

ARCHEOS SOCIETY

Un juego de

Paolo Mori



La exploración comenzó hace 3 días. El lugar es más extenso de lo que se esperaba, hay muchas áreas por excavar y todas de difícil acceso. Necesitamos ayuda y todos los miembros de Archeos Society son bienvenidos a la exploración: lingüistas, botánicos, profesores... incluso alumnos! También reclutaremos expertos locales de la región, puesto que no estamos solos, hay otros equipos dispuestos a competir!

Por supuesto, seremos pacíficos y civilizados, ipero, sin duda alguna, seremos nosotros los que hagamos los mayores descubrimientos! El prestigio de Archeos Society depende de ello!

W. A.

PREPARACIÓN

Archeos Society incluye una gran variedad de roles y regiones. En cada partida, usarás parte del contenido, pero no todo, ¡lo que generará muchas interacciones y combinaciones interesantes que harán que los jugadores quieran volver a por más!

Si estás jugando por primera vez, sigue leyendo para aprender a preparar el juego para una primera partida ideal.

Para futuras partidas, puedes usar las opciones avanzadas de preparación de más abajo, que permiten tener acceso a todas las posibilidades del juego.

1 Prepara los sitios arqueológicos: cada tablero representa una región (rojo: Norteamérica; verde: América del Sur; azul: Europa; amarillo: África; rosa: Asia; y morado: Oceanía) y muestra un sitio arqueológico importante de dicha localidad en cada cara.

Coloca los tableros en el centro de la mesa con la brújula  bocarriba.

El diagrama muestra un ejemplo de cómo colocarlos, el orden exacto no es importante.

Para tu primera partida, dale la vuelta al tablero rojo para que el icono avanzado  esté bocarriba (Chichén Itzá).




CONTENIDO

- 1 Reglamento
- 1 Tablero de Puntuación
- 6 Tableros de Sitio Arqueológico de Doble Cara **1**
- 159 Cartas **2**
- 54 Vehículos (9 de cada uno en 6 formas y colores) **3**
- 6 Fichas de Jugador **3**
- 1 Marco de Botánico **A**
- 1 Tablero de Lingüista **B**
- 36 Fichas de Reliquia (6 de cada una) **B**
- 6 Tableros de Museo **C**
- 6 Fichas de Profesor **D**



OPCIONES AVANZADAS DE PREPARACIÓN

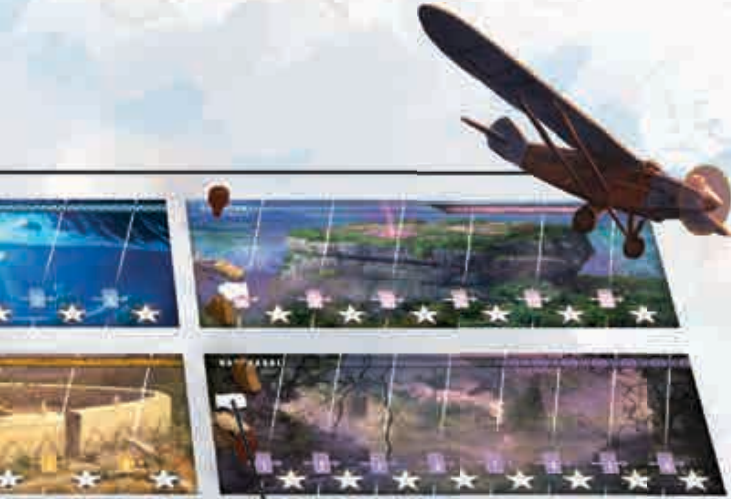
Tras jugar tu primera partida, puedes disfrutar de más variedad al escoger una de las siguientes opciones de preparación alternativas.

Preparación de escenario: escoge entre las siguientes combinaciones, dándole la vuelta al tablero de sitio a la cara de icono avanzado  y usando los roles listados.



2 Escoge Roles y Prepara los Mazos: escoge 6 roles para usar en esta partida, luego reúne todas las cartas de expedición correspondientes a los roles escogidos y barájalas para formar un mazo. Devuelve las cartas de los otros roles a la caja, no se usarán durante esta partida.

