boca abajo). El cuarto Dios se convertirá, una vez más, en el primer Dios del siguiente ciclo.

Cuando jueguen tres jugadores, los dos primeros Dioses se pondrán boca arriba, y los dos últimos boca abajo. Durante el siguiente ciclo se usarán los Dioses que estaban boca abajo, y en el siguiente, los cuatro Dioses se mezclarán de nuevo para formar dos nuevas parejas aleatorias.

Los cambios de las reglas, específicos para partidas de dos jugadores, se detallan en la página 6.

3/ INGRESOS:

Cada ciudad gana monedas de oro (MO) según la prosperidad de sus islas y su comercio marítimo.

Cada jugador obtiene **1 MO por cada marcador de prosperidad** que controle.

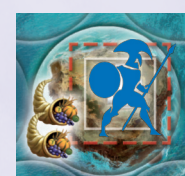
Los marcadores de prosperidad se hallan presentes en muchas islas, (impresos en el tablero, o bien presentes en el tablero como marcadores gracias a Apolo, como se puede ver en la página 6), así como en varias casillas de mar (impresos en flechas, que representan el hecho de que los barcos presentes están comerciando con otras naciones).

Las MO ganadas por los jugadores deberán esconderse tras las pantallas de sus respectivos dueños.

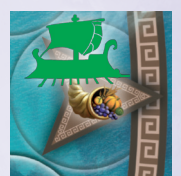


Durante el ciclo anterior, un jugador ha usado la criatura del espacio 3 MO. El track se tiene que actualizar ahora, al comienzo del siguiente ciclo:

- 1 El Minotauro se descarta (nadie lo ha querido usar).
- 2 El Pegaso se mueve al espacio 2 MO.
- 3 Los espacios 3MO y 4 MO se rellenan con las primeras cartas de Criatura del mazo.



Esta isla reporta al jugador Azul 2 MO.



Esta casilla de comercio reporta al jugador Verde 1MO.

4/ OFRENDAS:

Para ganarse la ayuda de los Dioses y las acciones que éstos tienen asociadas, los jugadores tendrán que sacrificar parte de sus riquezas (MO).

Siguiendo el orden de juego, cada jugador elige un Dios y deposita su marcador en el espacio correspondiente a la ofrenda que el jugador quiere realizar en honor de ese Dios.

Si una ofrenda sube por encima de 10, el jugador coloca uno de sus marcadores de territorio en el espacio de 10+, y el marcador de ofrenda indicando las unidades de la cantidad ofrecida (por ejemplo, para pujar 13, un jugador coloca su marcador de territorio en el 10+ y su marcador de ofrenda en el 3).

Un Dios concede su favor solamente a un jugador: el jugador que hizo la ofrenda más alta.

En caso de que un jugador quiera hacer una ofrenda a un Dios que ya ha sido elegido:

- Tendrá que hacer una ofrenda mayor que la existente.
- El jugador que hizo la ofrenda previa tendrá que retirar su marcador, e inmediatamente pujar por el favor de otro Dios DISTINTO.

Es posible, que el jugador al que han superado en la puja por un Dios, supere, a su vez, la puja de otro jugador. Siempre que esto ocurra, se deberá resolver antes de que el siguiente jugador en el turno de juego coloque su marcador de ofrenda. Cualquier jugador puede colocar su marcador de ofrenda en el espacio de Apolo sin ningún coste, ya que Apolo no exige ofrendas. Es posible que varios jugadores elijan a Apolo en el mismo ciclo. El primero de ellos colocará su marcador en el espacio 1, el siguiente en el 2, etc.

La fase de ofrenda concluye cuando todos los jugadores han colocado un marcador en un Dios.

Cada jugador paga la cantidad de MO ofrecidas a su Dios, teniendo en cuenta cualquier posible reducción de la misma gracias a las cartas de Sacerdote (ver más adelante).

Importante: aunque el número de MO de cada jugador deba permanecer en secreto, ¡está prohibido hacer una ofrenda que no puedas pagar! ¡La cólera de los Dioses podría ser terrible!

