MATTHEW DUNSTAN

MONUMENTAL™

REGLAMENTO

1. Objetivo del juego

En Monumental, cada participante lidera una civilización. Tú eliges cómo forjar tu destino y cómo quieres que te recuerden. Puedes ser una eminencia militar o estar en la vanguardia del progreso cultural y científico, o puede que prefieras perpetuar tu nombre como artífice de una maravillosa ciudad. Desarrolla tu civilización erigiendo construcciones y maravillas, perfecciona tus conocimientos científicos y tu progreso cultural, y utiliza tu poder militar para conquistar nuevas provincias. Al final de la partida, quien consiga más puntos conseguirá la victoria.

2. Preparación

• Mapa

1. Consulta la **GUÍA DE MAPAS** y elige un mapa que coincida con el número de participantes en la partida. Coloca las piezas de Terreno tal y como se indica en el mapa elegido o, si lo prefieres, personaliza uno para la ocasión (ver *Crea tu propio mapa*, p. 4).
2. Pon las fichas de Bárbaro/Monstruo y Ciudad libre boca abajo, mostrando el número. Si vas a jugar sin el módulo de Monstruos, retira de antemano todas las fichas de Bárbaro/Monstruo que muestren nombres de Monstruos (ver *Módulo de Monstruos*, p.14).
3. Para cada Mercado crea una pila de fichas de Mercado que tenga el mismo nombre, de modo que cada pila contenga tantas fichas como participantes haya en la partida. Coloca la pila de cada Mercado boca abajo en su espacio correspondiente y devuelve a la caja del juego todas las fichas de Mercado que no hayas utilizado.
4. Coloca una ficha de Producción en cada pieza de Terreno (excepto en las piezas de Capital, Agua y las piezas con Mercado), tal y como se muestra en el mapa elegido.
5. Devuelve a la caja del juego todas las fichas de Bárbaro/Monstruo, Ciudad libre, Mercado y Producción que no utilices. No las necesitarás durante la partida.
6. Deja todas las fichas de Oro y de Cultura junto a la zona de juego formando una reserva general.
7. Deja todos los contadores de Recurso (Productivo, Militar, Científico) y los contadores de Construcción de Maravilla en la reserva general.

• Cartas de Desarrollo

Ordena las cartas de Desarrollo por Era (I, II, III) y baraja cada mazo de cartas por separado.

A continuación, apila bocabajo estos 3 mazos para formar el mazo de Desarrollo: pon el mazo de la Era Moderna (III) en la parte inferior de la baraja, el mazo de la Era Medieval (II) en la parte central y el mazo de la Era Clásica (I) en la parte superior. No olvides poner las cartas de Separación de Era (I, II, III) encima de cada uno de sus correspondientes mazos.

Las cartas de Separación de Eras se descartan de la partida una vez son reveladas. Deja el mazo de Desarrollo a un lado de la zona de juego.

El juego también incluye tres Maravillas alternativas para las Eras I, II y III (una para cada Era). Puedes cambiar cualquier Maravilla por la de su correspondiente Era al preparar el mazo de Desarrollo.

Coloso de Rodas *Notre Dame* *Estación Espacial Internacional*

Si quieres jugar partidas más largas, puedes incluir en el mazo de Desarrollo la Era del Renacimiento. Para ello, baraja las 12 cartas de la Era del Renacimiento e intercala el mazo resultante entre los mazos de la Era II y de la Era III, con la carta de Separación de Era del Renacimiento encima.

Este juego también contiene otros dos módulos opcionales (el módulo de Celebridades y el módulo de Monstruos) que pueden jugarse por separado o juntos para aportar más variedad a tus partidas (ver *Módulo de Celebridades* p. 13 y *Módulo de Monstruos* p. 14). No te recomendamos jugar tus primeras partidas con estos módulos.

Cartas de Renacimiento (R)

• Cartas de Construcción básica

Ordena las cartas de Construcción básica por tipo: Talleres, Laboratorios y Campos de tiro. Una vez ordenados coloca cada montón por separado, y bocarriba, formando una fila por encima del mazo de Desarrollo.

• Preparación de la Ciudad

Elige un país de las cinco civilizaciones disponibles: chinos, daneses, egipcios, griegos o japoneses. Cada Civilización dispone de un mazo con cartas comunes, así como de varias cartas específicas (1 Conocimiento, 1 Líder militar, 1 Construcción especial, 5 Conducta cultural). Si quieres ver más detalles acerca de cada tipo de carta, podrás encontrarlos cerca del final de este reglamento (ver *Estructura de las cartas* p.16).

Una carta egipcia

Las Civilizaciones:

Chinos

Daneses

Egipcios

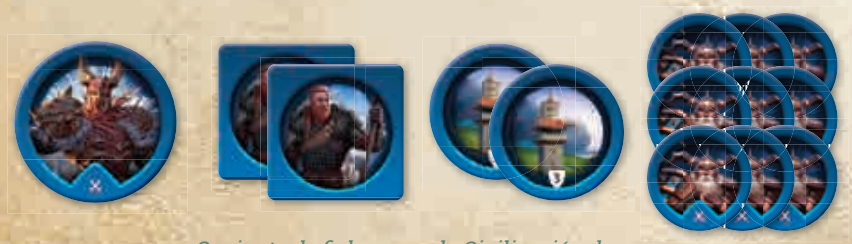
Griegos

Japoneses

Toma los componentes que corresponden a tu Civilización:

- 15 cartas de Civilización
- 5 cartas de Conducta cultural
- 1 carta de Líder militar
- 10 Unidades: 1 Líder y 9 Soldados
- 2 Exploradores
- 2 Puestos de avanzada

Conjunto de cartas para la Civilización danesa



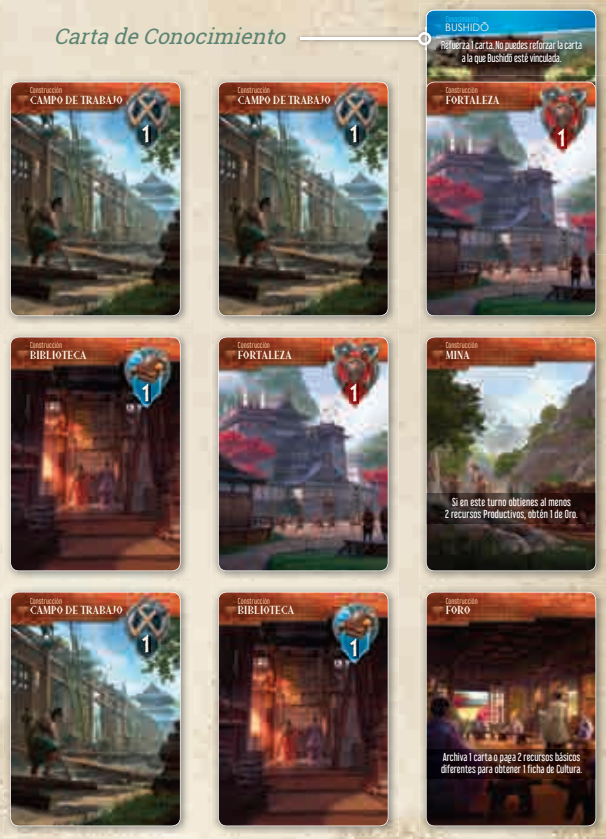
Conjunto de fichas para la Civilización danesa

Devuelve a la caja del juego todos los componentes de las civilizaciones que no participen en la partida.

Baraja tus 15 cartas de Civilización y reparte 9 cartas bocarriba para formar una cuadrícula frente a ti. La cuadrícula debe tener tres filas de 3 cartas cada una: esta es tu **CIUDAD**.

Reparte las cartas una a una, empezando por la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha: de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
Si repartes una carta de Conocimiento, reparte la siguiente carta encima de ella (desplaza las cartas para que el efecto de la carta de Conocimiento quede visible).

Carta de Conocimiento



Ciudad inicial

Deja las cartas de Civilización que no hayas repartido, bocabajo, al lado de tu Ciudad: este es tu mazo de Ciudad. Deja espacio al lado para la pila de descartes. Pon junto a tu ciudad, y bocarriba, la carta de tu Líder militar.

Deja tus cartas de Conducta cultural bocabajo al lado de tu Ciudad: este es tu mazo de Cultura. Puedes consultar el contenido de tu mazo de Cultura en cualquier momento.

Toma 2 fichas de Oro y ponlas junto a tu Ciudad formando una reserva personal. Quien haya visitado más recientemente un país extranjero se convierte en la Civilización inicial y recibe la carta de Separación de Era I (que conservará durante toda la partida).

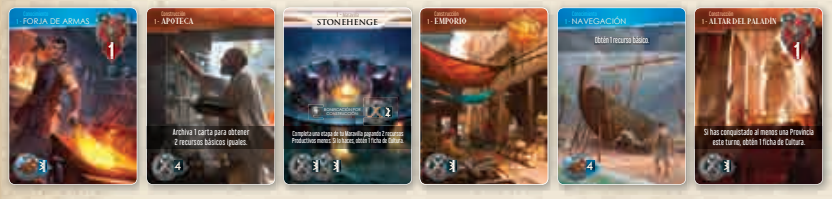
Empezando por la última Civilización en el orden de turno y procediendo en sentido contrario a las agujas del reloj, cada participante elige una Capital en el mapa.

Coloca tu Líder militar y todos tus Soldados y Exploradores en tu pieza de Capital. Deja tus Puestos de avanzada en tu reserva personal junto a tu pieza de Capital.

Preparación completa de la Civilización japonesa: Ciudad, mazo de Ciudad, Oro, Líder militar, Puestos de avanzada, mazo de Cultura, Unidades y Exploradores (en la pieza de Capital).

• Desarrollo disponible

Roba las 6 cartas superiores del mazo de Desarrollo y ponlas bocarriba, a la derecha del mazo, para crear el **DESARROLLO DISPONIBLE**.



Desarrollo disponible inicial

En partidas con 2 participantes deberás crear dos filas de 3 cartas cada una.

Desarrollo disponible inicial para 2 participantes

• Crea tu propio mapa

También puedes crear tu mapa de forma personalizada utilizando las piezas de Terreno disponibles.

Sin embargo, es necesario que respetes las siguientes normas:

- Utiliza 1 ficha de Ciudad libre por cada participante y colócala al azar en cada una de las Provincias (excepto en las piezas de Capital y de Agua). No puede haber más de una Ciudad libre por Provincia.
- Coloca 1 ficha de Bárbaro/Monstruo al azar bocarriba (mostrando el número) en cada una de las Provincias restantes (excepto en las piezas de Capital y de Agua).
- Los valores de las fichas de Bárbaro/Monstruo que rodean cada Capital deben ser los mismos para cada participante (valor 1 o 2).
- Prepara un Mercado al azar por participante y colócalo en distintas Provincias del mapa (excepto en las piezas de Capital y de Agua). Para cada Mercado, toma tantas fichas como participantes haya en la partida y colócalas en una pila bocabajo en la Provincia. Por ejemplo, en una partida de 3 participantes tendrás 3 Mercados, cada uno compuesto por 3 fichas de Mercado. No puede haber más de un Mercado por Provincia.
- Coloca 1 ficha de Producción en cada Provincia, excepto en las piezas de Agua y en las piezas con Mercado.

