

ÉRIC DUBUS

OLIVIER MELISON

DOMINATIONS

CAMINO Δ LA CIVILIZACIÓN



REGLAMENTO





*¿En qué se convertirá tu Civilización? ¿En un próspero y destacado centro de comercio?
¿En una potencia cultural y política?
¿En un paraíso de la ciencia y la artesanía?
¿En la cuna de una gran religión?*

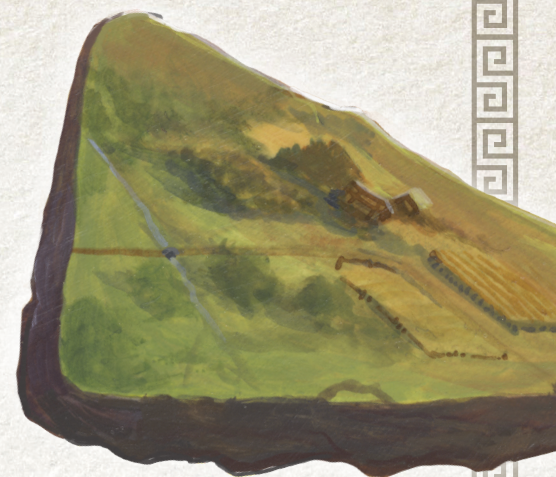
LA HISTORIA TE PERTENECE...





¡Bienvenido a **DOMINATIONS!** Asume el control de una tribu primitiva y conviértela en una nación cuya influencia se extienda a lo largo de los siglos...

Coloca tus piezas de Terreno triangulares con cuidado para aumentar tu población y conseguir el Conocimiento que determinará el rumbo de tu sociedad. Puedes usar este Conocimiento para construir Ciudades y para dominar Habilidades; dejarás un legado por el que siempre te recordarán. Cada vez que domines una Habilidad, se convertirá en uno de los pilares de tu sociedad, abriendo las puertas a nuevas posibilidades y aumentando tu poder. ¡Todo esto te otorga puntos, y gana quien tenga más puntos al final de la partida!



piezas de Terreno x 90



cartas de Maestría x 288



tableros de Jugador x 4



fichas de Ciudad x 60



contadores de Victoria x 4



contadores de Influencia x 4



contadores de Iniciativa x 4



Figuras troqueladas de monumento x 12



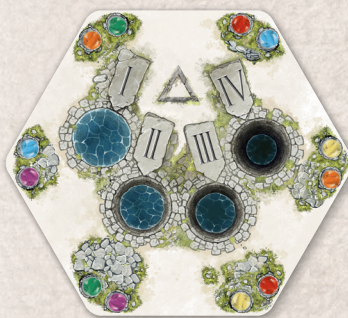
indicadores de Dominio x 24



indicadores de Límite de reserva x 24



Cuna de la humanidad x 1



cartas de Nivel de monumento x 50



cartas de Monumento x 12



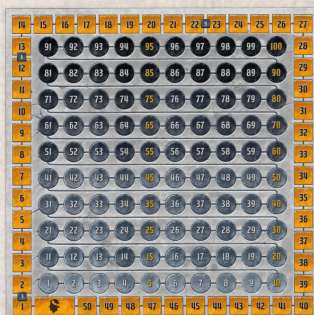
cartas de Dominio x 6



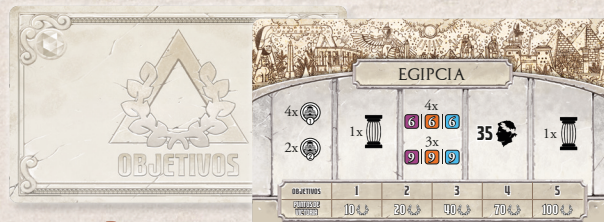
cartas de Hoguera x 4



tablero de Puntuación x 1



cartas de Objetivo x 16



cartas de Ayuda x 32



fichas de Puntuación x 16



PREPARACIÓN

1. Coloca la **pieza de la Cuna de la humanidad** en el centro de la mesa.

2. Coloca las **cartas de Maestría** en la mesa, organizadas en sus respectivos tarjeteros al alcance de todos.

3

3. Coloca el **tablero de Puntuación** a un lado de la mesa.

9

4. Coloca las **cartas de Dominio** junto al tablero de Puntuación.

5. Cada jugador roba **2 cartas de Objetivo** y **2 cartas de Monumento**. A continuación, eligen 1 de cada y las revelan todos a la vez. Devuelve a la caja del juego los Objetivos y Monumentos que no hayáis elegido. Coloca las cartas de Monumento junto al tablero de Puntuación, donde todos puedan verlas. Crea un montón con las cartas de Nivel de cada Monumento (en orden, empezando con la carta de Nivel 1 en la parte superior) y colócalo sobre su correspondiente carta de Monumento. Coloca la figura troquelada de cada Monumento junto a su carta.