5/ REALIZAR ACCIONES:

Los Dioses se activan en el orden determinado al comienzo del ciclo. El jugador que ha ganado la puja de la ofrenda al primer Dios puede realizar, en el orden que elija, las acciones específicas de ese Dios y usar una Criatura Mitológica, pagando el coste correspondiente de cada una de estas acciones.

Las acciones son las siguientes:

- Invocar a una o más Criaturas Mitológicas (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Reclutar (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Acción especial (todos los Dioses, excepto Apolo y Atenea).
- Construir (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Aumentar los ingresos (Apolo).

Los 4 Dioses principales funcionan del mismo modo. Sólo Apolo es diferente.

Es posible alternar acciones (*por ejemplo, reclutar, construir y reclutar de nuevo*).

Cuando el jugador ha terminado de realizar sus acciones, coloca su marcador de ofrenda en el último espacio libre del track de turno. Llega entonces el turno del jugador que ganó la puja de ofrenda del siguiente Dios.

• INVOCAR A UNA O MÁS CRIATURAS MITOLÓGICAS

Pagando el coste indicado debajo de la carta (2, 3 ó 4 MO, menos cualquier reducción, gracias a los Templos) el jugador puede coger la correspondiente carta de Criatura y aplicar el efecto indicado. En cuanto se usa el poder, la carta se pone boca arriba en el mazo de descartes.

Los poderes de las Criaturas deben usarse inmediatamente. Un jugador no puede reservar una Criatura que acabe de comprar, con el fin de usarla más adelante.

El poder de cada Criatura y el uso de las 5 figuras de Criatura se explican en el manual de cuatro páginas incluido en el juego.

Es importante señalar que las nuevas cartas de Criaturas sólo se ponen en el tablero al comienzo de cada ciclo. Por lo tanto, el jugador que hizo la mejor ofrenda al primer Dios será el primero en elegir. Y, puesto que no hay ninguna regla que impida jugar múltiples Criaturas, es bastante posible que los últimos jugadores del ciclo no tengan ninguna Criatura disponible en su turno.

EJEMPLO: OFRENDAS



El jugador Azul quiere ir a la guerra y hace una ofrenda a Ares. Coloca su marcador en el 5, pensando que este valor disuadirá a demás jugadores.



¡Pero el jugador Rojo hace una ofrenda de 6 a Ares! El jugador Azul debe hacer una nueva elección de inmediato. Realiza una ofrenda de 1 a Poseidón, con la esperanza de ser desbancado con el fin de poder volver a Ares.



Y eso es exactamente lo que sucede: El jugador Amarillo hace una ofrenda de 3 a Poseidón, desbancando al jugador Azul, que inmediatamente hace una ofrenda de 7 a Ares, desbancando al jugador Rojo, que ahora tiene que hacer una ofrenda a otro Dios... ¿Qué hará Rojo?

EJEMPLO: FIN DES ACCIONES



El jugador Rojo juega primero: una vez que ha terminado de realizar sus acciones, pone su marcador de ofrenda en la posición 5 del track de turno. El siguiente jugador (Verde) pondrá tras realizar sus acciones, su marcador en la posición 4, etc.

Por lo tanto, el jugador que juega el último en una ronda, será el que haga la primera ofrenda en el siguiente turno.

♦ RECLUTAR

Los Dioses principales permiten a los jugadores reclutar, dependiendo de su especialidad, una Tropa, una Flota, un Sacerdote o un Filósofo sin coste alguno, pero también puedes obtener más a cambio de valiosas Monedas de oro (MO).



POSEIDÓN

Reclutar Flotas

Poseidón ofrece una Flota sin coste.

Es posible adquirir Flotas adicionales del siguiente modo:

- La segunda Flota cuesta 1 MO.
- La tercera Flota, 2 MO.
- La cuarta Flota, 3 MO.

Un jugador no puede adquirir más de tres Flotas adicionales por turno.

Ningún jugador puede tener más de 8 Flotas.

Las Flotas deben construirse en los espacios de mar que rodean una isla que pertenezca a dicho jugador. Estos espacios deben estar vacíos o contener Flotas que pertenezcan al mismo jugador.



ARES

Reclutar Tropas

Ares ofrece una Tropa sin coste.

Es posible adquirir Tropas adicionales del siguiente modo:

- La segunda Tropa cuesta 2 MO.
- La tercera Tropa, 3 MO.
- La cuarta Tropa, 4 MO.

