

YUCATAN

REGLAMENTO



CONTENIDO

Componentes comunes:

- 1 Gran Pirámide con el Calendario
- 1 tablero de *Yucatan* con la Selva, las 3 Ciudades Centrales y el medidor de Puntuación
- 3 paneles de Ciudad Central
- 40 fichas de Maíz
- 30 fichas de Jade
- 1 ficha de Jugador inicial
- 9 cartas de Combate de Invocación
- 9 miniaturas de Invocación
- 9 fichas de Invocación
- 60 miniaturas de Guerrero
- 1 tablero de Evolución
- 23 cartas de Combate especiales

En los 4 colores de los jugadores:

- 1 tablero de Ciudad
- 2 miniaturas de Líder militar
- 1 miniatura de Líder urbano
- 3 fichas de Acción de Edificio
- 3 fichas de Acción de Líder
- 1 marcador de Puntos de Victoria
- 1 marcador de Sacrificios
- 3 marcadores de Evolución
- 5 cartas de Combate iniciales
- 2 fichas de Tiempo
- 12 fichas de Edificio
- 3 fichas de Mejora
- 4 fichas de Consejero
- 3 fichas de Líder Urbano
- 5 fichas de Clan
- 9 fichas de Habilidad

OBJETIVO

Yucatan es un juego competitivo de entre 2 y 4 jugadores. Se divide en 4 rondas representadas en el Calendario. Cada jugador tratará de obtener el mayor número de Puntos de Victoria (PV) de diferentes formas, principalmente mediante el sacrificio de Prisioneros y Recursos durante las 4 fases de Sacrificios.

CRÉDITOS

Diseño: Guillaume Montiage

Ilustraciones: Karl Fitzgerald

Miniaturas: Francesco Orrù

Dirección editorial: Arnaud Charpentier

Dirección artística: Anthony Questel

Gestión del proyecto: Mickael Garcin

Marketing: Mathis Bouchet

Diseño de KS: Pierre Tutard

Traducción al inglés: Raphael Biolluz

Traducción al español: Carlos Loscertales

Revisión de la traducción al español: Aurora Mena

Producción: Surfin Meeple China

Muchas gracias a quienes, de un modo u otro, han contribuido a la creación de *Yucatan*: Claire Montiage, Stella Suzanne, Jacques Bariot, Ian Clévy, Pierre Frey, Frédéric Ochsenein, Etienne Schaeffer y todos los demás jugadores con los que me he cruzado durante el desarrollo de este juego. ¡Un agradecimiento especial a Yves Faust y Willfried Zerringer por su valor y su paciencia!

Muchas gracias también al equipo de Matagot, que tuvo fe en este proyecto y lo sacó adelante con toda su energía. Por último, este juego no existiría sin todos los mecenas de la campaña de Kickstarter. Gracias por vuestro entusiasmo y vuestra confianza.

¡Espero que lo paséis genial jugando en la peligrosa selva de *Yucatan*!

CONCEPTOS

Orden de turno

Cada vez que un efecto indique que se debe seguir el orden de turno, empieza el jugador inicial y los demás continúan en sentido horario.

Resolución de efectos

Si el efecto de un componente del juego contradice el reglamento, el efecto tiene preferencia.

Resolver los efectos es obligatorio, a menos que dicho efecto tenga un coste asociado a su activación, en cuyo caso es opcional.

Ciertos efectos indican que se debe ejecutar una acción, que será la misma que proporcione el Edificio correspondiente.

Cada vez que se activa un efecto, se aplica una sola vez.

Evolución

Varios elementos de *Yucatan* pueden evolucionar: los Edificios, las Habilidades y las Invocaciones.

Dichos elementos pueden ser de nivel 1 (1), de nivel 2 (2) o de nivel 3 (3).

Por defecto, su coste depende del nivel que el jugador quiera alcanzar.