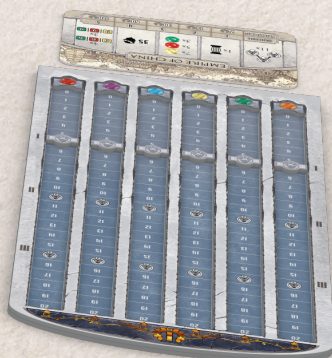
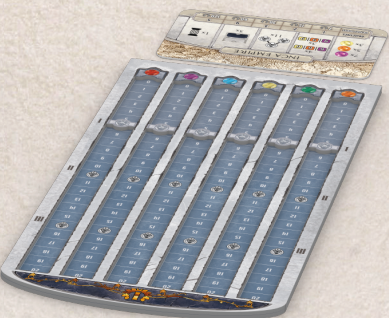
7. Coloca las piezas de Terreno en sus bandejas. Todos los jugadores roban una mano inicial de **7 piezas de Terreno** y las colocan **bocarrriba frente a ellos**. Si alguien desea hacerlo, puede descartar parte o toda su mano y volver a robar hasta tener de nuevo 7 piezas de Terreno. Solo pueden hacer esto una vez. Las piezas de Terreno de los jugadores permanecen siempre visibles al resto.

4

5

2

4



7



1



9

6. Cada jugador toma un **tablero de Jugador** junto con los indicadores de Conocimiento necesarios (1 del color de cada Dominio y 6 indicadores de Límite de reserva), así como todas las fichas y contadores del color que haya elegido de entre los cuatro disponibles. Coloca los indicadores de Conocimiento en la parte inferior del tablero, debajo del 0. Coloca los indicadores de Límite de reserva en el primer nivel de cada Dominio (por encima del 5).

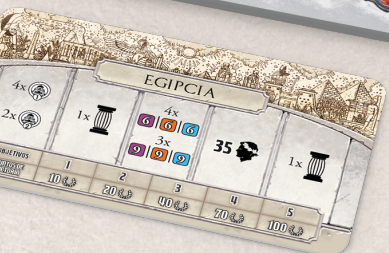


8



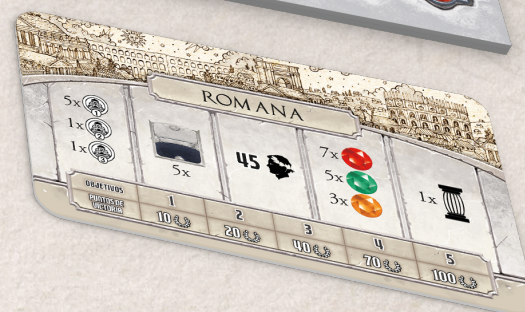
8. Cada jugador toma una **carta de Hoguera**.

6



5

9. Determinad al azar el orden de juego para la primera Edad. Coloca los contadores de Iniciativa en orden de turno en el marcador de Iniciativa que se encuentra en la pieza de Cuna de la humanidad («I» indica el jugador inicial). A continuación, coloca los contadores de Influencia y de Victoria de cada jugador junto al tablero de Puntuación.



¡Ya estáis listos para jugar!

EL JUEGO

Los jugadores tomaréis turnos en el orden determinado por vuestra posición en el marcador de Iniciativa.

Iniciativa: en caso de empate en cualquier situación, se resolverá siempre a favor de quien tenga más iniciativa (esté más cerca de la primera casilla en el marcador de Iniciativa).

Los turnos forman parte de las **Edades**. En cada Edad los jugadores jugarán **5 turnos** cada uno. Cuando todos los jugadores hayan jugado sus 5 turnos, llega la **Fase de fin de la edad**.

Una partida de *Dominations* dura **3 Edades**. Al final de la Tercera Edad, gana quien tenga **más puntos de Victoria**.

En cada Edad conseguirás puntos de varias formas distintas:

▶ ADQUIRIENDO CARTAS DE MAESTRÍA



Cada Civilización se caracteriza por sus logros, ya sean tecnológicos, culturales o de algún otro tipo. Las cartas de Maestría te ofrecen diferentes maneras de conseguir puntos de Victoria, ya sea simplemente al adquirirlas o al activar sus efectos únicos.

▶ TENIENDO INFLUENCIA

No hay conflicto directo ni lucha en *Dominations*, pero hay muchas maneras de ejercer tu Influencia en el mundo que te rodea. Los jugadores recibiréis puntos de Victoria por vuestra Influencia, y quien tenga más al final de cada Edad, podrá copiar cartas de Maestría que ya tengan otros jugadores.



▶ DOMINANDO DOMINIOS

Al final de cada Edad perderás todo el Conocimiento que no hayas utilizado (Conocimiento residual). Antes de hacerlo, sin embargo, quien tenga más Conocimiento residual en cada Dominio recibirá una carta de Dominio, un personaje único que otorga puntos y un poder especial para la siguiente Edad.



Al final de la última Edad, también conseguirás puntos adicionales:

▶ LOGRANDO OBJETIVOS



Las cartas de Objetivo del juego te ofrecen la oportunidad de recorrer las huellas de una de las grandes civilizaciones de nuestra historia. Te guían al comienzo de la partida hacia ciertos resultados, reduciendo tus opciones, pero también te recompensan con puntos si cumples con sus exigentes requisitos.



EL TURNO

Cada uno de los turnos de los jugadores se divide en 3 fases: la **Fase de crecimiento**, la **Fase de construcción** y la **Fase de desarrollo**.

Una vez que los jugadores hayan jugado 5 turnos cada uno, se avanza a la Fase de fin de la edad.