3. CÓMO JUGAR

La Civilización inicial juega su turno en primer lugar, seguida por el resto de las civilizaciones en sentido horario.

En tu turno, completa las siguientes cuatro fases en orden:

1. **FASE DE CIUDAD**
2. **FASE DE ACCIONES**
3. **FASE DE MANTENIMIENTO**
4. **FASE DE DESARROLLO**

3.1. Fase de Ciudad

En tu fase de Ciudad, elige **UNA FILA** y **UNA COLUMNA** de cartas y gíralas 45 grados para activarlas. Esas serán las cartas que usarás este turno.
Si activas una carta y esta tiene una carta de Conocimiento vinculada, activas sendas cartas, la que giras y la de Conocimiento.

Esta Ciudad tiene una fila y una columna de cartas activadas.

En este ejemplo la carta de Conocimiento vinculada con la carta de Construcción también se activa.

Por cada carta activada obtienes inmediatamente los recursos indicados en su esquina superior derecha.

Puedes beneficiarte de los efectos de las cartas activadas en la fase de Acciones de tu turno.

• Recursos básicos

Existen tres tipos de recursos básicos: el Productivo, el Científico y el Militar.

El recurso **PRODUCTIVO** se utiliza para erigir Construcciones y Maravillas. Este recurso puede obtenerse gracias al uso de cartas, a las fichas de Producción, a los Mercados y a las fichas de Ciudad libre.

El recurso **CIENTÍFICO** se utiliza para adquirir cartas de Conocimiento. Este recurso puede obtenerse gracias al uso de cartas, a los Mercados y a las fichas de Ciudad libre.

El recurso **MILITAR** se utiliza para mover Unidades (ya sea entre las Provincias bajo tu control o para conquistar nuevos territorios) y Exploradores. Este recurso puede obtenerse gracias al uso de cartas, a los Mercados y a las fichas de Ciudad libre.

Durante tu turno, por cada recurso básico (Productivo, Científico o Militar) que generes, toma esa misma cantidad de contadores de Recurso del tipo correspondiente de la reserva general y ponlos junto a tu reserva personal, al lado de tu Ciudad.

NO PUEDES GUARDAR ESTOS RECURSOS BÁSICOS DE UN TURNO PARA OTRO. Debes gastarlos antes de que finalice tu turno o perderlos. Devuelve los contadores de Recurso que pierdas de esta manera a la reserva general.

Sin embargo, las fichas de Producción y de Mercado (que obtienes al explorar el mapa) permanecen en tu reserva personal hasta que decidas gastarlas en ese turno o en turnos posteriores.

• Otros recursos

Hay dos recursos más, que no son básicos: la Cultura y el Oro.

La **CULTURA** se utiliza para desarrollar Conductas culturales.

El **ORO** puede utilizarse como sustituto de cualquier recurso básico (Productivo, Científico o Militar), pero no puede utilizarse como sustituto de la Cultura.

Cuando ganes Oro o Cultura, toma las fichas correspondientes de la reserva general y ponlas en tu reserva personal.

A diferencia de los recursos básicos que no gastes, la Cultura y el Oro no se descartan al final de tu turno. Puedes gastarlos en cualquier momento del turno actual o de cualquier otro posterior.

3.2. Fase de Acciones

DURANTE TU TURNO PUEDES REALIZAR CUALQUIERA DE LAS SIGUIENTES ACCIONES, EL NÚMERO DE VECES QUE QUIERAS, EN EL ORDEN Y LA COMBINACIÓN QUE DESEES, SIEMPRE Y CUANDO TENGAS LOS RECURSOS NECESARIOS PARA LLEVARLAS A CABO.

Puedes utilizar el efecto de una carta una sola vez por turno, a menos que se especifique lo contrario. Si activas varios efectos simultáneamente (por ejemplo, la capacidad de una carta de Líder militar y el efecto de una ficha de Bárbaro/Monstruo o el efecto de saquear una Ciudad libre tras una Conquista), puedes elegir en qué orden resolver los efectos.

Puedes consultar el contenido de tu pila de descartes durante tu turno.

PUEDES REALIZAR LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- Adquirir una carta de Desarrollo o de Construcción básica
- Completar una Maravilla
- Desarrollar una Conducta cultural
- Conquistar una Provincia
- Mover ejércitos
- Construir Puesto de avanzada
- Mover Exploradores
- Usar el efecto de una carta activada de tu Ciudad o el efecto continuo de tu Conducta cultural activa
- Lograr avances científicos

RECUERDA: *Puedes gastar 1 de Oro en lugar de 1 recurso básico cualquiera (Productivo, Científico, Militar), pero no puedes hacerlo para sufragar un gasto en Cultura, ya que la Cultura no se considera un recurso básico.*

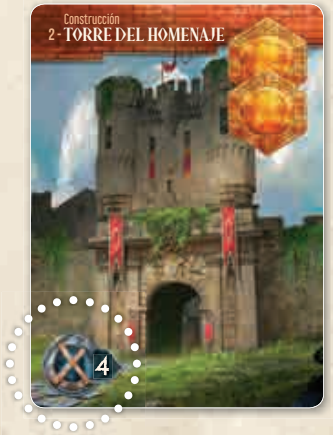
• Adquirir una carta de Desarrollo o de Construcción básica

Con el fin de desarrollar tu Ciudad, puedes obtener nuevas cartas de Construcción, Conocimiento o Maravilla, ya sea de las cartas de Desarrollo disponible o de los mazos de cartas de Construcción básica.
El coste para adquirir una carta se muestra en su esquina inferior izquierda (ver *Estructura de las cartas* p. 16).

• Carta de Construcción

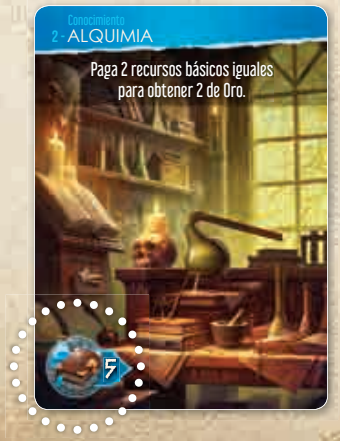
Cuando adquieras una carta de Construcción (ya sea de las cartas de Desarrollo disponible o de los mazos de cartas de Construcción básica), paga el coste que aparece en la carta en recursos Productivos, luego toma la carta y colócala, bocabajo, en la parte superior de tu mazo de Ciudad.

Si un mazo de Construcción básica se queda sin cartas, ya no podrás adquirir construcciones de ese tipo.



• Carta de Conocimiento

Cuando adquieras una carta de Conocimiento de las cartas de Desarrollo disponible, paga el coste que aparece en la carta en recursos Científicos, luego toma la carta y colócala, bocabajo, en la parte superior de tu mazo de Ciudad.



• Carta de Maravilla

Las Maravillas se construyen en dos etapas. Cuando adquieras una carta de Maravilla de las cartas de Desarrollo disponible, paga el coste en recursos Productivos que aparece en la casilla más a la izquierda de la carta. A continuación, coloca la carta bocarriba junto a tu Ciudad y pon un contador de Construcción de Maravilla en la casilla de la izquierda. Has construido la primera etapa de tu Maravilla.

IMPORTANTE: Tan solo puedes construir una Maravilla a la vez. Si adquieres otra, debes elegir con cuál quedarte y retirar de la partida la Maravilla descartada.

Contador de Construcción de Maravilla

• Completar una Maravilla

Puedes completar una Maravilla que hayas empezado a construir con anterioridad pagando el coste indicado en la siguiente casilla.

Puedes adquirir y completar una Maravilla en el mismo turno si tienes suficientes recursos para pagar las dos etapas de construcción.

Cuando completes una Maravilla, obtén inmediatamente la bonificación por construcción que se muestra en la carta (junto al símbolo del rayo). Coloca la carta de Maravilla **BOCABAJO EN LA PARTE SUPERIOR DE TU MAZO** y devuelve el contador de Construcción de Maravilla a la reserva general.

A continuación, toma la ficha de Maravilla correspondiente y colócala en cualquier pieza de Terreno que controles, incluida tu pieza de Capital. Ten en cuenta que no puede haber más de una Maravilla por pieza. Las Maravillas añaden 2 al valor de Defensa de la Provincia en la que se encuentran.

No puedes realizar esta acción si todas las piezas de Terreno bajo tu control ya contienen una Maravilla.

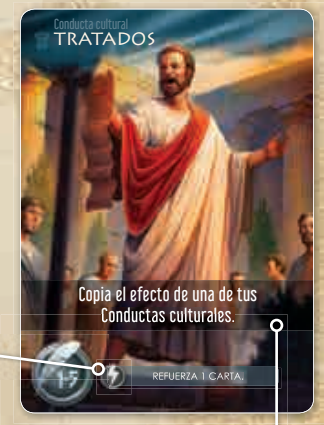
• Desarrollar una Conducta cultural

Desarrollar una Conducta cultural te proporciona acceso a capacidades únicas.

Puedes desarrollar una carta de Conducta cultural a tu elección de tu mazo de Cultura pagando fichas de Cultura de tu reserva personal. La cantidad de Cultura que debes pagar aumenta a medida que desarrollas más Conductas culturales. Tu primera Conducta cultural cuesta 1 de Cultura, la segunda Conducta cultural cuesta 2 de Cultura, etc.

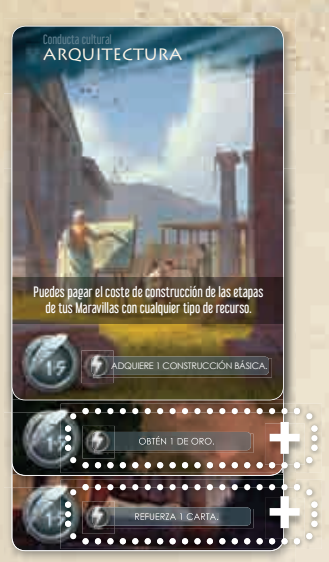
Cuando desarrolles una Conducta cultural, pon la carta **BOCARRIBA AL LADO DE TU CIUDAD** y resuelve de inmediato el efecto único que se muestra en su parte inferior.

Las cartas de Conducta cultural proporcionan un efecto continuo, que permanece activo hasta que desarrolles otra Conducta cultural.



Cuando desarrolles otra Conducta cultural, colócala bocarriba sobre la anterior, manteniendo visible el efecto único de la carta de Conducta cultural anterior.

Cuando desarrollas una nueva Conducta cultural, vuelves a activar los efectos únicos de todas las cartas de Conducta cultural que hayas desarrollado con anterioridad.



Los japoneses utilizan Unidades de dos lugares diferentes para invadir la Provincia griega que se encuentra entre ellas.