Para tu primera partida, usarás los siguientes 6 roles:



3

3 Escoge los colores de jugador y prepara los tableros: cada jugador escoge un color y toma los 9 vehículos del mismo color. Coloca el tablero de puntuación bocarriba cerca de los tableros de jugador. Luego cada jugador colocará 1 vehículo en el espacio del extremo izquierdo de cada tablero de sitio y su ficha de jugador (la que tiene el "100" en la cara bocabajo) en el tablero de puntuación.

Nota: los 2 vehículos que sobran no se usarán en esta partida y se pueden devolver a la caja. Estos vehículos se usan para el rol de Lingüista o el sitio arqueológico Ta Sekhet Ma'at.

4 Aplica la Preparación Específica de Rol y Sitio: dependiendo de los roles que estén en juego, puede que necesites realizar pasos de preparación adicionales.

Para tu primera partida, solo se necesita la preparación adicional del Botánico, tras la cual estarás listo para jugar.

A Botánicos: coloca el marco de Botánico cerca de los tableros.



B Comisarios: cada jugador toma 1 tablero de museo y 6 fichas de reliquia (1 de cada color).



C Lingüistas: coloca el tablero de Lingüista cerca de los tableros. Cada jugador coloca 1 vehículo en el espacio "0".



D Profesores: coloca las 6 fichas de profesor (enumeradas del 1 al 6) cerca de los tableros.



E Ta Sekhet Ma'at: cada jugador coloca 2 vehículos en el espacio del extremo izquierdo de este sitio, en vez de 1.

Preparación Aleatoria: toma 1 copia de cada carta de rol, barájalas y escoge 6 de manera aleatoria. Baraja todos los tableros y escoge 1 de manera aleatoria para usar su lado avanzado.



Preparación por sorteo: toma 1 copia de cada carta de rol, barájalas y reparte 6 cartas bocabajo de manera aleatoria al primer jugador, coloca cerca el resto de cartas en una pila bocabajo. El primer jugador escoge 1 rol y coloca la carta bocarriba para que todos la puedan ver, luego, pasa las 5 cartas restantes al jugador que esté a su izquierda. Éste robará la primera carta de la pila y la agregará a las 5 que recibió. El proceso continúa hasta que se escojan los 6 roles.

Después de que se escojan los 6 roles, entrega todos los tableros de sitio al siguiente jugador según el mismo orden.

Éste escogerá 1 tablero y decidirá si usar el lado de brújula o el lado avanzado luego lo colocará sobre la mesa con el lado que escogió bocarriba. A continuación, el jugador le pasará los tableros que sobren al jugador de su izquierda.

El proceso continúa hasta que se coloquen todos los tableros en la mesa.

PARTIDA

Archeos Society se juega a lo largo de un número de temporadas, esto dependerá del número de jugadores. En una partida de 2-3 jugadores, jugaréis 2 temporadas; en una de 4-6 jugadores, jugaréis 3 temporadas.

EMPEZAR UNA NUEVA TEMPORADA

Para empezar una nueva temporada, realiza los siguientes pasos:

1. **Reparte las manos iniciales:** baraja el mazo y reparte 1 carta a cada jugador.
2. **Crea una exhibición:** reparte tantas cartas del mazo como jugadores presentes más 2 cartas adicionales (p. ej. para 5 jugadores, reparte 7 cartas) y colócalas bocarriba sobre la mesa como exhibición. El orden de las cartas en la exhibición no importa.
3. **Prepara los mazos:**



4. **Determina el primer jugador:** si esta es la primera temporada, el jugador que haya visitado un sitio arqueológico más recientemente es el jugador inicial. De no ser así, el jugador que haya robado la tercera carta de mono se convierte en el jugador inicial.

JUGAR UNA TEMPORADA

Los jugadores toman turnos empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario.



OBTENER 1 CARTA:

Puedes tomar 1 carta de la exhibición O robar 1 del mazo.

Los jugadores mantienen su mano en secreto.

- Al tomar de la exhibición, no reemplaces la carta por otra.
- Al robar del mazo, roba 1 carta extra si la exhibición está vacía.