FASE DE CRECIMIENTO

¡La Fase de crecimiento representa el crecimiento de tu población y de su expansión a nuevos territorios! Durante esta fase del juego, los jugadores colocaréis vuestras piezas de Terreno triangulares alrededor de la Cuna de la humanidad. Con el tiempo, vuestras naciones entrarán en contacto y aprenderán unas de otras. Con cada pieza de Terreno que coloques, tu nación crece y, a medida que tu civilización crece, también aprende. Al colocar piezas de Terreno ganarás Conocimiento, que es el recurso principal del juego.

Hay 6 Dominios de Conocimiento en *Dominations*:



COMERCIO: AMARILLO

Representa los principios del comercio, la riqueza y la negociación.

ARTESANÍA: NARANJA

Representa las disciplinas de la construcción, la agricultura, la minería, la carpintería y la metalurgia.

ARTE: AZUL

Representa la pintura, la escultura, el teatro, la poesía, y también las artes oratorias como la retórica y la diplomacia.

CIENCIA: VERDE

Representa los principios de las matemáticas, la medicina, la astronomía y la alquimia.

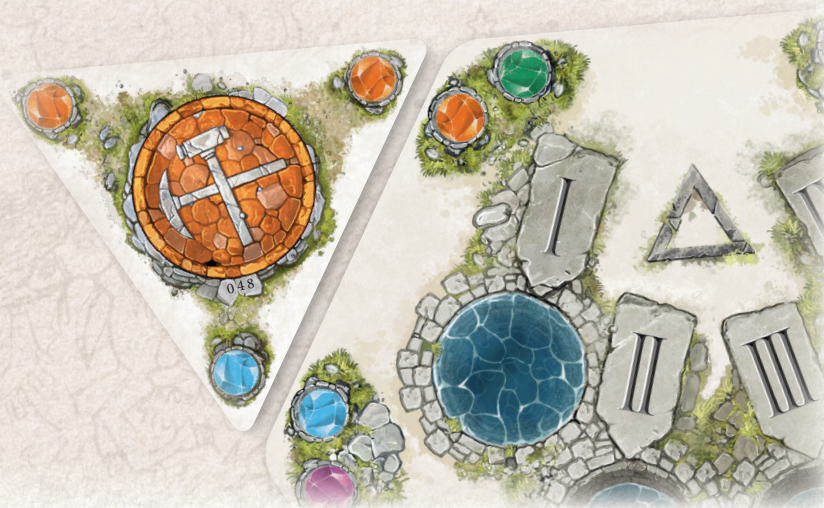
GOBIERNO: ROJO

Representa las ideas de civismo para vivir en sociedad, como la administración, la escolarización y el ejército.

RELIGIÓN: MORADO

Representa el concepto de la teología y el culto religioso.

Durante tu turno debes empezar colocando una pieza de Terreno de tu mano. La pieza de Terreno debe colocarse de tal manera que al menos uno de sus lados se conecte completamente a la Cuna de la humanidad o a cualquier otra pieza de Terreno previamente colocada por cualquier jugador.



Acumularás Conocimiento en función de los colores que conectes al colocar la pieza. Cada uno de los cuatro recursos situados en los lados limítrofes de las dos piezas conectadas se activa para otorgarte 1 punto de Conocimiento del Dominio que corresponda a su color. Además, el Asentamiento que hay en la pieza de Terreno que has colocado también produce 1 punto de Conocimiento del Dominio de su color.

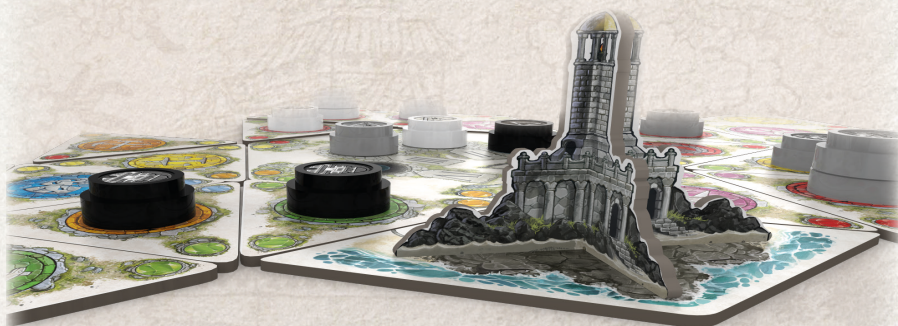
El «Asentamiento» es el espacio coloreado de mayor tamaño que hay en el centro de la pieza de Terreno.

Los «Recursos» son los tres círculos de menor tamaño que hay en los vértices de la pieza de Terreno.

Por ejemplo, si el jugador tiene 20 puntos en un Dominio y en su Turno adquiere 3 más al colocar la pieza de Terreno, pierde el exceso y en su lugar gana 1 punto de Victoria. Si vuelve a hacer lo mismo en su siguiente turno, volverá a ganar 1 punto de Victoria.

FASE DE CONSTRUCCIÓN

Durante esta segunda fase de tu turno, puedes, si lo deseas, construir una Ciudad **O BIEN** contribuir a un Monumento.