Un jugador no puede adquirir más de tres Tropas adicionales por turno.

Ningún jugador puede tener más de 8 Tropas.

Las Tropas deben ser colocadas en las islas controladas por el jugador.



ZEUS

Reclutar Sacerdotes

Zeus ofrece un Sacerdote sin coste.

Es posible reclutar un único Sacerdote adicional por 4 MO.

Los Sacerdotes deben colocarse delante de la pantalla, a la vista de los demás jugadores.

Efectos de los Sacerdotes:

Cada Sacerdote reduce el coste de la ofrenda a pagar al comienzo de cada ciclo en 1 MO.

Independientemente del número de Sacerdotes que tenga un jugador, DEBE pagar al menos 1 MO por su ofrenda (sólo la ofrenda a Apolo no tiene ningún coste).



ATENEA

Reclutar Filósofos

Ofrece un Filósofo sin coste.

Es posible reclutar un único Filósofo adicional por 4 MO.

Los Filósofos deben colocarse delante de la pantalla, a la vista de los demás jugadores.

Efectos de los Filósofos:

Tan pronto como un jugador consiga cuatro Filósofos, deberá descartarlos para crear una Metrópolis. (Ver más adelante).

♦ CONSTRUIR

Cada Dios tiene asociado un tipo específico de edificio y cada edificio tiene efectos diferentes en el juego.

Durante su turno, un jugador puede construir el mismo tipo de edificio tantas veces como quiera, incluso en la misma isla, siempre que pueda pagar su coste (2MO).

Tan pronto como un jugador posea 4 edificios de distinto tipo, distribuidos en una o en varias islas, automáticamente crea una Metrópolis. (Ver más adelante).



Los edificios se sitúan en los recuadros blancos de cada isla.

POSEIDÓN



PUERTO

Efecto: el Puerto da un bonus defensivo a las batallas navales que tengan lugar en los recuadros adyacentes a la isla en la que se encuentra esta construcción (ver más adelante).

ARES



FORTALEZA

Efecto: durante las batallas, la Fortaleza otorga un bonus defensivo a las Tropas que se encuentren en la isla.

ZEUS



TEMPLO

Efecto: cada Templo reduce el coste de compra de una Criatura Mitológica en 1 MO. Cada Templo sólo puede aplicar esta reducción una vez por ciclo. Un jugador siempre deberá pagar al menos 1 MO para comprar una Criatura, sin importar el número de Templos que posea.

ATENEA



UNIVERSIDAD

Efecto: la Universidad no tiene ningún efecto especial... salvo que es uno de los 4 edificios que se necesitan para crear una Metrópolis.

♦ ACCIÓN ESPECIAL

Algunos Dioses conceden acciones especiales.

Durante su turno, un jugador puede realizar estas acciones cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes MO para costearlas.

POSEIDÓN

Mover Flotas

Por un coste de 1 MO, el jugador puede desplazar las Flotas que se encuentren en una misma casilla y moverlas hasta un máximo de tres espacios. A lo largo de dicho movimiento, podrá incorporar más Flotas o abandonarlas por el camino según se desplazan.

Si las Flotas entran en un espacio ocupado por Flotas enemigas, su movimiento termina y, de inmediato, tendrá lugar una batalla naval.

ARES

Mover Tropas

Por 1 MO, el jugador puede mover algunas o todas las Tropas que se encuentren en una isla a otra isla conectada por una cadena de Flotas de su color.

- Si desembarca en una isla donde haya Tropas enemigas presentes, inmediatamente se origina una batalla.
- Si desembarca en una isla donde no hay Tropas, reclama esta isla como propia sin combatir, incluso aunque haya una Fortaleza en la isla.
- Si sus Tropas dejan vacía la isla de la que partieron, el jugador debe dejar allí un marcador de territorio. La isla le pertenece mientras ningún oponente desembarque allí. (Por lo tanto, ninguna isla que haya sido reclamada por un jugador puede volver a ser neutral).

Última isla: un jugador NO puede atacar la última isla de otro jugador, a menos que demuestre que puede ganar la partida si conquista dicha isla.