IMPORTANTE: El límite de mano es de 10 cartas. Si tienes 10 cartas en tu mano, no puedes obtener más cartas y debes jugar una expedición. Si tienes 9 cartas en tu mano cuando la exhibición está vacía, puedes robar una carta del mazo, pero no puedes robar una extra.



CARTAS DE MONO

Si robas una carta de mono, debes revelarla de inmediato. Coloca la carta sobre la mesa bocarriba, **luego roba otra carta** y continúa el juego. Repite estos pasos si robas otra carta de mono.

Las primeras dos cartas de mono no tienen ningún efecto, pero, una vez que se revele la tercera carta de mono, la temporada **termina inmediatamente** (ver "fin de temporada" en la página 6). El jugador que haya robado la tercera carta la coloca frente a sí mismo como recordatorio de que será el jugador inicial en la siguiente temporada.



JUGAR UNA EXPEDICIÓN:

Una expedición es un conjunto de cartas que se juegan desde tu mano. Cada carta tiene **dos características**:

- **El color** de la región, que se indica por el arte del fondo (A), el patrón texturizado y el color de la parte superior de la carta (B).
- **El rol**, que se indica por el arte del personaje (C), el icono (D) y el efecto (E).

TODAS las cartas en una expedición deben ser del mismo color o del mismo rol.

Para jugar una expedición, escoge 1 carta de tu mano para que sea líder de expedición. Luego, escoge 1 característica de este líder (ya sea color o rol), puedes jugar cualquier número de cartas de tu mano que compartan la característica escogida, agregándola a esta expedición y aumentando su tamaño. Las cartas de expedición jugadas se colocan bocarriba delante del jugador formando una columna, con la parte superior visible y con el líder al frente (tal cual se muestra más abajo).

Las expediciones jugadas se mantienen delante de los jugadores y se puntúan al final de la temporada.



Las características del líder son **Amarillo y Lingüista**. Esta expedición es legal ya que las cartas comparten **Lingüista** como característica común.



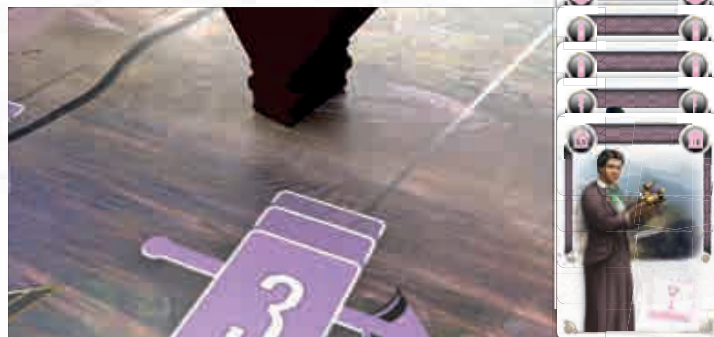
Las características del líder son **Verde y Fotógrafo**. Esta expedición es legal ya que todas las cartas comparten la característica **Verde**. Nota: puedes tener cartas idénticas en la misma expedición, tal como en el ejemplo.



Las características del líder son **Azul y Guía**. Una de las cartas detrás del líder es **Azul**, la otra es **Guía**. Esta expedición **NO** es legal, puesto que **TODAS** las cartas en una expedición deben tener la **MISMA** característica en común (ya sea color o rol).

Una vez que se hayan jugado todas las cartas de una expedición, se podrán llevar a cabo los efectos de las características del líder. Ambos efectos son opcionales y se pueden resolver en cualquier orden.

- **Color:** si el tamaño de tu expedición es lo suficientemente grande, puedes avanzar el vehículo ubicado en el sitio arqueológico que tenga el mismo color que el de tu líder. Revisa el número límite **+** que está a la derecha del espacio en el que se encuentra tu vehículo. Si el tamaño de la expedición es igual o más grande que el límite, avanza tu vehículo al siguiente espacio. No te puedes mover más de un espacio con una sola expedición.
- *Puedes jugar una expedición incluso si no alcanzas el tamaño requerido para el siguiente espacio en el sitio. Si la expedición no es lo suficientemente grande, no muevas tu vehículo.*



Para avanzar en esta tablero, necesitas una expedición que contenga 3 o más cartas. Con esta expedición de 5 cartas, podrás moverte al siguiente espacio.