Ejemplo: este icono (4x0) indica que debes gastar 4 Maíces por nivel para obtener el elemento. Si el elemento que quieres obtener es de nivel 2 (2), deberás gastar 8 Maíces.

Cartas de Combate

Las cartas de Combate se dividen en 3 categorías:

- Cartas de Combate iniciales: cada jugador empieza la partida con 5 cartas de su color (todos los jugadores tienen las mismas). Después de jugarlas, estas cartas se retiran de la partida de forma permanente.
- Cartas de Combate especiales: se obtienen al robarlas del mazo de Combate mediante diversos efectos a lo largo de la partida. Después de jugarlas, estas cartas se descartan, formando una pila junto al mazo de Combate.
- Cartas de Combate de Invocación: se obtienen al vincular una Invocación. Después de jugarlas, estas cartas se descartan en la zona de Invocaciones y vuelven a estar disponibles.

Nota: todas las cartas de Combate tienen el mismo dorso, pero cada una tiene un efecto distinto.

Recursos

El Maíz (🌽) y el Jade (💎) son los dos Recursos del juego.

Los costes se indican debajo del Recurso correspondiente; las reducciones se indican encima del Recurso correspondiente (una reducción no puede ser inferior a 0).

Prisioneros

Cada jugador dispone de una Prisión en su tablero de Ciudad. Esta contiene las fichas de Clan y los Guerreros que el jugador captura durante los Combates y que podrán sacrificarse durante la fase de Sacrificios.



Hay dos efectos que permiten capturar Prisioneros. Solo pueden aparecer durante un Combate.



Cada vez que un jugador captura un Prisionero, siempre debe elegir a un Guerrero si es posible. Si no hay Guerreros disponibles, elige al Líder Militar. También obtiene 1 ficha de Clan del color del oponente en caso de que aún no tuviera ninguna.

Los efectos que permiten capturar un Prisionero durante la misma fase son acumulativos.

PREPARACIÓN

Para 2, 3 o 4 jugadores

1 Coloca la Gran Pirámide, el tablero de *Yucatan*, los templos de las ciudades y el tablero de Evolución en el centro de la zona de juego, como indica la imagen. Coloca 3 paneles de Ciudad Central en las 3 ciudades del tablero: amarilla, azul y roja.

Nota: si tienes el extra exclusivo de Kickstarter «Ciudades Centrales», cuando ya te hayas familiarizado con el juego puedes sustituir uno o más paneles por aquellos que contienen una (X).

2 Crea la reserva colocando las fichas de Maíz y Jade, las fichas de Clan y las miniaturas de Guerrero junto a la Gran Pirámide.

3 Elegid aleatoriamente al jugador inicial, que recibe la ficha de Jugador inicial.

4 Cada jugador elige un color y toma los siguientes componentes de dicho color:

- 1 tablero de Ciudad, **A**
- 1 miniatura de Líder Urbano, **B**
- 2 miniaturas de Líder Militar, **C**
- 2 fichas de Tiempo, **D**
- 1 conjunto de fichas de Edificio, **E**
- 1 conjunto de fichas de Habilidad, **F**
- 1 conjunto de fichas de Consejero, **G**
- 1 conjunto de fichas de Líder Urbano, **H**
- 1 conjunto de fichas de Mejora, **I**
- 3 fichas de Acción de Edificio, **J**
- 3 fichas de Acción de Líder, **J**
- 5 cartas de Combate iniciales, **K**



5 Cada jugador recibe 2 Jades y 5 Maíces.

6 Cada jugador coloca:

- 1 marcador de Puntos de Victoria en la casilla «0» del medidor de Puntuación;
- 1 marcador de Sacrificios en la casilla «0» del medidor de Puntuación; y
- 1 marcador de Evolución en la casilla «Nivel 1» de cada columna del tablero de Evolución.

Nota: puedes usar las pirámides pequeñas correspondientes para sustituir el tablero de Evolución.