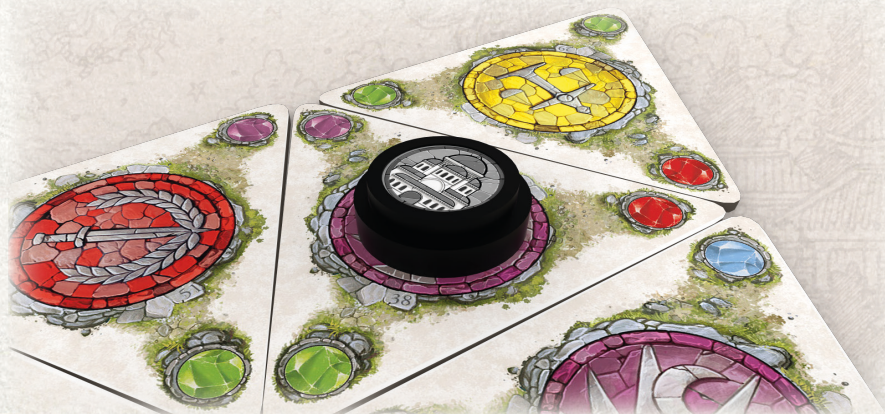


► CONSTRUIR UNA CIUDAD ◀

Las Ciudades son los centros de tu Civilización y la prueba de su creciente influencia y riqueza. Proporcionan grandes ventajas durante la partida, ya que afectan a las cartas de Maestría, a tu puntuación de Influencia y a los límites de Reserva de Conocimiento.

Las Ciudades se construyen en el espacio de Asentamiento que hay en las piezas de Terreno. Para construir una Ciudad, el Asentamiento debe estar libre, y debes pagar puntos de Conocimiento del mismo color que el Dominio del Asentamiento sobre el que se coloca.

Una vez que hayas pagado estos puntos, coloca una ficha de Ciudad de tu color sobre el Asentamiento.



Una Ciudad puede construirse en cualquier pieza de Terreno con un Asentamiento libre, sin importar quién la colocó y cuándo.

También puedes mejorar una Ciudad existente de tu color ascendiéndola al nivel 2 o 3, pagando puntos de Conocimiento del color del Asentamiento. Cuando mejores una Ciudad, coloca una nueva ficha de Ciudad encima de la anterior para mostrar que ha ganado un nivel.

Los niveles de las Ciudades solo pueden mejorarse de uno en uno: no está permitido construir una Ciudad directamente de nivel 2 o 3. El nivel máximo que una Ciudad puede alcanzar es 3. Cada jugador tiene un número limitado de fichas de Ciudad, y una vez que las haya gastado, no podrá construir más Ciudades.

Después de construir una Ciudad, también recibes bonificaciones que dependen de su nivel:

NIVEL DE CIUDAD 1:

- **Coste:** 3 puntos de Conocimiento del color correspondiente.
- **Influencia:** +1
- Aumenta la Reserva de ese color a 10

NIVEL DE CIUDAD 2:

- **Coste:** 6 puntos de Conocimiento del color correspondiente.
- **Influencia:** +2
- Aumenta la Reserva de ese color a 15

NIVEL DE CIUDAD 3:

- **Coste:** 9 puntos de Conocimiento del color correspondiente.
- **Influencia:** +3
- Aumenta la Reserva de ese color a 20



Ten en cuenta que, aunque ciertos Monumentos muestran recursos en sus bases, no Produces ni Adquieres ningún Conocimiento al colocar un Monumento. Sin embargo, al conectar piezas de Terreno posteriormente a la base del Monumento, sí se activan los recursos como de costumbre. Al colocar un Monumento con base circular es posible que tapes los recursos de la base de otro Monumento que forme parte de ese Locus.

Una vez colocada la Figura troquelada del Monumento, cualquiera puede participar y contribuir a la construcción de ese Monumento pagando los recursos que muestra su carta disponible de Nivel de monumento (la que está en la parte superior del montón). Quien pague los recursos tomará esa carta de Nivel de monumento y la integrará en su Árbol de civilización de la misma manera que haría con una carta de Maestría (consulta la sección «Fase de desarrollo» más abajo).



- **Objetivo común:** los niveles de Monumento deben construirse en orden (no puedes construir el nivel 2 si no se ha construido primero el nivel 1). Sin embargo, cualquiera puede construir el nivel disponible en ese momento (la carta que se encuentra en la parte superior del montón), incluso si ese jugador no construyó el nivel anterior o los anteriores.
- **Cartas de Nivel de monumento:** los jugadores pueden mirar cualquiera de las cartas de Nivel de monumento (no solo la que está en la parte superior) siempre que quieran.
- **Controlar un Monumento:** para determinar quién controla un Monumento, los jugadores deben comparar entre ellos la suma del número de cartas de Nivel de ese monumento que tengan en su Árbol de civilización y el número del nivel de las Ciudades de su color que estén adyacentes al Monumento (consulta la sección «Aclaración de los iconos de las cartas»).
- **Efectos de Monumento:** algunas cartas de Nivel contienen efectos. Estas bonificaciones se aplican en el momento en que la carta se integra en tu Árbol de civilización.

FASE DE DESARROLLO

En esta fase final de tu turno, puedes elegir desarrollar las habilidades que se convertirán en los pilares de tu Civilización. Todos los Dominios comienzan la partida con habilidades similares, pero conforme avances verás que cada uno tiene su propia especialidad. Las potentes combinaciones de estas cartas te darán una gran ventaja a medida que el juego avance.



Durante tu turno, solo puedes desarrollar 1 nueva carta de Maestría O BIEN mejorar 1 carta de Maestría que ya esté en tu poder.