Rol: puedes usar el efecto del rol del líder (ver detalles en la página 8).

Por último, deberás devolver todas las cartas que queden en tu mano a la exhibición.



Con esta mano podrías jugar cualquiera de las siguientes combinaciones:

- Una expedición rosa de 2 cartas liderada por un Médico.
- Una expedición rosa de 2 cartas liderada por un Patrocinador.
- Una expedición verde de 2 cartas liderada por un Botánico.
- Una expedición azul de 2 cartas liderada por un Botánico.
- Cualquier expedición de 1 carta.

Cualquier carta que no se use, se devolverá a la exhibición.



FINAL DE TEMPORADA

Los jugadores continúan turnándose hasta que se robe la tercera carta de mono, lo que desencadenará de manera inmediata el final de la temporada. Luego, todos los jugadores llevan a cabo los siguientes pasos:

1. **Devolver las cartas que no se hayan jugado:** devuelve al mazo las cartas que tengas en tu mano y en la exhibición (sin ningún efecto).
2. **Llevar a cabo los efectos de “Final de Temporada” de cada rol** (dependiendo de los roles que se estén jugando, ve los detalles en la p. 8). *En el ejemplo de la derecha, el jugador con el marco de Botánico gana 2 puntos y lo devuelve cerca de los tableros.*
3. **Obtener puntos de los sitios:** los jugadores ganan el número de puntos ✨ que se muestre en el espacio donde quedó el vehículo en cada sitio arqueológico. Los vehículos no se restauran y se mantienen en el espacio actual.
4. **Obtener puntos por las expediciones jugadas:** usando la tabla que se muestra más abajo, los jugadores sumarán puntos por cada expedición que jugaron de acuerdo con el tamaño de las mismas. puntuar todas las expediciones, devuelve las cartas al mazo (a menos que sea la última temporada).

Nota: los puntos se marcan en el tablero de victoria usando las fichas de jugador. Si un jugador supera los 100 puntos, se le da la vuelta a su ficha para mostrar el lado de 100.

| TAMANO DE LA EXPEDICIÓN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6+ |
|-------------------------|---|---|---|---|---|----|
| PUNTOS | 0 | 1 | 3 | 5 | 8 | 12 |

Si acabas de terminar la temporada final (2-3 jugadores: segunda temporada; 4-6 jugadores: tercera temporada), continúa con el final del juego. De lo contrario, prepárate para la siguiente temporada llevando a cabo los pasos descritos en “Empezar una nueva temporada” de la página 3.

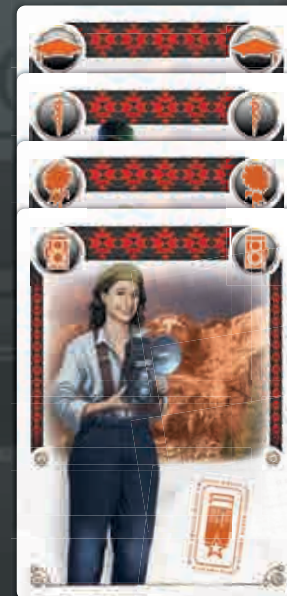
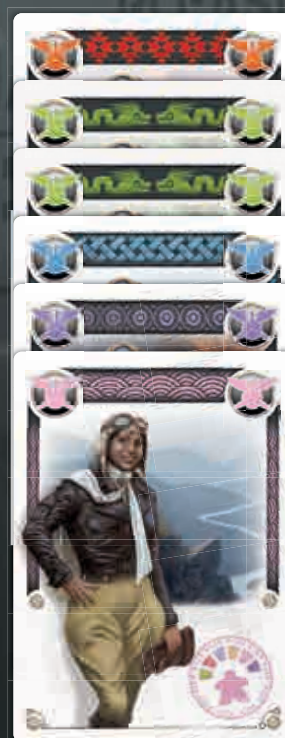
FINAL DE LA PARTIDA

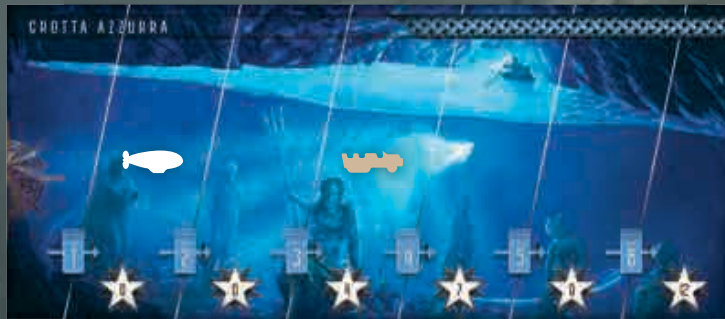
El juego termina tras la temporada final. ¡El jugador con la puntuación más alta gana!