• Conquistar una Provincia

Al principio de la partida dispones de 10 Unidades en tu Capital: 1 Líder militar y 9 Soldados. **TUS EXPLORADORES NO CUENTAN COMO UNIDADES.**

Puedes atacar cualquier Provincia que se encuentre **ADYACENTE A UNA PIEZA DE TERRENO QUE CONTROLES** (Capital o Provincia), pagando la cantidad apropiada de recursos Militares. **CADA RECURSO MILITAR QUE GASTES TE PERMITE MOVER UNA UNIDAD A LA PROVINCIA ATACADA.**

Debes mover a la Provincia atacada un número de Unidades igual a su valor de Defensa, que depende del Terreno y de sus fuerzas de ocupación. Estas Unidades pueden proceder de cualquier pieza de Terreno que controles (incluida tu Capital), siempre que puedan llegar a la Provincia atacada moviéndose únicamente a través de piezas de Terreno bajo tu control.

La Civilización japonesa (rojo) debe gastar 3 recursos Militares para mover 3 Unidades a la Provincia griega (blanco), ya que el valor de Defensa de esa Provincia es de 3 (1 por el Terreno más 2 por las Unidades).

Si tu territorio está separado por una Provincia que no controlas (debido, por ejemplo, a que un oponente divide tu territorio en dos), puedes combinar Unidades de varias piezas de Terreno que controles para conquistar una Provincia adyacente.

Las Unidades pueden realizar varias conquistas en un mismo turno, siempre y cuando pagues 1 recurso Militar por cada Unidad que vuelvas a utilizar en cada una de tus conquistas.

NO PUEDES abandonar una pieza de Terreno bajo tu control al mover tus Unidades (a no ser que se trate de tu Capital). Siempre debes dejar **una de tus Unidades o uno de tus Puestos de avanzada** en cada pieza de Terreno.

No puedes conquistar piezas de Agua ni la Capital de otra Civilización.

Una Provincia se encuentra bajo tu control siempre que contenga una de tus Unidades o uno de tus Puestos de avanzada.

• Conquistar una Provincia bárbara

El valor de Defensa de una Provincia bárbara es igual al valor del Terreno de la Provincia, más el valor de su ficha de Bárbaro/Monstruo.

Esta Provincia bárbara tiene un valor de Defensa total de 3 (1 por el Terreno más 2 por la ficha de Bárbaro/Monstruo)

EJEMPLO: Si una ficha de Bárbaro/Monstruo con 2 de Defensa se encuentra en una Provincia con un valor de Terreno de 1, el coste total para conquistar esa Provincia es de 3 recursos Militares.

Cuando conquistes una Provincia que contenga una ficha de Bárbaro/Monstruo:

- Mueve a la Provincia atacada un número de Unidades igual al valor de Defensa total de la Provincia.
- Toma la ficha de Bárbaro/Monstruo y elige inmediatamente uno de los dos beneficios que aparecen en su reverso. Conserva esta ficha bocarriba junto a tu Ciudad.

• Conquistar una Provincia con Ciudad libre

El valor de Defensa de una Provincia con una Ciudad libre es igual al valor del Terreno de la Provincia. Sin embargo, también debes pagar el coste indicado en la ficha de Ciudad libre.

EJEMPLO: Si una ficha de Ciudad libre con un coste de 2 recursos Científicos se encuentra en una Provincia con un valor de Terreno de 1, el coste para conquistarla es de 1 recurso Militar y 2 recursos Científicos.

Cuando conquistes una Provincia que contenga una ficha de Ciudad libre:

- Mueve a la Provincia atacada un número de Unidades igual al valor del Terreno de la Provincia.
- Paga los recursos adicionales que aparecen en la ficha de Ciudad libre.
- Toma la ficha de Ciudad libre y elige inmediatamente uno de los dos beneficios que aparecen en su reverso. Conserva esta ficha bocarriba junto a tu Ciudad.

• Conquistar una Provincia de otra Civilización

Es posible que quieras Conquistar una Provincia controlada por otra Civilización.

El valor de Defensa de una Provincia de otra Civilización es igual al valor del Terreno de la Provincia, más el valor de Defensa total de todas las Unidades y construcciones que haya en ella.

EJEMPLO: Una Provincia con un valor de Terreno de 2 y defendida por 1 Soldado, 1 Líder militar, 1 Puesto de avanzada y Stonehenge, tiene un valor de Defensa total de 10 (2 + 1 + 2 + 3 + 2).

Cuando conquistes una Provincia de otra Civilización:

- Mueve a la Provincia atacada un número de Unidades igual al valor de Defensa total de la Provincia.
- La Civilización cuya Provincia ha sido conquistada devuelve todas las Unidades que ocupaban esa Provincia a su Capital. También debe devolver todos los Puestos de avanzada de la Provincia conquistada a su reserva personal.

• Mover tu Líder militar

Cada vez que quieras Conquistar una Provincia, puedes mover a tu Líder militar a esa Provincia como una de las Unidades atacantes; al igual que sucede con las Unidades normales, esto te costará 1 recurso Militar. Si lo haces, obtienes inmediatamente el Beneficio por conquista de tu carta de Líder militar; ten en cuenta que solo puedes obtener ese beneficio una vez por turno.

Tu Líder militar proporciona 2 al valor de Defensa de la Provincia que ocupa.

• Mover ejércitos

Puedes realizar esta acción para mover cualquier número de tus Unidades entre tus Provincias.
PAGA 1 RECURSO MILITAR POR UNIDAD que muevas de una Provincia a otra. Debes tener bajo tu control ambas Provincias, y estas deben estar adyacentes o conectadas por Provincias bajo tu control.

La Civilización japonesa controla ambas Provincias.

Paga 1 recurso Militar para mover 1 Unidad de la Provincia de la izquierda a la Provincia de la derecha.

• Construir Puesto de avanzada

En cualquier momento de tu turno puedes construir un Puesto de avanzada en una Provincia. Para ello, **DEVUELVE A TU CAPITAL 3 UNIDADES DE ESA PROVINCIA** (Líder militar o Soldados) y, a continuación, coloca inmediatamente un Puesto de avanzada de tu reserva personal en esa Provincia.

Sin embargo, debes seguir estas reglas:

- Solamente puedes tener un Puesto de avanzada por Provincia.
- El mapa no puede contener más de dos de tus Puestos de avanzada al mismo tiempo.
- No puedes mover un Puesto de avanzada una vez construido.

Un Puesto de avanzada proporciona 3 al valor de Defensa de la Provincia que ocupa.

IMPORTANTE: Cuando otra Civilización conquiste una de tus Provincias defendida por un Puesto de avanzada, devuelve ese Puesto de avanzada a tu reserva personal.

Sustituye 3 Unidades por un Puesto de avanzada (las Unidades regresan a la Capital).

• Mover Exploradores

Los Exploradores se utilizan para conseguir recursos del mapa.

Paga **UN RECURSO MILITAR PARA MOVER A UNO DE TUS EXPLORADORES** a una Provincia adyacente, aunque esa Provincia esté controlada por otra Civilización. Un Explorador puede moverse varias veces en un mismo turno siempre que pagues 1 recurso Militar para cada movimiento.

Cada turno, cada uno de tus Exploradores puede realizar **UNA** de estas dos acciones:

- Si tu Explorador está en una Provincia con un Mercado, puedes mirar las fichas de Mercado y elegir una para conservarla, poniéndola bocabajo en tu reserva personal. Devuelve a la Provincia, y bocabajo, las demás fichas de Mercado. Ten en cuenta que durante toda la partida solamente puedes tener en tu poder **UNA** ficha de **CADA** Mercado.
- Si tu Explorador se encuentra en una Provincia con una ficha de Producción, puedes añadir esa ficha a tu reserva personal.

Puedes usar la ficha de Mercado o la ficha de Producción en el mismo turno en que las conseguiste, o guardarlas para usarlas más adelante. Cuando decidas usar una ficha de Producción, descártala y obtén 1 recurso Productivo (que perderás al final de tu turno si no lo gastas).

Deja las fichas de Mercado que hayas utilizado bocarriba junto a tu Ciudad para recordar los Mercados que has visitado previamente.

IMPORTANTE: Los Exploradores no pueden conquistar ni controlar Provincias ya que no son Unidades.

• Usar el efecto de una carta activada de tu Ciudad o el efecto de tu Conducta cultural activa

Algunas cartas tienen efectos que se aplican en todo momento o que se aplican cuando se cumplen determinadas condiciones (como se detalla en el texto de la carta). Estos efectos han de considerarse activos en el momento en que su carta se gira 45 grados en tu Ciudad, o si es tu carta de Conducta cultural activa (la que se encuentra por encima de las demás).

Elige una carta de tu Ciudad que se haya activado este turno, o tu Conducta cultural activa, y utiliza su efecto. Salvo que se especifique lo contrario, las cartas solo pueden usarse una vez durante tu turno.

EJEMPLO: La carta Pueblo guerrero (una Conducta cultural danesa) indica: «Paga 2 recursos Militares para obtener 1 ficha de Cultura. No puedes usar Oro para este pago». Si esta Conducta cultural es tu Conducta cultural activa (la que se encuentra por encima de las demás), podrás utilizar su efecto una vez en cualquier momento de tu turno.

No es obligatorio utilizar el efecto de una carta, se encuentre activa o no.

• Lograr avances científicos

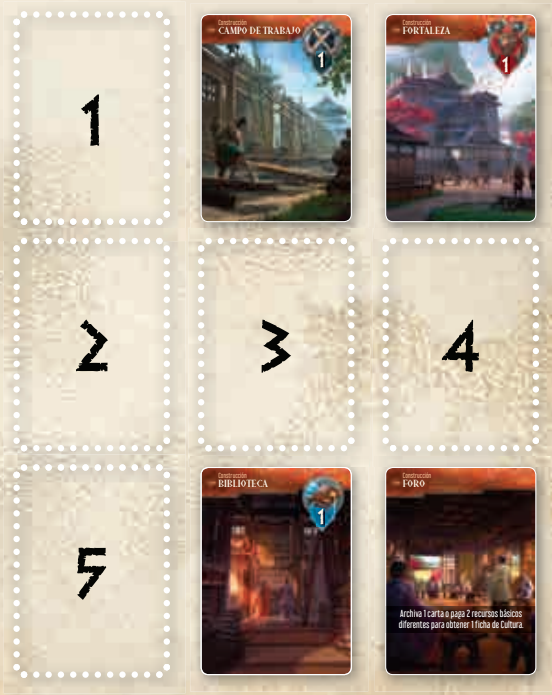
Paga **2 RECURSOS CIENTÍFICOS** para **ROBAR Y JUGAR** la carta superior de tu mazo de Ciudad. Descarta esa carta cuando hayas resuelto todos sus efectos.

3.3. Fase de Mantenimiento

• Reparte cartas en tu Ciudad

Cuando hayas completado tus acciones, recoge todas las cartas que hayas activado en tu Ciudad y ponlas en tu pila de descartes.