7 Cada jugador elige en secreto 2 Consejeros y los asigna a los Líderes Militares (uno a cada uno) de su tablero de Ciudad. Los demás se guardan en la caja. **G**

8 Cada jugador elige en secreto 1 Habilidad especial para el Líder Urbano de su tablero de Ciudad. Las demás se guardan en la caja. **H**

9 Cada jugador elige en secreto 1 Edificio de nivel 1 y lo coloca en la casilla correspondiente de su tablero de Ciudad. **E**

10 Cada jugador coloca 1 Guerrero de la reserva en su Prisión, como Prisionero.

11 Cada jugador coloca 2 Huestes en la Selva; cada Hueste está formada por 1 Líder Militar y 3 Guerreros de la reserva.

12 Cada jugador coloca su miniatura de Líder Urbano al pie de la Gran Pirámide.

13 Baraja las cartas de Combate especiales para crear el mazo de Combate.

14 Crea la zona de Invocaciones junto al tablero de *Yucatan*, organizando las Invocaciones por niveles, con sus fichas y sus cartas de Combate de Invocación.

Para 5 o 6 jugadores (expansión exclusiva de Kickstarter)

7 Cada jugador recibe el Consejero adicional y puede elegirlo como Consejero inicial.

14 Añade el Mono, Hunahpú e Ixbalanqué y el Avatar de Hunahpú Utíú a la zona de Invocaciones.



SECUENCIA DE JUEGO

El juego se divide en 4 rondas con 3 fases cada una: fase de Acción, fase de Sacrificios y fase de Revolución. La fase de Acción consta de 3 turnos durante los cuales cada jugador juega 2 de sus fichas de Acción: 1 ficha de Acción de Edificio y 1 ficha de Acción de Líder.

La partida termina al final de la ronda 4. Consulta la sección Final de la partida para determinar quién ha ganado.

ESTRUCTURA DE LA RONDA

I) Fase de Acción

En cada turno: por orden de turno, cada jugador debe jugar 1 **Acción de Edificio** y 1 **Acción de Líder** en el orden que prefiera (*ver págs. 6 y 8*).



II) Fase de Sacrificios

Los jugadores revelan simultáneamente la cantidad de Prisioneros y Recursos que han sacrificado, obtienen sus PV y, en su caso, avanzan en el tablero de Evolución y/o ascienden por la Gran Pirámide (*ver pág. 10*).

III) Fase de Revolución

Gira el Calendario una casilla en sentido horario; es posible que algunas Invocaciones se retiren del tablero (*ver pág. 11*).

El jugador inicial le entrega la ficha de Jugador inicial a otro jugador de su elección.



I) FASE DE ACCIÓN

El jugador inicial es el primer jugador activo.

- 1) El jugador activo coloca una de sus fichas de Acción de Edificio sobre uno de sus Edificios O BIEN una de sus fichas de Acción de Líder sobre uno de los Líderes de su tablero de Ciudad; a continuación, activa el elemento elegido.

Después, el jugador activo coloca una de sus fichas de Acción de Edificio sobre uno de sus Edificios (si antes ha activado un Líder) O BIEN una de sus fichas de Acción de Líder sobre uno de los Líderes de su tablero de Ciudad (si antes ha activado un Edificio); a continuación, activa el elemento elegido.

Nota: el jugador puede colocar las fichas en el orden que quiera, pero no puede activar 2 Edificios o 2 Líderes en el mismo turno.

El jugador puede activar un mismo Edificio en varios turnos; en cambio, cada Líder solo se puede activar una vez por ronda.

- 2) El jugador sentado a la izquierda del jugador activo se convierte en el nuevo jugador activo y realiza el paso 1). Si a ningún jugador le quedan fichas de Acción, se pasa a la fase de Sacrificios.

SECUENCIA DE JUEGO

- ACTIVAR UN EDIFICIO -

Cada tablero de Ciudad tiene un Edificio de nivel 0 de cada tipo.

El jugador activa el Edificio sobre el que coloca su ficha de Acción de Edificio.