5. En caso de un empate, el jugador con la expedición más grande durante la última temporada, gana. Si todavía hay un empate, los jugadores deberán comparar su siguiente expedición más grande hasta determinar un ganador. En el raro caso de que los jugadores empatados tengan exactamente el mismo número de expediciones con el mismo tamaño, ¡ve *online* y expresa lo astronómicamente improbable que es esta situación!

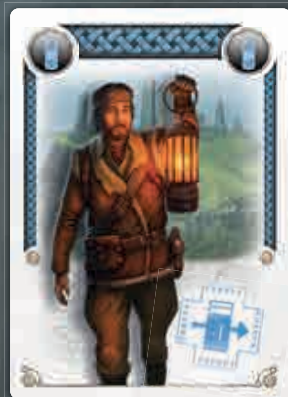


El jugador del Zepelín Blanco obtiene un total de 10 puntos en los siguientes sitios: 2 en Machu Picchu, 0 en Chichén Itzá, 0 en Great Zimbabwe, 0 en Grotta Azzurra, 2 en Nan Madol y 6 en Sigiiriya.





El jugador Café obtiene un total de 8 puntos en los siguientes sitios: 2 en Machu Picchu, 1 en Chichén Itzá, 3 en Great Zimbabwe, 4 en Grotta Azzurra, -2 en Nan Madol y 0 en Sigiriya.



Este jugador obtiene 27 puntos: 12 por su expedición de 6 cartas, 8 por la de 4 cartas liderada por el Fotógrafo (efecto de "final de temporada" del Fotógrafo, p. 8). Obtiene 5 puntos por la de 4 cartas liderada por el Botánico y no obtiene puntos por su expedición de 1 carta. Y suma 2 puntos por tener el marco del Botánico. El marco se devuelve cerca de los tableros para la siguiente temporada.

REGLAS QUE SE SUELEN PASAR POR ALTO

- 2-3 jugadores= 2 temporadas; 4-5 jugadores= 3 temporadas.
- Baraja las cartas de mono en la mitad de **abajo** del mazo.
- El límite de mano es de 10 cartas. Si tienes 10, **no puedes obtener una carta y debes** jugar una expedición.
- Al jugar una expedición, debes devolver todas las cartas que no hayas jugado a la exhibición, ¡ahora todos las podrán usar!
- Los vehículos se utilizan para marcar el progreso en distintos tableros. El progreso de cada vehículo se mantiene durante la partida, ¡no "reinicies" los vehículos al final de una temporada!
- Al llevar a cabo una expedición, solo las características del líder importan (color y rol).
- Todas las cartas Mercenario se sacan de las expediciones al final de la temporada, **antes** de sumar los puntos de una expedición (ver p. 8).
- Cuando un Alumno es un líder de expedición, no avances tu vehículo, sin importar el tamaño de la expedición (ver p. 8)

CRÉDITOS

Paolo Mori, diseñador del juego, nació en Parma, Italia, en 1977, lugar en que ha vivido toda su vida. Se le suele ver discutiendo sobre métodos de diseño de juegos de mesa con sus compañeros diseñadores durante los descansos entre sus creaciones, con el objetivo de inspirarse y disfrutar el compartir con otros.



John McCambridge, ilustrador del juego, nació en la costa norte de Irlanda. Después de graduarse, trabajó en muchos países. Ahora vive a las afueras de Cambridge, en Reino Unido, junto a su esposa Sarah y su hijo Fergus. Aún mantiene su pasión por la ilustración mientras enseña arte digital a las siguientes generaciones de artistas.