Reparte nuevas cartas de tu mazo de Ciudad para rellenar los huecos de la cuadrícula. Reparte las cartas de una en una, llenando los espacios de tu Ciudad de izquierda a derecha y de arriba a abajo.



Una vez descartadas las cartas activadas, la Civilización roba tantas cartas como sea necesario de su mazo, y las coloca en la cuadrícula de su Ciudad (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).

SI REPARTES UNA CARTA DE CONOCIMIENTO, colócala en tu Ciudad y reparte una segunda carta encima (desplaza las cartas para que el efecto de la carta de Conocimiento quede visible).

Si la segunda carta repartida es también una de Conocimiento, elige una de las dos y descarta la otra. Sigue haciendo esto hasta que repartas una carta que no sea de Conocimiento.

• El mazo de Ciudad y su pila de descartes

Siempre que necesites robar o repartir una carta de tu mazo de Ciudad y este se encuentre agotado, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo de Ciudad bocabajo.

Si tu pila de descartes está vacía, basta con dejar sin rellenar los huecos de tu cuadrícula de Ciudad. Esto puede hacer que una carta de Conocimiento no tenga ninguna carta de Construcción o Maravilla asociada. En este caso, y solo en este caso, la carta de Conocimiento permanece en tu Ciudad y podrá activarse por sí misma.

En el caso poco frecuente de que únicamente tengas cartas de Conocimiento en tu pila de descartes, no las barajes y deja sin rellenar los huecos de tu cuadrícula de Ciudad.

3.4. Fase de Desarrollo

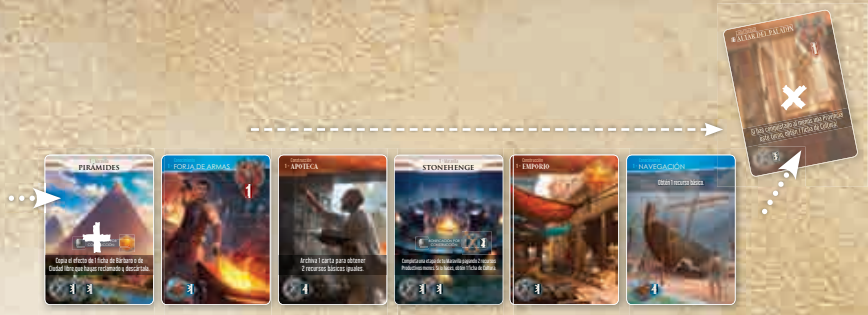
SI HAS ADQUIRIDO AL MENOS UNA CARTA DE DESARROLLO durante tu turno, desplaza las cartas restantes hacia la derecha para rellenar los huecos que hayan podido quedar y, a continuación, reparte cartas del mazo de Desarrollo para volver a tener 6 cartas de Desarrollo.

Desplaza las cartas de Desarrollo restantes hacia la derecha.
Roba nuevas cartas de Desarrollo para reemplazar las que se adquirieron (hasta un máximo de 6 cartas).

No tengas en cuenta las Eras al reponer cartas de Desarrollo; sin embargo, retira de la partida cualquier carta de Separación de Era que robes del mazo.

SI NO HAS ADQUIRIDO NINGUNA CARTA DE DESARROLLO, descarta la carta de Desarrollo que se encuentre más a la derecha. A continuación, desplaza las cartas restantes hacia la derecha y reparte una carta para rellenar el hueco que ha quedado a la izquierda.

IMPORTANTE: Las cartas de Desarrollo disponible se roban al final de tu turno. No repongas cartas de Desarrollo después de adquirir una.



Descarta la carta más a la derecha y desplaza el resto hacia la misma dirección.
Roba una nueva carta para reemplazar la carta descartada.

• Partidas de 2 participantes

En una partida de 2 participantes, hay 2 filas de cartas de Desarrollo disponible, cada una de las cuales contiene 3 cartas. Aplica las reglas anteriores al reponerlas, pero trata cada fila por separado.

SI HAS ADQUIRIDO AL MENOS UNA CARTA DE DESARROLLO DE UNA SOLA FILA durante tu turno, desplaza hacia la derecha las cartas restantes de esa fila para rellenar los huecos. A continuación, reparte cartas para que esa fila vuelva a tener 3 cartas de Desarrollo.
Descarta la carta de la derecha de la fila que no se haya usado y desplaza las dos cartas restantes hacia la derecha. A continuación, reparte una carta para rellenar el hueco que ha quedado a la izquierda.

En este turno se han adquirido 2 cartas de la fila superior. Desplaza hacia la derecha la carta restante de esa fila y roba 2 nuevas cartas.

Sin embargo, como durante este turno no se ha utilizado la fila inferior, descarta de esa fila la carta de más a la derecha, y desplazan las cartas restantes hacia la derecha. A continuación, roba una nueva carta para sustituir la carta descartada.

SI HAS ADQUIRIDO CARTAS DE LAS DOS FILAS durante tu turno, desplaza las cartas restantes hacia la derecha y reparte tantas cartas como sea necesario para que cada fila vuelva a tener 3 cartas.

SI NO HAS ADQUIRIDO CARTAS DE DESARROLLO durante tu turno, descarta la carta de más a la derecha de cada una de las filas y desplaza las cartas restantes hacia la derecha. A continuación, roba 1 carta para rellenar el hueco que ha quedado en cada fila.

Como no se ha adquirido ninguna carta, descarta la carta más a la derecha de cada fila y desplaza las cartas restantes hacia la derecha. Roba una nueva carta para cada fila.

4. FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se resuelve cuando se reparta la última carta del mazo de Desarrollo al final del turno de una Civilización.

La partida continúa hasta que la Civilización a la derecha de la Civilización inicial haya jugado su turno. A continuación, todas las Civilizaciones juegan un último turno. De este modo, todas las Civilizaciones habrán jugado el mismo número de turnos.

Si el final de la partida se resuelve al final del turno de la Civilización sentada a la derecha de la Civilización inicial, las Civilizaciones dispondrán igualmente de un último turno.

Por cada **PROVINCIA CONTROLADA: 1 PUNTO**.
Por cada **CARTA DE CONOCIMIENTO QUE TENGA: 1 PUNTO**.
Por cada **MARAVILLA COMPLETADA: 2 PUNTOS**.
Por cada **CONDUCTA CULTURAL DESARROLLADA: 2 PUNTOS**.

Las cartas archivadas y tu carta de Conocimiento inicial no proporcionan puntos.

• Dominio absoluto

Además, otorga puntos adicionales a la Civilización con más éxito en cada una de estas cuatro categorías:
La Civilización con más **PROVINCIAS BAJO SU CONTROL: 3 PUNTOS**.
La Civilización con más **CARTAS DE CONOCIMIENTO: 3 PUNTOS**.
La Civilización con más **MARAVILLAS COMPLETADAS: 3 PUNTOS**.
La Civilización con más **CONDUCTAS CULTURALES DESARROLLADAS: 3 PUNTOS**.

Si hay Civilizaciones empatadas en una categoría de Dominio absoluto, todas las Civilizaciones empatadas reciben los 3 puntos de esa categoría. La Civilización con más puntos gana la partida.

Si hay un empate a puntos, gana la Civilización empatada **CON MÁS ORO RESTANTE**. Si sigue habiendo un empate, gana la Civilización empatada con más **CULTURA RESTANTE**. Si el empate persiste, las Civilizaciones empatadas comparten la victoria.

Este juego también contiene un marcador de puntuación numerado para ayudar a contar los puntos de cada Civilización al final de la partida utilizando sus fichas de Civilización. Si quieres puedes utilizar el marcador de puntuación durante la partida para llevar la cuenta del progreso actual de cada Civilización.

Marcador de puntuación y fichas de Civilización

5. MÓDULO AUTOMA

El módulo Automa incluye 20 cartas de Automa (15 de Acción y 5 de Civilización) que pueden utilizarse para incorporar una Civilización automatizada a tus partidas. Puedes, por ejemplo, jugar una partida de 2 Civilizaciones controladas por dos participantes y una tercera controlada por el Automa.

5.1. Preparación

La preparación es la misma que la de una partida normal, con las modificaciones que se detallan a continuación.

Elige la Civilización con la que jugará el Automa y toma sus cartas de Líder militar y Conducta cultural correspondientes. A continuación, devuelve a la caja del juego las demás cartas de esa Civilización y coloca la carta de Líder militar bocarriba en la zona de juego del Automa junto con las cartas de Conducta cultural, estas últimas formando un mazo bocabajo. Pon todas sus Unidades en su Capital. El Automa también comienza la partida con 2 de Oro.

Preparación de la Civilización del Automa

Prepara el mazo del Automa: toma la carta de Civilización del Automa que coincida con su Civilización y barájala con las 15 cartas de Acción del Automa para formar un mazo bocabajo en su zona de juego.

El Automa siempre juega en último lugar, después de todas las Civilizaciones controladas por seres humanos.

5.2. Cómo juega el Automa

El Automa sigue las mismas reglas que en las partidas normales, con la excepción de que sus acciones están determinadas por el mazo de Automa.

En el turno del Automa, roba y revela de una en una las dos cartas superiores del mazo de Automa. Para cada carta, y en el orden en que fue robada, el Automa lleva a cabo cada acción tal y como aparece en la carta, completando cada acción antes de pasar a la siguiente. Algunas acciones te piden que robes otra carta. En estos casos, reparte la nueva carta junto a las cartas robadas anteriormente y resuelve sus efectos después de todos los efectos anteriores.

Algunas acciones son específicas para determinados Líderes militares. Estas acciones vienen precedidas por un «Si tiene el rasgo» seguido del adjetivo: Arquitecto, Culto, Economista, Belicista o Tecnológico. Resuelve esos efectos únicamente si el adjetivo indicado coincide con el rasgo del Líder militar del Automa. Si no es así, ignora el efecto de la acción.

La segunda carta de Acción (a la derecha) contiene un efecto específico que se resolverá, ya que Musashi es un Líder militar con el rasgo Culto, tal y como se indica en su carta.

Si el Automa no puede realizar una Acción (por ejemplo, Adquirir una carta de Conocimiento cuando no hay ninguna disponible), en su lugar obtiene 2 de Oro.

Al final del turno del Automa, repón las cartas de Desarrollo disponible.

5.3. Acciones

• Obtener una carta de Desarrollo

Si el Automa obtiene una carta de Desarrollo, deja esa carta bocarriba en su zona de juego y no apliques sus efectos. Para el Automa, esas cartas solo sirven para su puntuación final.

IMPORTANTE: Si hay que elegir entre varias cartas, el Automa siempre elige la carta más a la derecha de las cartas de Desarrollo disponible. Si aun así debe escoger entre dos cartas (debido a que hay dos filas de cartas de Desarrollo), el Automa elige la primera en orden alfabético.

El Automa debe robar una carta de Construcción. Automáticamente roba la carta de más a la derecha: en este caso, un Mercado.