Si, por ejemplo, el jugador que ha elegido a Ares ya posee otra Metrópolis, tiene derecho a atacar la última isla de otro jugador si ésta contiene una Metrópolis, puesto que si la invasión tuviera éxito, ganaría la partida.

ZEUS

Cambiar las Criaturas

Por 1 MO, el jugador puede descartar una carta de Criatura disponible y reemplazarla por la primera carta del mazo.

Esta acción se puede usar para librarse de una criatura peligrosa a un coste menor, o "buscar" una Criatura específica que el jugador pueda necesitar.



Ejemplo de movimiento de Flota
Situación inicial.



Primer movimiento:
El grupo de 3 Flotas se une a la Flota adyacente.



Segundo movimiento:
Las 4 Flotas se mueven juntas 1 espacio.



Tercer movimiento:
2 Flotas se quedan atrás, mientras que las otras 2 hacen un movimiento final.

EXPLICACIÓN DE LA BATALLA:

1) Cada jugador que participa en la batalla tira un dado y le suma el número de Tropas / Flotas que tiene en la zona del combate.



Si la batalla tiene lugar en una isla donde se han construido una o varias fortalezas, el defensor añade "+1" al dado por cada fortaleza que haya en la isla.



Si la batalla tiene lugar en una casilla de mar adyacente a una isla (o islas) donde el defensor ha construido uno o más Puertos, el defensor añadirá "+1" al dado por cada Puerto.

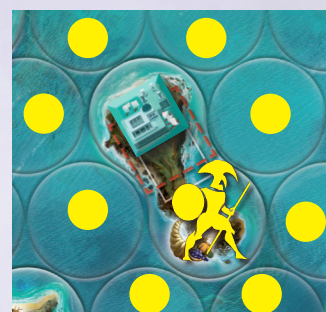
2) El jugador que haya obtenido el resultado más bajo pierde el primer asalto. Quita una Tropa / Flota de la batalla y la coloca en su reserva, delante de su pantalla. Si el resultado es un empate, ambos jugadores pierden una Tropa/Flota (ver nota en la esquina inferior derecha de esta página).

3) Si ambos combatientes todavía tienen Tropas / Flotas, el defensor puede decidir retirarse (ver más abajo). Si no lo hace (o si no puede), el atacante puede también retirarse. Si ninguno de los jugadores se retira, se lleva a cabo un nuevo asalto (ver paso 1).

4) Estos pasos se repiten hasta que sólo queda un jugador en la zona de combate. Ese jugador toma el control de la isla o el espacio de mar en el que se produjo la batalla. Si se trataba de una isla, el vencedor también se queda con todos los edificios que se encuentran en la isla.

Retirada durante una batalla en tierra: si uno de los jugadores quiere abandonar el combate, debe llevar sus tropas a una isla que le pertenezca y que esté unida mediante Flotas a la isla donde se llevó a cabo la batalla. Si estas condiciones no se cumplen, las tropas no pueden retirarse.

Retirada durante una batalla marítima: si uno de los jugadores quiere abandonar el combate, debe mover sus Flotas a un espacio adyacente vacío o a uno que él controle. Si ningún espacio cumple uno de estos requisitos, las Flotas no se pueden retirar.

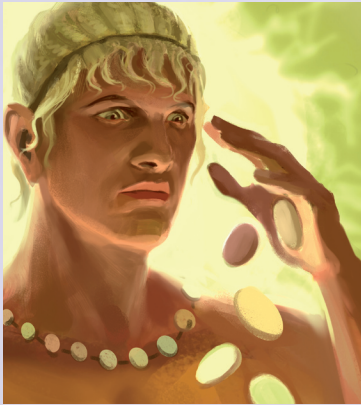


Importante: una isla se considera como una única casilla, sin importar lo grande que sea. El Puerto, por lo tanto, afecta a cada uno de los espacios adyacentes. Y la Tropa presente protege a toda la isla

Nota: es posible que dos ejércitos se aniquilen simultáneamente. En el caso de una batalla en tierra, el defensor protege la isla y coloca un marcador de territorio en ella, manteniendo los ingresos que ésta produzca, pero ya no podrá defenderla de un ataque posterior hasta que haya reclutado nuevas Tropas, gracias a Ares.