Diseño del juego: **Paolo Mori**

Desarrollo del juego: **Paolo Mori y el equipo de Space Cowboys**

Arte: **John McCambridge**

Diseño gráfico: **Sebastien Lopez y el equipo de Space Cowboys**

Reglas por: **Steve Kimball y el equipo de Space Cowboys**

Traducción al español: **Priscilla Flores**

Revisión del texto: **Ricardo Martínez**

Agradecimientos especiales para **David Pretti** y el equipo de **CMON** por el maravilloso trabajo en Ethnos, juego del que Archeos Society se originó.

Por último, nos gustaría agradecer a **todos los jugadores** que nos ayudaron a probar y mejorar Archeos Society durante su desarrollo, al igual que a todos los que vayan a disfrutar este juego en los próximos años.

SERVICIO AL CLIENTE

Este producto se fabricó cuidadosamente. Sin embargo, en caso de que falte algún componente o de que venga dañado, no dude en contactar al departamento de Servicio al Cliente de nuestro distribuidor, Asmodee, ellos le ayudarán lo más pronto posible.



Juego publicado por SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE
© 2023 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.
Distribuido en España por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. www.asmodee.es
Sigue a Archeos Society y SPACE Cowboys en
www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),
[space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) and [SpaceCowboys1](https://www.tiktok.com/@SpaceCowboys1)

ROLES DE LOS LÍDERES

Esta sección explica lo que hace el rol de cada líder, así como el momento para usar sus efectos: **INMEDIATAMENTE** (se resuelve cuando se juega una expedición), **EN CURSO** (un efecto pasivo que siempre se aplica), **FINAL DE TEMPORADA** o **DE LA PARTIDA**. Todos los efectos son opcionales, excepto aquellos listados como “Restricción” (como los listados para el Mercenario y el Alumno), los cuales son obligatorios. A continuación, también se muestra el icono asociado a cada rol.

EL BOTÁNICO

Preparación: coloca el marco del Botánico cerca de los tableros.

Inmediatamente: compara los tamaños de esta expedición con la que tenga el marco de Botánico. Si la expedición actual es igual o más grande que la del marco, gana 2 puntos y coloca el marco sobre esta expedición. Nota: puedes tomar el marco del Botánico de una expedición propia.

Final de temporada: el jugador que tenga el marco del Botánico gana 2 puntos y lo coloca cerca de los tableros.



EL LINGÜISTA

Preparación: coloca el tablero del Lingüista cerca de los otros tableros. Cada jugador coloca 1 vehículo en el espacio 0 de éste.

Inmediatamente: avanza tu vehículo en el tablero del Lingüista tantos espacios como número de cartas en esta expedición. Si te detienes o pasas por un espacio que contenga un artefacto de Lingüista, avanza 1 de tus vehículos de cualquier sitio, sin importar el tamaño de la expedición o el nivel límite.

Final de temporada: el jugador (o los jugadores empatados) que estén más lejos en el tablero del Lingüista ganan 2 puntos.



EL MÉDICO

Inmediatamente: en vez de devolver tus cartas restantes a la exhibición, quédate en tu mano con el mismo número de cartas que tenga esta expedición.



EL PILOTO

Inmediatamente: puedes avanzar 1 de tus vehículos de cualquier sitio (en vez del sitio que sea del mismo color que tu líder) siempre y cuando el tamaño de tu expedición sea lo suficientemente grande como para pasar el límite en el sitio que escogiste.



EL CARTÓGRAFO

Inmediatamente: si avanzas tu vehículo con esta expedición, puedes jugar de manera inmediata una expedición adicional de tu mano (llevando a cabo sus efectos) antes de devolver tu mano a la exhibición.



EL COMISARIO

Preparación: cada jugador toma un tablero de museo, coloca las fichas de reliquia en el centro de la mesa.

Inmediatamente: coloca en tu tablero de museo la ficha de reliquia que sea del mismo color que el del Comisario (límite de 1 ficha de reliquia por cada color en tu tablero de museo).

Final de la Partida: obtiene puntos dependiendo de la cantidad de fichas de reliquia diferentes que tengas en tu museo (usa la tabla de más abajo).



EL GUÍA

Inmediatamente: se considera que esta expedición tiene 1 carta adicional a efectos de avanzar en el tablero de sitio.