Los 5 tipos de Edificios son los siguientes:



Zona de obras



Academia militar



Cuartel



Templo



Granero



Zona de obras – acción Construir

La acción Construir te permite construir Edificios en tu Ciudad.

El coste de construcción de un Edificio depende del nivel que quieras alcanzar y del nivel actual: resta el nivel actual del Edificio que quieres construir al nivel que quieres alcanzar y gasta los recursos correspondientes.

Coloca la ficha de Edificio en la casilla del nivel correspondiente de tu tablero de Ciudad.

Siempre se puede construir un Edificio de nivel 1.

Para construir un Edificio de nivel 2 o 3, antes debes alcanzar el nivel correspondiente de la Zona de obras en el tablero de Evolución.



Puedes adquirir el nivel 2 o 3 de un Edificio directamente; no es necesario que adquieras primero el nivel más bajo.

Nota: puedes utilizar una Zona de obras para construir una Zona de obras de nivel superior.

Ejemplo: la Zona de obras de nivel 0 puede activarse para construir otro Edificio, gastando 2 Jades por cada nivel del Edificio que quieras construir.



Academia militar – acción Entrenar

La acción Entrenar te permite adquirir una Habilidad y asignársela a uno de tus Líderes Militares. El coste para adquirir una Habilidad depende de su nivel.

Coloca la Habilidad adquirida en la casilla correspondiente, delante del Líder Militar que elijas. Las Habilidades solo se pueden colocar en una casilla de rango igual o superior.



Siempre se puede adquirir una Habilidad de nivel 1. Para adquirir una Habilidad de nivel 2 o 3, antes debes alcanzar el nivel correspondiente de la columna de Habilidades del tablero de Evolución.

Puedes adquirir el nivel 2 o 3 de una Habilidad directamente; no es necesario que adquieras primero el nivel más bajo.

Ejemplo: la Academia militar de nivel 0 te permite adquirir una Habilidad, gastando 4 Maíces por cada nivel de la Habilidad que quieras adquirir.



SECUENCIA DE JUEGO



Cuartel – acción Reforzar

La acción Reforzar te permite añadir Guerreros a una de tus Huestes hasta el máximo indicado en tu ficha de Cuartel.

Ejemplo: el Cuartel de nivel 1 te permite añadir Guerreros a una de tus Huestes hasta tener una Hueste de 3 Guerreros (sin contar con el Líder Militar).



Templo – acción Invocar

La acción Invocar te permite vincular una Invocación disponible en la zona de Invocaciones a una Hueste que no tenga ninguna Invocación vinculada, y/o ampliar la duración de una Invocación que ya esté vinculada a una de tus Huestes.

Para vincular una Invocación, realiza los siguientes pasos:

- 1) Toma la ficha de Invocación correspondiente y colócala en tu tablero de Ciudad, sobre una Hueste que no tenga ya una ficha de Invocación.
- 2) Coloca la miniatura de la Invocación correspondiente al lado de dicha Hueste.
- 3) Añade a tu mano la carta de Combate de Invocación correspondiente. Esta carta solo puede utilizarse en un Combate en el que participe la Hueste vinculada a la Invocación.



Siempre se puede vincular una Invocación de nivel 1.

Para vincular una Invocación de nivel 2, antes debes alcanzar el nivel 2 de la columna de Invocaciones del tablero de Evolución.

Para vincular una Invocación de nivel 3, antes debes alcanzar el nivel 3 de la columna de Invocaciones del tablero de Evolución.

El coste para vincular una Invocación depende de su nivel.

Por defecto, las Invocaciones permanecen hasta el final de la ronda actual.

Si quieres ampliar la duración de una Invocación, gasta 1 Jade por cada ronda adicional que quieras que permanezca. Coloca la ficha de Tiempo en la casilla correspondiente de tu tablero de Ciudad, en función de los Jades que hayas gastado.