• Completar una Maravilla

Si el Automa dispone de la acción «Completar o adquirir una Maravilla», siempre completa una Maravilla que tenga en construcción antes de adquirir una nueva. Cuando el Automa roba una Maravilla, siempre elige la más barata (si tiene varias opciones, seguirá la regla indicada en Obtener una carta de Desarrollo).

Toma la carta de Maravilla y coloca un contador de Construcción de Maravilla en su primera etapa de construcción. Cuando la Maravilla esté terminada, coloca la correspondiente ficha de Maravilla en una Provincia controlada por el Automa. Si hubiera varias Provincias elegibles, la Civilización a la derecha del Automa elige dónde colocar la ficha.

Si el Automa no controla ninguna Provincia, o si ya hay una ficha de Maravilla en cada una de sus Provincias, coloca la ficha en su Capital.

El Automa tiene una Maravilla en cada una de sus Provincias. Deberá colocar la Maravilla recién terminada en su Capital.

• Desarrollar una Conducta cultural

Si el Automa desarrolla una Conducta cultural, revela la carta superior de su mazo de cartas de Conducta cultural pero no resuelvas ninguno de sus efectos.

• Conquistar una Provincia

Si el Automa conquista una Provincia, retira su Líder militar de su ubicación actual y un Soldado de su Capital, y coloca ambos en la Provincia recién conquistada. Si al Automa no le quedan Soldados en su Capital, coloca en su lugar un Puesto de avanzada en la Provincia. Si el Automa no tiene más Soldados o Puestos de avanzada en su reserva personal, no puede Conquistar más Provincias.

El Automa únicamente necesita 1 Soldado (de su Capital) y su Líder militar (esté donde esté) para Conquistar una Provincia.

Si el Automa debe elegir entre varias Provincias para Conquistar, siempre elige la Provincia con el valor de Terreno más bajo. Si hay varias elegibles, la Civilización a la derecha del Automa elige la Provincia que el Automa conquista.

Si la Provincia conquistada contiene una ficha de Bárbaro/Monstruo, revélala y entrega al Automa tanto Oro como el valor impreso en su reverso. A continuación, coloca la ficha en la zona de juego del Automa. Haz lo mismo con las fichas de Ciudad libre, con la única excepción de que el Automa obtiene 2 de Oro en lugar de 1 de Cultura.

• Mover Exploradores

Si una acción indica que el Automa debe mover a sus dos Exploradores, el primer Explorador se desplaza a una Provincia adyacente en dirección al Mercado más cercano cuya ficha no posea. El segundo Explorador hace lo mismo, pero hacia un Mercado diferente. Si hay dos caminos igualmente válidos, los Exploradores se mueven a través de una Provincia que contenga una ficha de Producción. Si hay varias elegibles, la Civilización a la derecha del Automa elige a qué Provincia se mueve el Explorador.

Si la Provincia contiene una ficha de Producción, el Automa la reclama. Siempre que el Automa consiga 2 fichas de Producción, las descarta y obtiene 1 de Oro a cambio. Si la Provincia contiene un Mercado, el Automa reclama la ficha de Mercado de la parte superior de la pila. Revélala y entrega al Automa tanto Oro como el valor impreso en su reverso. Por ejemplo, si la ficha muestra 4 recursos Militares, el Automa obtiene 4 de Oro. En el momento en que el Automa posea una ficha de Mercado de cada Mercado del mapa, descártalas y envía a sus dos Exploradores de vuelta a su Capital. A partir de ese momento pueden volver a recoger fichas de Mercado de todos los Mercados disponibles.

5.4. Puntuación

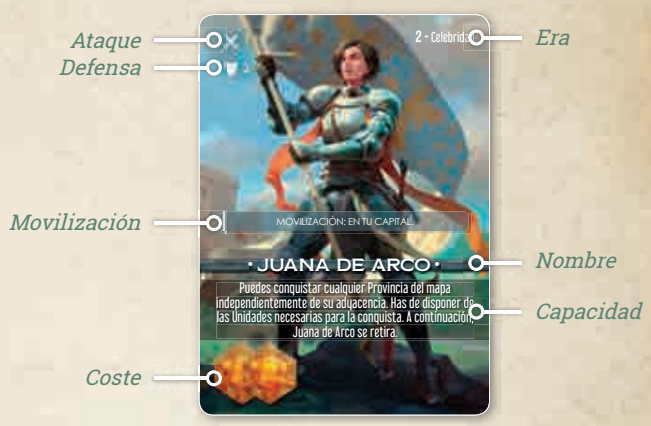
El Automa gana puntos en cada categoría como lo haría cualquier otra Civilización, y puede ganar en cualquier categoría de Dominio absoluto. También gana **1 PUNTO POR CADA 3 DE ORO** que posea.

El Automa se declara vencedor si consigue la mayor puntuación al final de la partida.

6. Módulo de Celebridades

Este módulo incorpora héroes, heroínas y personajes célebres a tus partidas para que puedas utilizar sus poderosas capacidades a cambio de una pequeña cantidad de Oro.

Cada carta de Celebridad tiene una capacidad única. Su carta indica dónde desplegar a su personaje, su capacidad, su valor de Ataque y su valor de Defensa (cuando alguno de ellos sea aplicable), su coste y su condición de retirada.

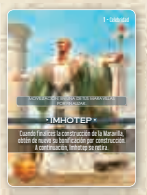


6.1. Preparación

Elige una carta de Celebridad al azar por Era (dos para partidas de 4 participantes) y añádelas al mazo de Desarrollo, barajándolas en sus respectivos mazos de Era.

6.2. Revelar una carta de Celebridad

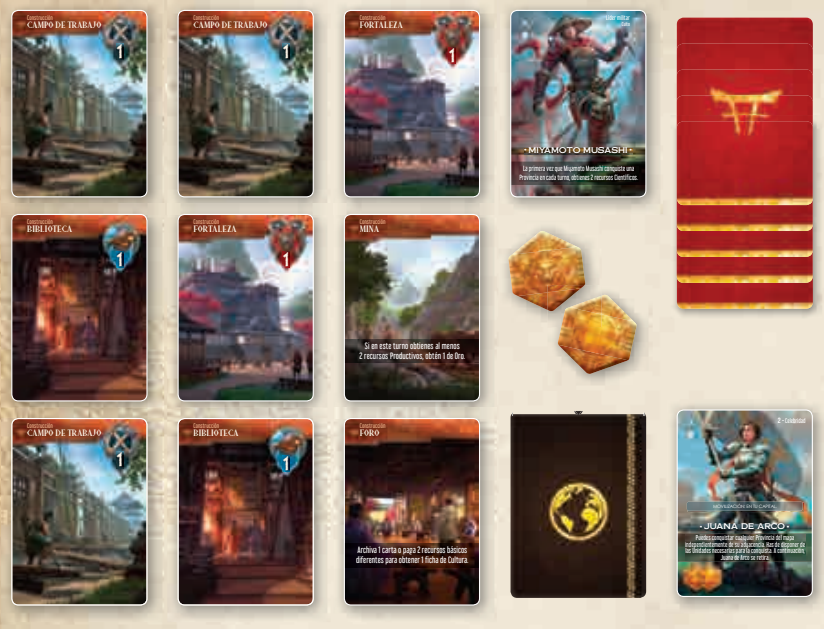
Siempre que se revele una carta de Celebridad del mazo de Desarrollo, colócala bocarriba en una fila por encima de las cartas de Desarrollo disponible (por debajo de las cartas de Construcción básica). Toma la ficha correspondiente y déjala sobre la carta. A continuación, roba inmediatamente otra carta del mazo de Desarrollo para llenar el hueco que ha quedado en las cartas de Desarrollo disponible.



Pon la carta de Celebridad por encima de las cartas de Desarrollo disponible. A continuación, deja su ficha sobre la carta.

6.3. Adquirir una carta de Celebridad

UNA VEZ POR TURNO, durante tu turno, puedes adquirir una carta de Celebridad revelada pagando el coste en Oro que se indica en la esquina inferior izquierda de la carta. Cuando lo hagas, toma la carta y colócala bocarriba junto a tu Ciudad y, a continuación, moviliza su ficha en el lugar que indique la carta.



Toda Celebridad desplegada en una Provincia, al igual que sucede con un Líder militar, añade 2 al valor de Defensa de esa Provincia.

Si la Celebridad tiene un valor de Ataque, cuenta como una Unidad y puede utilizarse para conquistar una Provincia como lo haría un Soldado o un Líder militar.

6.4. Retirada de la Celebridad

Cuando una Celebridad deba retirarse, devuelve su carta y su ficha a la fila de cartas que se encuentra por encima de las cartas de Desarrollo disponible.

IMPORTANTE: Solamente puedes tener **UNA CELEBRIDAD A LA VEZ.** Si adquieres una nueva Celebridad, devuelve la anterior, junto con su ficha, a la fila de cartas que se encuentra por encima de las cartas de Desarrollo disponible.

7. Módulo de monstruos

Este módulo incorpora a tus partidas las criaturas más terroríficas de los mitos y leyendas de la historia conocida. Los monstruos desatan feroces ataques sobre las Civilizaciones, destruyen Unidades, ¡e incluso Maravillas o cartas de Conocimiento! Solo las Civilizaciones más poderosas conseguirán derrotar a esas bestias, obteniendo fabulosos beneficios por su gesta.

7.1. Preparación

Decide cuántos Monstruos quieres añadir a la partida (recomendamos no añadir más de tres por partida). Elige al azar ese mismo número de fichas de Bárbaro/Monstruo de entre aquellas que muestren el nombre de un Monstruo en su reverso y mézclalas junto con las demás fichas de Bárbaro/Monstruo que debas colocar en el mapa durante la preparación. Una vez mezcladas, coloca las fichas de Bárbaro/Monstruo en el mapa como de costumbre.

Ficha de Bárbaro/Monstruo con el monstruo Mogwai en su reverso.

7.2. Aparición de un Monstruo

Siempre que se revele una ficha de Bárbaro/Monstruo que incluya un Monstruo (como resultado de la conquista de esa Provincia), la Civilización conquistadora recibe inmediatamente 1 de Cultura, y luego coloca la ficha de Monstruo correspondiente en la Provincia que contenía la ficha de Bárbaro/Monstruo (excepto si el Monstruo es el Kraken, que aparece en la pieza de Agua más cercana).

Esta ficha de Bárbaro/Monstruo hace aparecer al Mogwai.

Pon al Monstruo en esta Provincia.

El Monstruo destruye inmediatamente la mitad (redondeando hacia arriba) del número total de Unidades de la Provincia en la que aparece. Devuelve a la Capital correspondiente toda Unidad destruida por un Monstruo.

Coloca la ficha de Bárbaro/Monstruo por debajo de la carta de Desarrollo disponible que coincida con el número de participantes en la partida más 1 (empezando por la izquierda). Por ejemplo, en una partida de 4 Civilizaciones, la ficha iría por debajo de la quinta carta.

En una partida de 4 participantes, la ficha de Bárbaro/Monstruo se pone por debajo de la quinta carta de Desarrollo disponible

La presencia de un Monstruo en una Provincia no influye en su control. Los Exploradores pueden pasar por una pieza con Monstruo sin verse afectados.