EL MERCENARIO

Restricción: los mercenarios no pueden ser líder de una expedición. Si tienes 10 Mercenarios en tu mano durante tu turno, no puedes jugar una expedición y deberás devolver toda tu mano a la exhibición y terminar tu turno.

En curso: los mercenarios son comodines y se pueden agregar a cualquier expedición para aumentar su tamaño, sin importar el color y el rol.

Final de temporada: antes de sumar los puntos de expedición, saca todos los Mercenarios de tus expediciones.



EL PATROCINADOR

Inmediatamente: luego de devolver tu mano a la exhibición, roba un número de cartas del mazo igual al tamaño de esta expedición.



EL FOTÓGRAFO

Final de la temporada: puntúa esta expedición como si tuviera una carta adicional.



EL PROFESOR

Preparación: coloca todas las fichas de Profesor en el centro de la mesa.

Inmediatamente: toma 1 ficha de Profesor de igual o menor valor que el tamaño de esta expedición.

Final de temporada: calcula el valor total de las fichas de Profesor de cada jugador. El jugador (o jugadores empatados) con el mayor valor total escoge 1 sitio y avanza su vehículo 1 espacio. El jugador (o jugadores empatados) con el valor total más bajo (desde 0 si no tienen fichas) escoge 1 sitio (en el que su vehículo no esté en el extremo izquierdo) y retrocede su vehículo 1 espacio. Luego devuelve todas las fichas de Profesor al centro de la mesa.



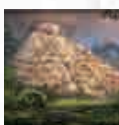
EL ALUMNO

Restricción: cuando un Alumno es el líder de una expedición, no puedes avanzar tus vehículos de ningún sitio, sin importar el tamaño de la expedición.

Nota: en el mazo hay el doble de cartas de Alumno que de los otros roles, lo que permite que los jugadores creen expediciones más grandes que valgan más puntos en la temporada y mejora otros efectos de líder.

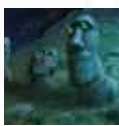


SITIOS ARQUEOLÓGICOS



CHICHÉN ITZÁ

Movimiento de vehículos: al final de tu turno, cuando tu vehículo avance en este sitio, roba hasta la misma cantidad de cartas que se encuentre al lado del límite que acabas de cruzar. (Estas cartas se roban del mazo, no de la exhibición). Tu límite de mano sigue siendo 10.



RAPA NUI

Final de temporada: el jugador cuyo vehículo se encuentre más lejos en este tablero gana 3 puntos, y su vehículo se restaura en el espacio del extremo izquierdo. Los vehículos de los otros jugadores se mantienen en sus lugares.

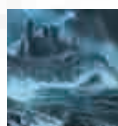


TA-SEKHET-MAAT

Preparación: cada jugador coloca 2 vehículos en el extremo izquierdo de este tablero, en vez de solo 1.

Jugar una expedición: escoge 1 de tus vehículos para avanzar.

Final de temporada: obtén puntos por el vehículo que se encuentre en el espacio más cercano al espacio de inicio. No obtienes puntos por el otro vehículo.



TANTALLON CASTLE

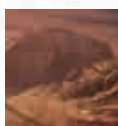
Final de temporada: si tu vehículo está solo en un espacio, ganas los puntos que indique el número de la estrella grande. Si tu vehículo comparte un espacio con otro, ganas los puntos que indique la estrella pequeña.



ULURU

Movimiento de vehículos: luego de mover tu vehículo, puedes ganar los puntos que se muestren en el espacio actual. Si lo haces, reinicia tu vehículo de este sitio enviándolo al espacio del extremo izquierdo.

Final de temporada: no obtienes puntos del tablero Uluru durante el paso “Ganar puntos de sitios”. Solo podrás ganar puntos de Uluru usando la habilidad “Movimiento de vehículos” descrita anteriormente.



UR

Final de temporada: cuando se revele la tercera carta de mono, según el orden establecido y empezando con el jugador inicial, cada jugador podrá jugar una expedición inmediatamente (llevando a cabo los efectos correspondientes). El máximo tamaño de esta expedición depende de la posición de tu vehículo en el tablero de Ur.