► DESARROLLAR UNA MAESTRÍA

Durante tu turno puedes conseguir una nueva carta de Maestría pagando su coste de desarrollo y añadiéndola a tu Árbol de civilización.

Estas cartas de Maestría representan varias habilidades, como la Pintura, la Construcción de carreteras, la Agricultura... Los efectos detallados en la carta se aplican en el momento en que la colocas en tu Árbol de civilización. Hay cartas de Maestría de 3 valores diferentes: de valor 3, valor 6 y valor 9. Las cartas de Maestría de valor 9 requieren de una gran inversión y también tienen requisitos previos, ¡pero sus efectos son los más poderosos!



Otra opción posible es la de mejorar cartas de Maestría que ya poseas. Para ello, debes pagar su coste de mejora (indicado en la esquina inferior izquierda) antes de darle la vuelta. Una vez hecho esto, la carta se considera «Avanzada» (con el fondo negro).

► REQUISITOS PREVIOS

Las cartas de valor 9, junto a su Coste de desarrollo, muestran un segundo valor asociado a un Dominio en un recuadro más pequeño; se trata de su requisito previo. Para adquirir una carta así, primero debes tener en tu Árbol de civilización otra carta de Maestría del Dominio indicado y de un Coste de desarrollo igual o superior al que se muestra aquí.

► LA REGLA DE 1 COPIA

No puedes tener cartas de Maestría repetidas en tu Árbol de civilización.

Ya sea desarrollando una nueva Maestría o mejorando una ya existente, los efectos indicados en la carta (incluyendo la obtención de puntos de Victoria y de Influencia) se aplican tan pronto como la desarrolles/mejores.

► ÁRBOL DE CIVILIZACIÓN

Tu Árbol de civilización representa las disciplinas sobre las cuales has erigido tu nación. Cada carta de Maestría que obtienes se convierte en uno de los elementos fundamentales de tu Civilización, una parte integral del Legado por el cual te recordarán durante siglos y siglos. Durante la partida, construirás tu Árbol de civilización alrededor de tu carta de Hoguera.



Carta de Hoguera: tu carta de Hoguera es el punto de partida de tu Árbol de civilización. Además de permitirte adquirir nuevas cartas de Maestría, esta carta te otorga una acción gratuita de intercambiar conocimiento. En cualquier momento durante tu turno, puedes usarla para transformar 2 puntos de Conocimiento del mismo color en 1 punto de Conocimiento de otro color. Puedes realizar esta acción tantas veces como quieras.

Para integrar una carta en tu Árbol de civilización, primero debes cumplir estas reglas de colocación:

- la carta debe quedar ortogonalmente adyacente (no en diagonal) a una carta que ya esté en tu Árbol de civilización.
- cada carta muestra medio icono de un NODUS (en forma de gema de distintos colores) en cada uno de sus cuatro lados. Al juntar dos medios Nodus (el de la carta jugada y el de la carta o cartas adyacentes), debe generarse un Nodus completo del mismo color.

Si no puedes cumplir estas dos condiciones al adquirir una nueva carta, no podrás tomarla. Hay 4 copias de cada carta de Maestría y cada una tiene una configuración de colores de Nodus diferente. Una vez colocada la carta, no podrás moverla de su sitio.

Nota: algunos componentes del juego muestran el icono de un NODUS para producir un determinado efecto. Ten en cuenta que cuando aparece este icono se refiere únicamente a los Nodus completos de tu Árbol de civilización que se han producido al conectar 2 cartas. Los medios Nodus (que aún no se han conectado) no cuentan.



► VESTIGIUM

Los medios Nodus blancos que aparecen en las cartas de Maestría se llaman Vestigium. Los Vestigium pueden conectarse a cualquier otro color para formar un Nodus completo de ese otro color. Suelen aparecer también en cartas de Nivel de monumento. Sin embargo, dos Vestigium no pueden conectarse entre sí.



► CORRUPTIO

Los medios Nodus negros que aparecen en las cartas de Maestría se llaman Corruptio. Los Corruptio no pueden conectarse a ningún color, ni siquiera a otros Corruptio. Son, en la práctica, un callejón sin salida para tu Árbol de civilización.



Una vez finalizada la Fase de desarrollo, el turno pasa al siguiente jugador en el marcador de Iniciativa.

► EL TABLERO DE PUNTUACIÓN ◀

Hay dos tipos diferentes de puntos en *Dominations*: puntos de Influencia y puntos de Victoria.

► PUNTOS DE INFLUENCIA

En *Dominations* no hay guerras, pero con el tiempo, tu nación se volverá más poderosa e influyente. Los puntos de Influencia representan este creciente prestigio.



Tan pronto como adquieras un componente con el símbolo de «Influencia», haz avanzar tu contador de Influencia en el marcador de Influencia. El marcador de Influencia es el recuadro de casillas de color amarillo que recorre el perímetro exterior del tablero de Puntuación. La Influencia se tiene en cuenta principalmente al final de cada Edad, pero también puede tener otros efectos (consulta la sección «Fin de la edad»).