Es posible volver a conquistar una Provincia si esta queda vacía debido a los estragos causados por un Monstruo. En este caso, el coste es igual al valor de la pieza de Terreno. Si el Terreno tiene un valor de Defensa de 0, el valor se eleva a 1 hasta que la pieza de Terreno sea conquistada de nuevo.

7.3. Capacidad de Ataque de un Monstruo

Al final del turno de cada participante, cada ficha de Monstruo se mueve una carta hacia la derecha por debajo de las cartas de Desarrollo disponible. El número de cartas de Desarrollo que se hayan adquirido durante este turno no afecta a su avance. Siempre que la ficha de Monstruo deba moverse más allá del final de la fila, el Monstruo resuelve su capacidad de Ataque. Cuando la capacidad de Ataque de un Monstruo requiera una elección entre dos o más opciones, la Civilización que controla la Provincia donde se encuentra el Monstruo es quien decide la opción a tomar.

ATENCIÓN: *Algunos Monstruos tienen capacidades de efecto continuo que se describen antes de su capacidad de Ataque. Estas capacidades de efecto continuo siempre están activas.*

Después de resolver la capacidad de Ataque de un Monstruo, coloca su ficha por debajo de la cuarta carta de Desarrollo disponible. Mientras el Monstruo no sea derrotado, atacará (resolverá su capacidad de Ataque) cada tres turnos.

Coloca la ficha de Monstruo debajo de la cuarta carta de Desarrollo disponible después de resolver su capacidad de Ataque. Al final del siguiente turno volverá a desplazarse una carta hacia la derecha.

• Partidas de 2 participantes

Cuando se revele el Monstruo, colócalo debajo de la tercera carta de la primera fila de cartas de Desarrollo disponible. Cuando se mueva por primera vez, muévelo hasta la carta más a la izquierda de la fila inferior. La siguiente vez que se mueva, avanza una carta hacia la derecha, y así de nuevo hasta que se mueva fuera de la última de las cartas de Desarrollo disponible de la fila inferior, momento en que el Monstruo resolverá su capacidad de Ataque. Una vez que resuelvas la capacidad de Ataque del Monstruo, vuelve a colocar su ficha bajo la carta más a la izquierda de la fila inferior.

7.4. Derrotar a un Monstruo

Cuando juegues con el módulo de Monstruos, tus Exploradores disponen de una nueva acción en su turno: Derrotar a un Monstruo. Para utilizar esta acción, tu Explorador debe encontrarse en la misma Provincia que el Monstruo (o en una Provincia adyacente en el caso del Kraken), y luego cumplir con la condición de Derrota indicada en la carta de Monstruo.

Cuando derrotes con éxito a un Monstruo, obtén inmediatamente los beneficios indicados en su carta, luego reclama la carta del Monstruo, colocándola junto a tu Ciudad. A continuación, retira del juego la ficha del Monstruo derrotado, así como su ficha de Bárbaro/Monstruo.

7.5. Puntuación

Al final de la partida, cada carta de Monstruo que tengas proporciona **1 PUNTO.**

8. ESTRUCTURA DE LAS CARTAS

CARTA DE CONSTRUCCIÓN (DESARROLLO DISPONIBLE)

Era – Nombre de la construcción

Recursos que proporciona cuando se activa

Efecto que puedes usar si se activa la carta

Coste

CARTA DE LÍDER MILITAR

Valor de Ataque

Valor de Defensa

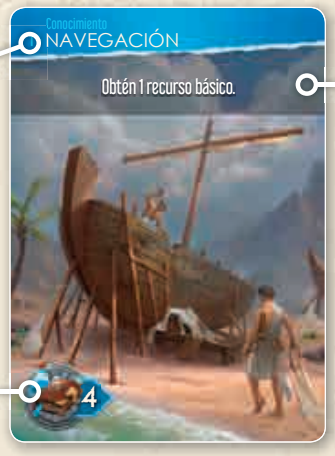
Civilización

Rasgo

Nombre del Líder militar

Beneficio por conquista

CARTA DE CONOCIMIENTO (DESARROLLO DISPONIBLE)



Era – Nombre del Conocimiento

Efecto que puedes usar si se activa la carta

Coste

CARTA DE MARAVILLA

Era

Nombre de la Maravilla

Bonificación por construcción

Efecto que puedes usar si se activa la carta

Coste de la primera etapa

Coste de la segunda etapa

CARTA DE CONDUCTA CULTURAL

Civilización – Nombre de la Conducta cultural

Efecto continuo

Coste

Efecto único

9. EGIPCIOS

• Historia

Egipto es una de las civilizaciones más antiguas que perduran en la Tierra. Alrededor del año 3000 a.C. el rey Menes creó un reino unificado, cuya dinastía gobernaría durante dos siglos. Esta dinastía fue la primera de una serie de muchas que se prolongarían durante tres milenios. A través de los siglos, Egipto expandió sus fronteras a lo largo del Nilo y por el Mediterráneo. Sus gobernantes y faraones construyeron fabulosas maravillas como las pirámides, la Gran Esfinge y muchas ciudades como Menfis, Tebas y Karnak.

Egipto ha tenido que enfrentarse a muchos enemigos a lo largo de la historia. Fue tomado por Persia en el año 525 a.C., y reconquistado por Alejandro Magno en el 332 a.C. Los Ptolomeos gobernaron con eficiencia el país hasta la muerte de Cleopatra VII en el año 30 a.C. Con el tiempo, Egipto se convirtió en una mera provincia del Imperio Romano y cayó bajo el dominio bizantino. Más tarde, en torno al año 640 de la era cristiana, el Imperio Islámico ocupó Egipto y El Cairo se convirtió en la sede del califato fatimí, que prolongaría su gobierno durante los seis siglos siguientes.

En 1517, los turcos otomanos arrebataron el poder a los mamelucos. Egipto fue ocupado poco después por los franceses y luego por los británicos, que lo declararon protectorado en 1882. Hasta después de la Primera Guerra Mundial, Egipto no obtuvo su independencia. En 1952 su gobierno pasó a manos militares con la Revolución del 23 de julio, llevada a cabo por el Movimiento de Oficiales Libres encabezada por Gamal Abdel Nasser.

La civilización egipcia destaca sobre todo por su arte y su cultura. A la sombra de las pirámides, innumerables museos, estatuas y reliquias dan testimonio del glorioso pasado de Egipto. Hoy en día, esta civilización de 5.000 años de antigüedad sigue ocultando algunos secretos en las profundidades de sus monumentales tumbas.

• Estrategia

Los egipcios comienzan la partida con la *Barcaza del Faraón*. Esta carta proporciona 1 recurso Militar cuando se activa; pero cuando se archiva también te permite completar, independientemente de su coste, una etapa de una Maravilla. Si quieres dejar atrás a tus oponentes construyendo Maravillas, esta es tu carta. Utilízala al principio de la partida para construir una Maravilla antes que nadie o guárdala hasta el final de la partida para ir ganando recursos Militares antes de usarla para construir una Maravilla cara.

La carta de Conocimiento inicial de los egipcios, *Mampostería*, te permite convertir 2 recursos básicos en 1 de Oro. Esta es una buena manera de transformar recursos inútiles en Oro, y así poder construir, desarrollar o conquistar más rápidamente.

Estas dos cartas pueden animar a los egipcios a centrarse únicamente en construir Maravillas. Sin embargo, también dispone de otros caminos hacia la victoria. Gracias a sus Conductas culturales, los egipcios pueden especializarse en otros campos, como el militar (*Expansión*) o el científico (*Gremios*).

El Líder militar egipcio, *Ramsés II*, tiene un Beneficio por conquista único: al conquistar una Provincia, obtiene 2 recursos Productivos. Este poder no es tan flexible como el de Heracles (que proporciona 1 de Oro), por ejemplo, pero te ayudará a apuntalar las construcciones más caras. ¡Los egipcios harán lo que esté en sus manos para ensombrecer al resto de las civilizaciones!

10. JAPONESES

• Historia

El país del sol naciente, como se suele llamar a Japón, es un vasto archipiélago de más de 6000 islas. Las cuatro islas más grandes, también llamadas islas principales, son Hokkaidō, Honshu, Shikoku y Kyushu. La historia de Japón se caracteriza por la gloriosa figura de los samuráis, una intrépida casta de guerreros que ejerció una gran influencia en el país durante la época feudal.

Los samuráis eran guerreros, guardaespaldas o generales, y llegaron al poder en torno a los siglos X y XI, cuando Japón estaba desgarrado por las luchas internas entre sus numerosos clanes. A finales del siglo XI, Minamoto no Yoritomo fundó el shogunato, un gobierno militar que se apoyaba en la supremacía de los samuráis. Los shōgun gobernarían Japón hasta 1868, teniendo incluso más poder que el propio Emperador. Las épocas de paz se alternaban con los conflictos violentos: algunos señores locales, los daimios, poseían un poder considerable y luchaban continuamente entre ellos. El periodo del siglo XVI se conoce como el Sengoku jidai (el periodo de Estados en Guerra), porque las batallas se sucedían por todo el país.

El shogunato terminó con la Restauración Meiji en 1868. El emperador Meiji retomaría el poder y establecería un estado centralizado, nominalmente unificado bajo su mandato. Posteriormente, Japón lucharía del lado de los Aliados en la Primera Guerra Mundial y del lado del Eje en la Segunda.

La figura del samurái ha llegado hasta nuestros días y forma parte de la mitología japonesa. Dejaron una huella indeleble en la historia del país, aunque esta huella no siempre es históricamente exacta, ya que el romanticismo del siglo XX idealizó de algún modo lo que realmente eran.

• Estrategia

El orgullo de de los japoneses, la *Escuela samurái*, es la Construcción especial de esta civilización. Concede 2 recursos Militares adicionales si gastas 1 de Oro, pero solo si los utilizas contra los bárbaros. Aun así, se trata de una carta poderosa para el inicio de la partida, ya que podrás conquistar más Provincias antes que tus oponentes.

La carta de Conocimiento de los japoneses es el Bushidō, el famoso código de honor de sus guerreros. Su activación te permite reforzar 1 carta, lo que significa que al final del turno no descartas la carta reforzada, aunque la hayas activado. Poder conservar una carta de un turno a otro es una capacidad muy poderosa; esta carta de Conocimiento puede ser útil tanto al principio de la partida como al final.

Las Conductas culturales japonesas se centran en la diplomacia y las relaciones con otras Civilizaciones y Ciudades libres. Por ejemplo, si desarrollas la *Diplomacia*, te costará 2 recursos menos conquistar Ciudades libres. Si prefieres centrarte en la *Expansión resuelta*, conquistar Provincias enemigas te costará 2 recursos Militares menos siempre que tu oponente tenga más Provincias que tú. Otras Conductas culturales, como el *Intercambio cultural*, te permitirán copiar los efectos de las cartas de otras Civilizaciones.