♦ APOLO

Por último, el jugador o jugadores que hayan elegido a Apolo, jugarán los últimos y tendrán un abanico muy limitado de acciones. Jugar con Apolo es, técnicamente, una manera de saltarse el turno para ahorrar dinero.



El jugador que haya elegido Apolo obtiene:

- 1 MO si posee más de una isla.
- 4 MO si es propietario de una sola isla.

Las MO ganadas se colocan detrás de la pantalla.

Además, el jugador toma un marcador de prosperidad y lo pone en la isla de su elección (esta isla, bendecida por Apolo, ganará 1 MO extra al inicio de cada ciclo posterior).

Importante: si más de un jugador ha elegido a Apolo durante el mismo turno de un ciclo, todos ganan la MO extra, pero sólo el primer jugador en haber elegido a Apolo obtendrá un marcador de prosperidad.

Apolo no ofrece ninguna otra acción.

6/ FINAL DEL TURNO:

Cuando cada jugador haya jugado y vuelto a situar su marcador de ofrenda en el track de turno, éste concluye.

Si uno o más jugadores poseen 2 Metrópolis, la partida termina. De lo contrario, empieza un nuevo ciclo.

FIN DE LA PARTIDA Y VICTORIA:

La partida termina cuando, al final de un ciclo, al menos un jugador posea 2 Metrópolis.

¡Ese jugador gana la partida!

Si más de un jugador termina el ciclo con dos Metrópolis, gana el jugador al que le queden más MO detrás de su pantalla.

LAS METRÓPOLIS:

Cada isla tiene un espacio reservado para Metrópolis (recuadros de puntos rojos).

Hay dos formas de crear una Metrópolis:

- **Desarrollo económico:** un jugador que tiene los 4 tipos de edificios (Puerto, Fortaleza, Templo y Universidad), incluso si están repartidos por muchas de sus islas, debe inmediatamente descartarlos y sustituirlos por un marcador de Metrópolis, que coloca en un espacio vacío en una de sus islas.

Si no hay espacios libres, el jugador debe destruir uno o más de sus edificios para liberar el espacio necesario para colocar su Metrópolis.

- **Desarrollo intelectual:** un jugador que tiene 4 Filósofos debe descartarlos de inmediato para recibir a cambio una Metrópolis. El jugador coloca el marcador de Metrópolis en un espacio vacío en una de sus islas.

Si el único espacio disponible está parcialmente ocupado por edificios, el jugador está obligado a destruirlos para colocar su Metrópolis.

Si un jugador tiene una única isla en la que ya posee una Metrópolis, sus 4 Filósofos simplemente se descartan (la nueva Metrópolis “sustituye” a la vieja).

Hay una tercera forma de conseguir una Metrópolis: ¡conquistar una isla en la que ya haya una!

Una Metrópolis es un “super-edificio” que tiene los poderes de todos los demás edificios.



PARTIDA PARA 2 JUGADORES

Prepara el juego según se indica en la ilustración de la página 8.

Cada jugador coge los dos marcadores de ofrenda de su color.

Mezcla los 4 marcadores de ofrenda y colócalos al azar en los primeros espacios del track de turnos.

A continuación, juega exactamente como se ha detallado para 4 jugadores, pero cada jugador debe hacer 2 ofrendas a dos Dioses en lugar de a un único Dios (puedes superarte en la puja a ti mismo).

Nota: cada jugador tiene que ser capaz de pagar el coste total de sus ofrendas a ambos Dioses elegidos. Un Sacerdote le permite a un jugador reducir en 1 MO de su importe de cada ofrenda.

El juego termina cuando uno de los dos jugadores posee 3 Metrópolis al final de un ciclo (en lugar de las 2 requeridas en partidas a más jugadores.

Traducción de Javier García (Koblar) y Raúl Neira (as himself).

Revisión de Haritz Solana

© 2011 Matagot - www.matagot.com/cyclades

Un juego de
Bruno Cathala y
Ludovic Maublanc

Ilustraciones de
Miguel Coimbra



MATAGOT
- XL COLLECTION -

DESPLIEGUE INICIAL PARA



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo de la partida, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 MO (divididos entre sus islas y cualquier casilla de comercio marítimo).