► PUNTOS DE VICTORIA

En *Dominations* irás consiguiendo puntos de Victoria, ¡que son los que te harán ganar la partida! Tu contribución a la construcción de Monumentos, tus cartas de Maestría y otros muchos efectos te proporcionarán los puntos que te permitirán avanzar en el marcador de Victoria. Tan pronto como adquieras un componente con el símbolo de puntos de Victoria debes hacer avanzar tu contador en el marcador de Victoria. El marcador de Victoria es el marcador de color gris que serpentea en el interior del tablero de Puntuación.



Si alcanzas el final de cualquiera de los marcadores de Puntuación (100 para puntos de Victoria y 50 para puntos de Influencia), toma la ficha de Puntuación correspondiente (50 para Influencia o 100, 200, 300, etc. para Victoria) y desplaza el contador a las primeras casillas para seguir puntuando.

Ten en cuenta que las fichas de Puntos tienen doble cara: «200» en la cara contraria a «100», «400» en la cara contraria a «300», etc.



FIN DE LA EDAD

Cuando todos los jugadores hayan jugado 5 turnos cada uno, proceded a la Fase de fin de la edad. Al final de cada Edad, los jugadores deben realizar las siguientes acciones (en el orden que se describe a continuación) antes de avanzar a la siguiente Edad.

Recuerda: ante un empate de cualquier tipo, gana quien esté primero (más cercano a la primera casilla) en el marcador de Iniciativa.

► EFECTOS DE FIN DE LA EDAD

Si alguien tiene alguna carta en su Árbol de civilización con efectos que se apliquen «Al final de cada Edad», puede activar estos poderes en este momento.



► RESOLVER INFLUENCIA

Primero, quien tenga más puntos de Influencia puede COPIAR una Maestría que ya posea otro jugador. Si decide hacerlo, debe elegir una carta de Maestría actualmente en posesión de otro jugador y, a continuación, tomar una copia de esa carta de entre las disponibles en el tarjetero sin pagar ningún coste. **No roba la carta directamente a su adversario.**

La única restricción a esta acción tiene que ver con su nivel de Influencia y con el nivel de la carta de Maestría que quiera copiar:

- si su nivel de Influencia es de 12 o menos, solo puede copiar cartas de valor 3.
- si su nivel de Influencia está entre 13 y 22, puede copiar cartas de valor 3 o 6.
- si su nivel de Influencia es de 23 o más, puede copiar cartas de valor 3, 6 o 9.

Para copiar la versión avanzada de una carta que otro jugador ya haya desarrollado, **debes poseer previamente la versión básica de esa carta de Maestría.** Si decides hacer esto, simplemente dale la vuelta a tu carta para colocarla con la cara avanzada hacia arriba, y no pagues ningún coste. No tomas una copia adicional de la carta. Cuando copias una carta, sus efectos surten efecto inmediatamente.

Cuando la persona con más Iniciativa haya copiado la carta de Maestría, todos reciben una cantidad de puntos de Victoria equivalente a la cantidad de puntos de Influencia que tengan en ese momento. Todos los jugadores mantienen sus puntos de Influencia para la siguiente Edad.

► DETERMINAR LOS ROLES

Quien haya conservado la mayor cantidad de recursos de cada Dominio de Conocimiento al final de una Edad obtiene la ayuda de un ciudadano de alto rango especializado en ese tipo de habilidad: una gran inventora, una diplomática, un artesano... El jugador toma la carta correspondiente de Dominio para la siguiente Edad y obtiene un beneficio especial de su ayuda.



GOBIERNO - GOBERNADOR (+6 PV / 0 PV EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES)

Tú determinas el orden de turno de la siguiente Edad. El jugador con esta carta coloca los contadores en el marcador de Iniciativa en el orden de su elección para la siguiente Edad.

RELIGIÓN - SUMA SACERDOTISA (+5 PV)

Roba 2 piezas de Terreno adicionales para tu mano al comienzo de la próxima Edad.

ARTE - DIPLOMÁTICA (+4 PV)

Gana inmediatamente 2 puntos de Influencia.

COMERCIO - COMERCIANTE (+3 PV)

Cada vez que coloques una pieza de Terreno, el Asentamiento de esa pieza de Terreno genera 2 puntos de Conocimiento en lugar de 1 durante el resto de la Edad.

CIENCIA - INVENTORA (+2 PV)

Una vez durante la siguiente Edad, puedes activar una pieza de Terreno que ya esté colocada en lugar de colocar una nueva (puntuando los recursos como de costumbre, incluidas las Ciudades). Si la reactivación de una pieza de Terreno fuera a generar tanto una conexión normal como un Locus, puedes elegir cuál de ellos surtirá efecto. Es posible utilizar a la Inventora para reactivar un Locus donde se haya construido un Monumento: levanta el Monumento y puntúa los recursos que haya debajo.

ARTESANÍA - ARTESANO (+1 PV)

Una vez por Edad, durante uno de tus turnos, puedes colocar una segunda pieza de Terreno inmediatamente después de colocar y puntuar por la primera. Esta segunda pieza debe seguir todas las reglas normales de colocación.

Cada jugador inmediatamente obtiene el número de puntos de Victoria que vienen indicados en cada carta de Dominio.

Una vez que hayas usado una carta de Dominio (si su efecto es de un solo uso), puedes devolverla a la zona común de la mesa.

Un jugador puede tomar varias o incluso todas las cartas de Dominio. Si ningún jugador tiene puntos de Conocimiento restantes en un Dominio, la carta de Dominio no podrá reclamarse.