El líder de los japoneses es *Miyamoto Musashi*, un famoso artista marcial, filósofo y escritor. Cuando Miyamoto Musashi conquista una Provincia, obtienes 2 recursos Científicos. Este beneficio puede ayudarte a desarrollar cartas de Conocimiento, especialmente si también obtienes recursos Científicos con la ficha de Bárbaro/Monstruo de la Provincia recién conquistada.

11. DANESES

• Historia

Dinamarca es uno de los reinos más antiguos del mundo. Está formado por una pequeña península, Jutlandia, y más de 400 islas repartidas por el Mar del Norte y el Mar Báltico. Dinamarca forma parte de Escandinavia, junto con Suecia y Noruega, dos países que también desempeñaron un papel importante en la historia de Dinamarca.

La Época vikinga comenzó a finales del siglo VIII. Los pueblos nórdicos empezaron a explorar Europa, sirviéndose de los mares y ríos para el comercio, las incursiones, la colonización y la conquista. Según muchos documentos históricos, esta exploración no fue demasiado amistosa: los vikingos eran unos incursores brutales que saqueaban y destruían todo lo que encontraban a su paso. Su reputación no tardó en amedrentar a la gente y muchos pueblos y ciudades se ofrecieron a pagar un rescate con tal de evitar ser arrasados. A lo largo de los siglos, los vikingos conquistaron y colonizaron partes de Inglaterra y Francia, donde fundaron Normandía. A finales del siglo X, los daneses fueron unificados por el rey Harald «Diente Azul» Gormsson.

En la Edad Media, Dinamarca formó parte de la Unión de Kalmar, un estado dinástico nórdico, con las vecinas Suecia y Noruega. Todos los países estaban gobernados por una única dirigente, Margarita I, que fue la primera y única mujer dirigente en la historia del país hasta Margarita II, la actual reina de Dinamarca. En la actualidad, Dinamarca es una monarquía parlamentaria independiente que forma parte de la Unión Europea.

• Estrategia

Los daneses comienzan la partida con la carta de Construcción especial *Dolmen*. Esta carta le permite desarrollar rápidamente sus Conductas culturales sacrificando parte de su poder militar..., pero créeme, ¡algunas Conductas culturales merecen este sacrificio y más!

La carta de Conocimiento inicial de los daneses es *Reconocimiento*. Esta carta te permite mover uno de tus Exploradores una pieza de Terreno más sin coste alguno, lo que resulta perfecto para ver qué hay por ahí que se pueda conquistar. Gracias a esta carta, los daneses pueden acceder a las Provincias antes que el resto de las Civilizaciones y quedarse con los beneficios, fichas de Producción y Mercados. ¡Saquea antes de que lo hagan tus rivales!

Las Conductas culturales de los daneses se centran en la supremacía militar. La carta *Asaltantes* te concede 1 de Oro cuando conquistas una Provincia costera, al fin y al cabo, los vikingos están acostumbrados a navegar. La carta *Saqueo* tiene un efecto similar, ya que te proporciona 1 recurso Productivo al conquistar una Provincia. *Pueblo guerrero*, por otro lado, te permite gastar 2 recursos Militares para obtener 1 de Cultura. Una vez más, el sacrificio merece la pena si aspiras tener el Dominio absoluto de la cultura al final de la partida.

Sigurd es el líder de los daneses. Amado por su pueblo y temido por sus enemigos, desatará la furia de los vikingos contra sus oponentes. Cuando Sigurd conquista una Provincia obtiene 2 recursos Militares extra, una fuerza bélica imparable si sus enemigos no prestan la debida atención... La guerra por sí sola no es suficiente para ganar una partida de Monumental, ¡pero sin duda supone una gran ayuda!

12. CHINOS

• Historia

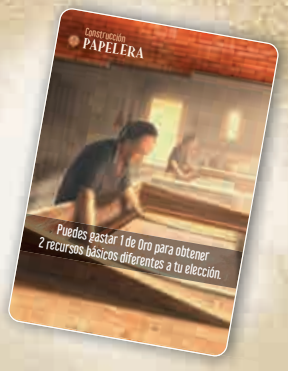
China, una de las primeras civilizaciones del mundo, nació en la cuenca del río Amarillo, en la llanura del norte de China. La primera dinastía conocida, la Xia, comenzó a gobernar hacia el año 2000 a.C. Luego la siguieron la Shang, la Zhou e innumerables guerras civiles, hasta que el estado de Qin, que formaba parte de la dinastía Zhou, daría nombre a la tierra y establecería el primer estado chino unificado en el siglo III a.C.

El rey Zheng de Qin se proclamó primer emperador de la dinastía Qin. Esta dinastía duraría 15 años antes de dar paso a la dinastía Han, que expandió el territorio chino gracias a su poderoso ejército. La economía, la tecnología y la cultura chinas entrarían en una edad de oro bajo las dinastías Tang y Song; hacia el siglo X, ya había más de 100 millones de chinos en el Imperio. En 1271, los mongoles de Kublai Kan invadieron y fundaron su propia dinastía. Luego vinieron los Ming, que conservaron el poder hasta la fundación de la República de China en 1912.

La tecnología china tuvo una influencia considerable en el mundo, en particular lo que ellos llaman sus Cuatro Grandes Inventos: el papel, la pólvora, la brújula y los tipos móviles. También construyeron fabulosas maravillas como la Gran Muralla China (que no es visible desde el espacio, en contra de la creencia popular), el Ejército de Terracota, y la ya inexistente Torre de Porcelana.

• Estrategia

La Construcción especial de los chinos es la *Papelera*, que te permite gastar 1 de Oro para obtener 2 recursos básicos diferentes. Esta carta interactúa muy bien con otras, como, por ejemplo, la *Mina*, ya que puedes usar el Oro para obtener 1 recurso Militar y 1 recurso Productivo, y recuperar tu Oro gracias al efecto de la *Mina*. La Papelera te proporciona la suficiente flexibilidad como para adecuar tus planes en función de las cartas de Desarrollo disponible.



Los chinos también comienzan la partida con *Pirotecnia*, una carta de Conocimiento que te ayuda a reducir tu mazo archivando cartas. Obviamente, no debes archivar demasiadas cartas; si archivas todas tus cartas militares, por ejemplo, no podrás conquistar el mapa, a no ser que adquieras algunos Campos de tiro u otras cartas militares. Las demás civilizaciones también pueden archivar cartas, pero la carta *Pirotecnia* permite a los chinos hacerlo con mucha más facilidad.

Al igual que otras Civilizaciones, los chinos pueden desarrollar varias Conductas culturales que recompensan la diversidad de sus acciones. *Investigación y desarrollo* te da Oro extra si consigues activar una carta de Maravilla y una de Conocimiento en el mismo turno, mientras que *Fiscalidad* hace lo mismo si consigues obtener cada uno de los recursos básicos. Otras Conductas culturales recompensan hazañas específicas; por ejemplo, *Visitas guiadas* te proporciona Cultura cuando completas una Maravilla.

Hua Mulan, una legendaria guerrera, dirige la civilización china. Cuando Hua Mulan conquista una Provincia, los chinos pueden robar 2 cartas de la parte superior de su mazo y utilizar inmediatamente una de ellas, lo que subraya aún más la flexibilidad de esta Civilización. Con un poco de previsión, podrás adivinar qué cartas estarán en la parte superior de tu mazo, lo que permitirá a Hua Mulan desencadenar poderosas combinaciones.

13. GRIEGOS

• Historia

Situada en el extremo sur de la península de los Balcanes, Grecia es la encrucijada de Europa, Asia y África, y se considera la cuna de la civilización occidental. En ella se originaron la democracia, la filosofía y la literatura occidentales, la historiografía, la ciencia política y otras muchas disciplinas.

Grecia fue unificada por Filipo II de Macedonia en el siglo IV a.C. Hasta entonces, los griegos estaban organizados en muchas ciudades-estado independientes (polis) repartidas por la región mediterránea. Aunque Filipo II de Macedonia era un líder capaz, fue eclipsado por su hijo, que conquistó la mitad del mundo conocido: el legendario Alejandro Magno. Ese periodo histórico, conocido como la Época Clásica, fue una Edad de Oro para Grecia. Fue el tiempo de Leónidas I, Sócrates, Platón y Aristóteles, y de un formidable progreso en arte, arquitectura, literatura y ciencia. Sin embargo, no fueron tiempos pacíficos, ya que las guerras de Alejandro arrastraban constantemente a los hombres a la batalla.

En el siglo II a.C., tras la muerte de Alejandro, Grecia cayó bajo control romano. Luego se convertiría en el Imperio Bizantino, dominado por la lengua y la cultura griegas. Ese Imperio caería a su vez bajo el dominio otomano, hasta Revolución griega de 1830.

La civilización griega dejó una huella imborrable en el mundo. Muchas democracias modernas se basan en el modelo democrático griego. La arquitectura griega sigue sirviendo de referencia para los edificios actuales. Y la propia Grecia alberga dentro de sus fronteras 18 lugares declarados Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.

• Estrategia

Los griegos comienzan la partida con los *Campos de hoplitas*. Cuando se activa, esta construcción te proporciona 1 recurso Militar por otras cartas militares activadas este turno. Durante los primeros compases de la partida, esta carta te permite conquistar rápidamente las Provincias del tablero y beneficiarte de sus recursos.

Los griegos también comienzan con , una poderosa carta de Conocimiento. *Filosofía* te permite transformar 1 recurso básico en otro; por ejemplo, puedes transformar 1 recurso Productivo en 1 recurso Militar, o 1 recurso Militar en 1 recurso Científico, etc. Esto puede darte el recurso que te falta para completar una Maravilla, conquistar una Provincia o adquirir otra carta de Conocimiento.

Como cualquier otra civilización, los griegos pueden adoptar rápidamente una de sus cinco Conductas culturales. *Asedio* es una elección segura si quieres jugar una partida agresiva, ya que cuando está activa, puedes cambiar 1 recurso de Ciencia por 2 recursos Militares una vez por turno. Durante la partida dispondrás de otras Conductas culturales, pero cada una de ellas costará 1 de Cultura adicional, ¡elige sabiamente cada vez que quieras cambiar tu Conducta cultural!

Heracles es el Líder militar griego. Cuando Heracles conquista una región, obtiene 1 de Oro. Este precioso recurso puede permitir a los griegos perseguir cualquier objetivo que deseen... ¡Solo tienes que asegurarte de elegir el camino correcto!

14. TERMINOLOGÍA

ACTIVAR: Girar una carta 45 grados para obtener inmediatamente los recursos que genera (esquina superior derecha). La carta se considera activa este turno, y puedes usar su efecto (si lo hay) mientras permanezca en ese estado. Una carta activa no puede activarse de nuevo en el mismo turno.

ARCHIVAR: Cuando archives una carta, retira de la partida una carta sin activar de tu Ciudad. Si archivas una carta con una carta de Conocimiento vinculada, descarta la carta de Conocimiento. Guarda tus cartas archivadas bajo la carta de tu Líder militar.