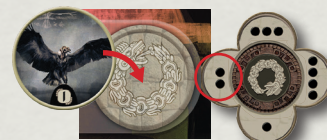
Nota: puedes hacer que una Invocación permanezca hasta una ronda 5 «virtual» con el objetivo de obtener su recompensa de final de partida; para señalar este caso, dale la vuelta a la ficha de Tiempo.

Ejemplo: vinculación de una Invocación durante la ronda 2.

Templo de nivel 0



Invocación de nivel 1



Ficha de Tiempo – Anverso
(de la ronda 1 a la 4)



Ficha de Tiempo – Reverso
(recompensa de final de partida)



Granero – acción Cosechar

La acción Cosechar te permite obtener 3 Maíces.

SECUENCIA DE JUEGO

- ACTIVAR UN LÍDER -

En cada turno debes activar tu Líder Urbano o uno de tus dos Líderes Militares.

Recordatorio: en cada turno debes activar un Líder diferente; en cambio, puedes activar el mismo Edificio varios turnos seguidos.



Activar el Líder Urbano

Cuando activas tu Líder Urbano, realizas los siguientes pasos:

- 1) Elige 1 de estas 3 opciones:
 - obtener Maíz (opción 1);
 - obtener Jade (opción 2);
 - comprar 1 carta de Combate (opción 3).
- 2) Puedes activar la Habilidad especial de tu Líder Urbano.



Activar un Líder Militar

Cuando activas un Líder Militar, puedes mover su Hueste (compuesta por el Líder, todos sus Guerreros y, en su caso, la Invocación vinculada).

Si quieres mover su Hueste, aplica uno de los siguientes efectos:

- gastar 1 Maíz para mover la Hueste desde la Selva hasta una Ciudad Central o viceversa; o
- gastar 2 Maíces para mover la Hueste desde una Ciudad Central hasta otra Ciudad Central.

Este movimiento termina inmediatamente si decides llevar a la Hueste a la Selva o cuando la Hueste entra en una Ciudad Central:

- si dicha Ciudad no contiene Huestes enemigas, activas la Ciudad Central y obtienes 1 Jade + todos los Jades que haya en la Ciudad Central.
- si dicha Ciudad contiene una Hueste enemiga, se desencadena un Combate entre las dos Huestes (ver pág. 9).

Aclaraciones:

- El movimiento es opcional. Puedes elegir dejar la Hueste donde está, pero en tal caso no puedes activar la Ciudad Central que ocupa tu Hueste.
- No puedes mover una Hueste a una Ciudad Central en la que se encuentre tu otra Hueste.
- No puedes terminar el movimiento en el mismo sitio donde lo empezaste.



SECUENCIA DE JUEGO

- COMBATE -

El jugador cuyo movimiento desencadena el Combate es el Atacante y el otro es el Defensor.

Ciertos efectos tienen un coste. Cuando se dé el caso, el Atacante elige en primer lugar si quiere gastar los Recursos necesarios para aplicar el efecto.

Los Combates se dividen en 3 pasos.

Paso 1: Preparación

Los dos jugadores eligen en secreto 1 carta de Combate de su mano (inicial, especial o de Invocación) y la revelan simultáneamente.

Paso 2: Enfrentamiento

Cada jugador suma:

- la Fuerza de su carta de Combate.
- la Fuerza de su Hueste: cada miniatura de Líder y de Guerrero suma 1 a su Fuerza.
- la Fuerza de las Habilidades de la Hueste, si las hay.
- la Fuerza de la Invocación vinculada a la Hueste, si la hay.

Si un jugador tiene más Fuerza que su adversario, dicho jugador gana el Combate. De lo contrario, el Combate termina en empate.

Nota: es posible que un jugador gane el Combate aunque su Hueste resulte aniquilada. Si dicho jugador es el Atacante, también activa la recompensa de la Ciudad Central después de resolver el Combate.