▶ ANTES DE COMENZAR LA SIGUIENTE EDAD

- Todos los jugadores restablecéis a «0» los puntos de Conocimiento en vuestro tablero de Jugador. Comenzaréis la siguiente Edad sin Conocimiento, a menos que tengáis una o más cartas que indiquen lo contrario.
- Los jugadores repondréis vuestra mano de piezas de Terreno.
 - Puedes optar por quedarte una o más de las piezas de Terreno de tu mano, y descartar el resto (colócalas al final de las bandejas de piezas de Terreno).
 - A continuación, puedes robar piezas hasta volver a completar tu mano con 7 piezas de Terreno (o más, si tienes una carta que así lo indique). Al igual que durante la preparación inicial, puedes optar por desechar una parte o toda tu mano de una vez, y volver a robar hasta 7 (o más) piezas de Terreno. Solo puedes volver a robar la mano una vez por Edad.

Ya podéis comenzar la siguiente Edad.



La primera y la segunda Edad se juegan de la misma manera. Sin embargo, la tercera (y última) Edad se juega de forma ligeramente diferente.

▶ FIN DE LA TERCERA EDAD

Cuando termina la tercera Edad, los jugadores proceden a la Fase de Influencia y desencadenan otros efectos de fin de la edad como de costumbre. El reparto de cartas de Dominio se hace como de costumbre con la excepción de que todas las cartas valen 3 puntos en lugar de su valor habitual, y no activan su capacidad. Por ejemplo, la Diplomática no permite a un jugador ganar puntos de Influencia al final de la tercera Edad.



▶ PASOS ADICIONALES PARA LA PUNTUACIÓN FINAL ◀

▶ CARTAS DE OBJETIVO

En *Dominations*, el objetivo del juego no es copiar la historia. Sin embargo, las cartas de Objetivo te ofrecen la oportunidad de seguir los pasos de algunas de las naciones más grandes que jamás han existido. Cada carta de Objetivo tiene 5 Objetivos que te otorgan puntos de Victoria al final de la partida si los cumples. Estos pueden consistir en que trates de conseguir un número determinado de Monumentos o de Ciudades de cierto nivel, una cantidad de Nodus de cierto color en tu Árbol de civilización, y otras muchas cosas. Los primeros 3 Objetivos se basan en la historia real de esa nación, mientras que los 2 últimos representan aquello en lo que podrían haberse convertido de haber tenido más tiempo, más recursos... o más suerte.



► ACLARACIÓN DE LOS ICONOS DE LAS CARTAS

5x

Debes terminar la partida con un número mínimo de Ciudades de los niveles indicados. En este caso: 5 Ciudades de nivel 1 y 1 Ciudad de nivel 2. Si tienes Ciudades de un nivel superior al exigido, valdrán para conseguir el Objetivo. Por ejemplo, una Ciudad de nivel 2 o 3 puede valer por una Ciudad de nivel 1.

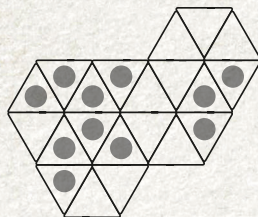
1x



10x

Debes terminar la partida con un número mínimo de Ciudades adyacentes entre sí. En este caso: 10 Ciudades adyacentes.

Ejemplo: al final de la partida, el jugador Blanco tiene un grupo de 8 Ciudades adyacentes y otro grupo de 3 Ciudades adyacentes. Cuentan como dos grupos separados de 8 y 3: no pueden combinarse para crear un único grupo de 11.



10x

Debes terminar la partida con un número mínimo de Ciudades que no estén adyacentes entre sí. En este caso: 10 Ciudades no adyacentes. Un grupo de Ciudades adyacentes cuenta como una Ciudad no adyacente.

Ejemplo: en el caso anterior, los dos grupos de ciudades adyacentes del jugador Blanco cuentan como 2 Ciudades no adyacentes.

1x



Debes terminar la partida con al menos 1 Monumento bajo tu control. Para ello, suma el número de cartas de Nivel que tengas de un Monumento en tu Árbol de civilización a los niveles de las Ciudades que hayas construido adyacentes a ese Monumento. Por ejemplo: 2 cartas de Monumento + 1 Ciudad de nivel 2 = 4. Compara este número con el de tus rivales. Quien tenga la suma más alta controlará ese Monumento. En caso de empate, gana quien esté en posesión de la carta de Nivel más bajo de ese Monumento.

8x



5x



3x



Debes terminar la partida con un número mínimo de Nodus en tu Árbol de civilización. En este caso, 8 Nodus de Comercio, 5 Nodus de Gobierno y 3 Nodus de Ciencia.

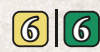
Recuerda: deben ser Nodus completos creados al conectar dos cartas de Maestría. Los medios Nodus no cuentan.

30



Debes terminar la partida con un número mínimo de puntos de Influencia. En este caso, 30.

4x



3x



Debes terminar la partida con un mínimo de cartas de Maestría de Dominios y valores determinados en tu Árbol de civilización. En este caso: 4 cartas de valor 6 de Comercio y/o Ciencia Y 3 cartas de valor 9 de Comercio y/o Gobierno.