COMPLETAR UNA ETAPA DE MARAVILLA: Pagar el coste de la segunda etapa de construcción de una Maravilla previamente adquirida, o adquirir una Maravilla de entre las cartas de Desarrollo disponible, colocando un contador de Construcción de Maravilla en su casilla inferior izquierda (deja la Maravilla junto a tu Ciudad).

CONDUCTA CULTURAL ACTIVA: La Conducta cultural que se encuentra encima de las demás, es decir, la que se ha desarrollado más recientemente.

CONSTRUCCIONES BÁSICAS: Talleres, Laboratorios, y Campos de tiro.

CONTROLAR UNA PROVINCIA: Controlas una Provincia mientras esté ocupada por alguna de tus Unidades (Líder militar y/o Soldados) o uno de tus Puestos de avanzada.

COPIAR: Resolver los efectos de otra carta, incluso si esa carta ya ha sido activada. Se obtienen de nuevo los recursos que proporciona la activación de la carta (esquina superior derecha). Solo puedes copiar los efectos de las cartas de tu Ciudad o de una de tus Conductas culturales que hayas desarrollado.

DESCARTAR: Para descartar una carta, elige cualquier carta sin activar de tu Ciudad y ponla en tu pila de descartes. No confundas esta pila de descartes con la de las cartas de Desarrollo disponible.

DESTRUIR UNIDADES: Al destruir Unidades, estas regresan a su Capital.

EFECTO ÚNICO: El efecto descrito en la parte inferior de una carta de Conducta cultural. Este efecto se obtiene inmediatamente al desarrollar su Conducta cultural, y siempre que se desarrolle cualquier Conducta cultural futura.

GASTAR: consulta **PAGAR**.

MOVER: Desplazar una Unidad o Explorador desde su Provincia actual a una Provincia adyacente. Las Unidades no pueden moverse a las piezas de Agua o a las piezas de Capital.

OBTENER: Tomar los recursos correspondientes de la reserva general y colocarlos en la reserva personal. Las cartas pueden proporcionar recursos, así como las fichas de Producción, Ciudad libre y Mercado que se encuentran por el mapa. Algunos efectos de cartas (como el de la Mina) solo pueden resolverse si se han ganado una cantidad específica de recursos ese turno. A todos los efectos, los recursos ganados por una Civilización son los que tiene en su reserva personal desde el comienzo de su turno. Estos recursos no se gastan para cumplir determinadas condiciones: se pueden seguir utilizando después de resolver el efecto.

PAGAR: Algunos efectos y capacidades requieren el pago de recursos. Estos deben tomarse de la reserva personal y devolverse a la reserva general.

PROVINCIA COSTERA: Cualquier pieza de Provincia adyacente a una pieza de Agua.

RECURSOS BÁSICOS: Los recursos Productivos, Científicos y Militares son recursos básicos. El Oro y la Cultura no son recursos básicos.

REFORZAR: Preparar (enderezar) una carta activada de la Ciudad en lugar de descartarla, por lo que la carta volverá a estar disponible para el próximo turno. Si la carta reforzada tiene una carta de Conocimiento vinculada, descarta la carta de Conocimiento.

ROBA X CARTA(S): Roba el número especificado de cartas de la parte superior de tu mazo de Ciudad. Si tienes que robar cartas y tu mazo de Ciudad está agotado, baraja tu pila de descartes y colócala bocabajo formando un nuevo mazo de Ciudad. Si tu pila de descartes está vacía, no robes más cartas de Ciudad. Si el efecto también especifica que puedes **UTILIZAR** una de las cartas que robes, resuelve todos los efectos de la carta, incluyendo la generación de recursos. Una vez que hayas resuelto todas las cartas robadas, descártalas.

TOMAR: Obtener sin coste alguno una carta de Desarrollo o de Construcción básica (tal y como indica la capacidad), y colocarla en la parte superior del mazo de Ciudad.

VALOR DEL TERRENO: El número impreso (de 0 a 4) en cada pieza de Provincia.

15. CONTENIDO

CARTAS

- 105 cartas de Civilización:
  - 15 cartas por Civilización (5 Campos de trabajo, 3 Bibliotecas, 3 Fortalezas, 1 Foro, 1 Mina, 1 Construcción especial y 1 Conocimiento)
  - 25 cartas de Conducta cultural (5 para cada Civilización)
  - 5 cartas de Líder militar (1 para cada Civilización)
- 54 cartas de Desarrollo:
  - 16 cartas de la Era Clásica (I)
  - 13 cartas de la Era Medieval (II)
  - 9 cartas de la Era Moderna (III)
  - 12 cartas de la Era del Renacimiento (R)
  - 4 cartas de Separación de Era (I, II, III y Renacimiento)
- 30 cartas de Construcción básica:
  - 10 Talleres
  - 10 Laboratorios
  - 10 Campos de tiro
- 20 cartas de Automa:
  - 15 cartas de Acción del Automa
  - 5 cartas de Civilización del Automa
- 12 cartas de Celebridad
- 12 cartas de Monstruo
- 4 tarjetas recordatorias de puntos de victoria

PIEZAS

- 40 piezas de Terreno:
  - 4 piezas de Capital
  - 36 piezas de Provincia
- 1 marcador de puntuación

FICHAS

- 20 fichas de Maravilla
- 50 fichas de Exploración (Bárbaro/Monstruo y Ciudad Libre)
- 25 fichas de Producción
- 20 fichas de Mercado (5 de cada uno de los cuatro tipos de Mercados)
- 50 fichas de Oro
- 20 fichas de Cultura
- 12 fichas de Bárbaro/Monstruo (para el módulo de Monstruos)
- 5 fichas de Civilización
- 5 fichas de Líder militar (1 para cada Civilización)
- 45 fichas de Soldado (9 para cada Civilización)
- 10 fichas de Explorador (2 para cada Civilización)
- 10 fichas de Puesto de avanzada (2 para cada Civilización)
- 12 fichas de Celebridad
- 12 fichas de Monstruo

OTROS COMPONENTES

- 39 contadores de Recurso: 12 de recurso Productivo (negro), 15 de recurso Militar (rojo) y 12 de recurso Científico (azul)
- 5 contadores de Construcción de Maravilla (amarillo)
- 1 Guía de mapas

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: MATTHEW DUNSTAN.

DESARROLLO: Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Antoine Prono.

DISEÑO GRÁFICO: Funforge studio.

EDICIÓN DE REGLAS: Matthew Dunstan, Paul Grogan, Phil Pettifer, Claude Amardeil, Antoine Prono y Gersende Cheylan.

REVISIÓN DE REGLAS: Paul Grogan, Nathan Morse, Phil Pettifer, Antoine Prono, Gersende Cheylan y Jérémie Tordjman.

TRADUCCIÓN: Moisés Busanya

REVISIÓN: Camila Castañón Moreschi

MODELOS 3D: Charles-Victorien Kaing, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov, Raul Garcia Latorre.

ILUSTRACIONES: Paul Mafayon, Georges «Gorg» Bouchelaghem, Fajareka Setiawan, Agri Karuniawan, Asep Ariyanto, Maerel Hibadita, Tey Bartolome, Justine Cruz, Wyn Lacabra, Raph Lomotan, Brian Valeza, Chang-Wei Chen, Andreas Rocha, Marco Gorlei, Hendry Iwanaga, Philippe Nouhra, Charles-Victorien Kaing, Grafit Studio, Ivan Sevic, Roman Tishenin, Piotr Dura, Eugenia Firs, Jordan Albro, Orion Vang, Esmail Zalat, Uros Sljivic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet.

PRUEBAS DE JUEGO: Chris Marling, Brett Gilbert, Chris Dunstan, Federico Garza, David Thompson, Rasmus Hervig, Bruno Cathala, Marc Paquien, y todos los miembros del grupo Cambridge Playtest UK.

AGRADECIMIENTOS DEL DISEÑADOR:
Me gustaría expresar mi agradecimiento a Terezie Křížkovská por su amor y apoyo incondicional, sin ella este juego (¡y todos los demás!) ni siquiera existiría. También me gustaría dar las gracias a la profesora Clare Grey por permitir que pueda dedicar tiempo a esta afición de locos sin dejar de formar parte de su laboratorio, le agradezco su generosidad y confianza. También me gustaría agradecer a Sukrit Silas su pasión por todos los aspectos de la cultura mogol, sus conocimientos han servido de inspiración para la expansión Reinos perdidos. Quisiera darle las gracias a mi familia: Catherine, Paul, Damien y Chris por su constante apoyo y entusiasmo. Gracias también a todos los miembros de Funforge, que decidieron editar este juego y lo llevaron a cabo de manera excelente: Philippe, Claude, Charlotte, Thomas, Gersende, Charles y Antoine. Por último, gracias a todos los patrocinadores de Kickstarter que han hecho realidad este proyecto, y sobre todo por la confianza depositada en nosotros en la producción de un juego que espero puedan disfrutar.

UNAS PALABRAS DEL DISEÑADOR:
Resulta apropiado que el juego que tienes en tus manos se titule Monumental; después de todo, los 6 años que han pasado desde su concepto inicial hasta el producto final han sido toda una aventura colosal. Desde sus humildes comienzos como homenaje a Innovation de Carl Chudyk (uno de mis juegos favoritos), Monumental ha tenido muchas versiones, incluyendo la de un juego de cartas coleccionable y otra de selección de roles. Sin embargo, su mecánica principal siempre ha estado presente: la cuadrícula de 3×3 que representa tu ciudad, y la elección de qué filas y columnas activar. Me gusta pensar que esa mecánica es el corazón palpitante de Monumental y que logra transmitir la emoción de gestionar una civilización, como bien imaginarán los aficionados a los juegos de civilización.
Pero el diseño es solo la primera parte de la historia de Monumental, la segunda es la concepción que Funforge dio al juego, asegurándose de que todo, desde sus componentes hasta las ilustraciones, hiciera honor a ese nombre. Tuve la fortuna de trabajar con un equipo de mucho talento, y la belleza del juego que tienes ante ti es un testimonio de ello. Espero que disfrutes de Monumental tanto como nosotros hemos disfrutado de su creación, ya sea como belicista, científico visionario o arquitecto de Maravillas. Esto no es más que el comienzo de la siguiente etapa del viaje; de hecho, un juego tan monumental nunca tiene fin...

www.funforge.fr
24 Rue Charlot — 75003 París — Francia
© 2022 Funforge S.A.R.L.

- Antoine Bauza -
- Naïade -

TOKAIDO

En *Tokaido*, encarnas a los viajeros que recorren la famosa ruta marítima oriental de Tōkaidō.

En tu periplo atravesarás hermosos parajes, saborearás deliciosas especialidades culinarias, comprarás suvenires, te beneficiarás de las virtudes de las aguas termales y vivirás encuentros inolvidables. En este juego, el objetivo no es ni conquistar ni ser el más fuerte de todos: lo único que cuenta es lo fructífero de tu viaje.

Tokaido, un juego de Antoine Bauza con ilustraciones de Naïade, lleva más de 800.000 copias vendidas en todo el mundo.