DESPLIEGUE INICIAL PARA



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo de la partida, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 MO (divididos entre sus islas y cualquier casilla de comercio marítimo).



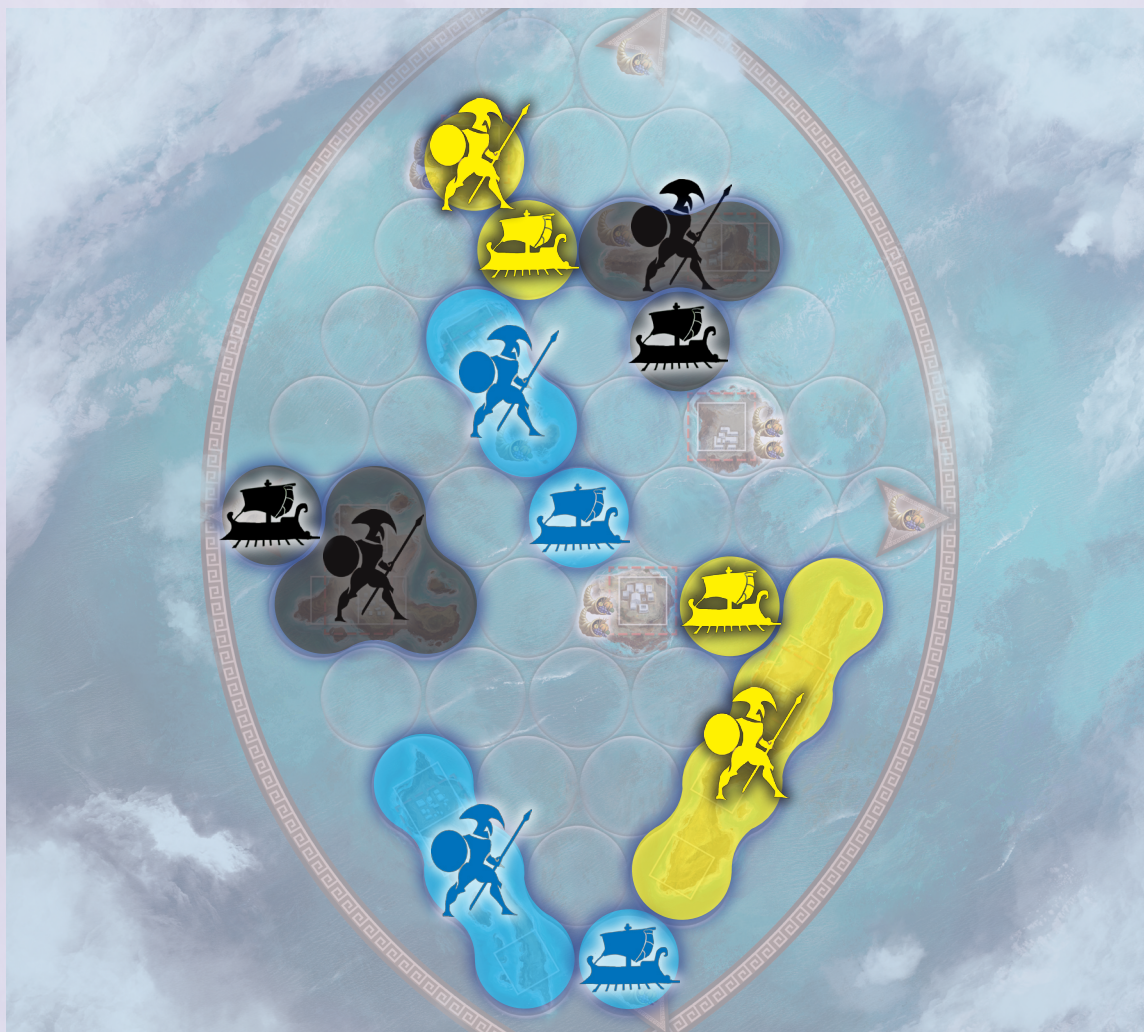
DESPLIEGUE INICIAL PARA



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo de la partida, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 MO (divididos entre sus islas y cualquier casilla de comercio marítimo).



DESPLIEGUE INICIAL PARA



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo de la partida, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 MO (divididos entre sus islas y cualquier casilla de comercio marítimo).