El número de puntos que obtendrás de los Objetivos depende de cuántos Objetivos consigas:




Una vez se han calculado las puntuaciones de los Objetivos, ¡gana la partida quien tenga más puntos de Victoria! En caso de empate, ¡gana quien tenga más Iniciativa en el marcador de Iniciativa!




GLOSARIO DEL JUEGO

- **Adquirir:** la obtención de puntos de Conocimiento de cualquier manera distinta a la colocación de piezas de Terreno como, por ejemplo, el efecto de una carta de Maestría o de un Monumento.
- **Árbol de civilización:** disposición de las cartas de Maestría de cada jugador.
- **Asentamiento:** el espacio grande y coloreado que hay dentro de cada pieza de Terreno.
- **Carta de Hoguera:** la carta con la que se inicia el Árbol de civilización de cada jugador.
- **Carta de Maestría:** cartas de habilidades que pueden comprarse.
- **Carta de Monumento:** la carta principal de un Monumento que muestra sus reglas de colocación, el efecto del Monumento y el número de niveles que tiene.
- **Carta de Nivel de monumento:** carta que representa uno de los niveles de un Monumento que está en construcción y que se integra en el Árbol de civilización de un jugador al comprarla.
- **Ciudad:** las ciudades vienen representadas por las fichas de Ciudad de los jugadores, y pueden construirse sobre las piezas de Terreno.
- **Ciudades (adyacentes):** las Ciudades adyacentes son aquellas construidas sobre piezas de Terreno ortogonalmente adyacentes.
- **Ciudades (no adyacentes):** las Ciudades no adyacentes son aquellas construidas sobre piezas de Terreno que no están ortogonalmente adyacentes.
- **Conocimiento:** el recurso principal del juego. Cada Dominio cuenta como un tipo de recurso independiente.
- **Construir:** pagar puntos de Conocimiento para colocar una ficha de Ciudad o contribuir a un Monumento.
- **Copiar una carta de Maestría:** proceso especial mediante el cual un jugador toma, sin coste, una copia de una carta de Maestría que otro jugador tenga en juego. La carta no se roba al adversario, se toma del tarjetero (consultar Resolver Influencia, pág 14.)
- **Corruptio:** un icono de medio Nodus de color negro que no puede conectarse a otra carta de Maestría (ni siquiera si la otra carta también tiene un Corruptio).
- **Cuna de la humanidad:** ficha con la que se inicia el tablero de piezas de Terreno.
- **Desarrollar una Maestría:** pagar puntos de Conocimiento para añadir una carta de Maestría a tu Árbol de civilización.
- **Dominio:** existen seis Dominios de Conocimiento diferentes: Gobierno, Arte, Artesanía, Ciencia, Religión y Comercio.
- **Edad:** se compone de cinco turnos para cada jugador.
- **Figura troquelada de Monumento:** la pieza de un Monumento que consta de una base y una figura troquelada, y que se coloca sobre el tablero cuando un jugador paga el primer nivel.
- **Locus:** el centro de un círculo completo que está formado por seis piezas de Terreno.
- **Marcador de Iniciativa:** marcador situado en la Cuna de la humanidad que determina el orden de juego.
- **Mejorar una carta de Maestría:** pagar puntos de Conocimiento para mejorar una carta de Maestría obtenida previamente, que se gira para mostrar su cara Avanzada.
- **Monumento:** un Objetivo común al que todos los jugadores pueden contribuir.
- **Nodus:** el círculo coloreado que debe formarse para que dos cartas de Maestría puedan conectarse en el Árbol de civilización. Dos medios círculos se conectan para formar un Nodus completo.
- **Partida:** se compone de tres Edades, que representan alrededor de 3000 años de historia de tu Civilización.
- **Pieza de Terreno:** piezas triangulares que todos los jugadores colocan durante la partida.
- **Producir:** el método a través del cual se obtienen puntos de Conocimiento mediante la colocación de una pieza de Terreno, y que incluye la activación de las Ciudades. La producción de puntos de Conocimiento puede activar efectos de Adquisición (consulta «Adquirir»).
- **Recursos:** pequeños círculos coloreados que hay en las piezas de Terreno.
- **Reserva:** la máxima cantidad de puntos de Conocimiento de cualquier tipo que puedes poseer en ese momento. Viene determinado por el nivel de Ciudad más alto que tengas en un Asentamiento de ese color.
- **Tablero:** espacio en la mesa donde se colocan las piezas de Terreno.
- **Turno:** se compone de tres fases para cada jugador.
- **Vestigium:** la mitad de un Nodus sin color que puede conectarse con otro medio Nodus de cualquier otro color. Al hacerlo cuenta como un Nodus de ese otro color. No puede conectarse con otro Vestigium.

GLOSARIO DE ICONOS

 **Puntos de Victoria**

 **Influencia**

Recursos en las piezas:

-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía

Asentamientos en las piezas de Terreno:

-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía





Nodus:


-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía

 **Vestigium**

 **Corruptio**

Dominios de Conocimiento:

-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía

 **Conocimiento Vestigium**

 **Ciudad**

   **Niveles de Ciudad**

Dominio de la Ciudad:


-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía

Color de la carta:

-  Comercio
-  Ciencia
-  Religión
-  Gobierno
-  Arte
-  Artesanía

 **Cartas básicas**

 **Cartas avanzadas**

 **Monumento**