Paso 3: Resolución

**Si alguien ha ganado el Combate, se resuelven los siguientes pasos:*

- 1) El ganador captura 1 Guerrero de la Hueste enemiga como Prisionero y lo coloca en su Prisión.
- 2) Cada jugador aplica las posibles recompensas de su carta de Combate, de las Habilidades de su Hueste y de la Invocación vinculada.
- 3) La Hueste enemiga se mueve a la Selva.
- 4) Los dos jugadores retiran de la partida o descartan la carta de Combate jugada, salvo si muestra el icono .
- 5) En función de quién haya ganado:
 - si es el Atacante, coloca su Hueste en la Ciudad Central y activa dicha Ciudad Central.
 - si es el Defensor, no ocurre nada.

**Si ha habido empate, se resuelven los siguientes pasos:*

- 1) Cada jugador aplica las posibles recompensas de su carta de Combate, de las Habilidades de su Hueste y de la Invocación vinculada.
- 2) La Hueste del Defensor se mueve a la Selva.
- 3) El Atacante coloca su Hueste en la Ciudad Central y activa dicha Ciudad Central.
- 4) Los dos jugadores retiran de la partida o descartan la carta de Combate jugada, salvo si muestra el icono .

Caso especial:

Si el total de las recompensas de Prisioneros de un jugador le permite capturar a todos los miembros de la Hueste enemiga (a todos los Guerreros y al Líder Militar), dicha Hueste resulta aniquilada y se resuelven los siguientes pasos:

- 1) El jugador que ha aniquilado a la Hueste enemiga obtiene 1 PV, captura 1 Guerrero de la reserva como Prisionero y obtiene 1 ficha de Clan del color del adversario (en caso de que aún no tuviera ninguna).
- 2) La miniatura del Líder Militar se devuelve a su dueño.
- 3) El jugador cuya Hueste ha sido aniquilada crea de manera gratuita una nueva Hueste formada por el Líder Militar, tantos Guerreros como se lo permita su Cuartel y la posible Invocación vinculada. La nueva Hueste se coloca en la Selva o en la Ciudad en la que se ha desencadenado el Combate, dependiendo de lo que ocurra durante el paso de Resolución.



SECUENCIA DE JUEGO

- ACTIVAR UNA CIUDAD CENTRAL -

Cuando activas una Ciudad Central, obtienes una de las recompensas disponibles en su panel.

Los efectos con fondo marrón claro te permiten elegir una de las opciones indicadas. Los efectos con fondo rojo te proporcionan todas las recompensas indicadas.

Nota: las recompensas de la ronda 1 siempre te dan a elegir entre 3 opciones. Las recompensas de la ronda 4 se suman a las recompensas elegidas.



Ejemplo: al activar esta Ciudad Central durante la ronda 2, puedes elegir una de las tres recompensas de la ronda 1 o la recompensa de la ronda 2.



Nota: las Evoluciones pueden darte acceso a ciertas recompensas (ver pág. 2).

II) FASE DE SACRIFICIOS

Realiza los siguientes pasos:

- 1) Cada jugador elige en secreto cuántos Prisioneros de su Prisión y Recursos quiere sacrificar durante esta ronda. También puede añadir las fichas de Clan que tenga.
- 2) Todos los jugadores revelan su elección.

- 3) Cada jugador suma sus Puntos de Sacrificio (PS) tal y como se explica a continuación y avanza su marcador de Sacrificios en el medidor de Puntuación según corresponda:

- cada Prisionero sacrificado otorga 3, 2 o 1 PS, en función de la ronda actual (3 PS en la ronda 1, 2 PS en las rondas 2-3, 1 PS en la ronda 4);
- cada 2 Jades sacrificados otorgan 1 PS;
- cada 4 Maíces sacrificados otorgan 1 PS;
- cada ficha de Clan sacrificada por encima de la primera proporciona 1 PS.

- 4) Los elementos sacrificados se devuelven a la reserva.
- 5) Cada jugador avanza su marcador de Sacrificios en el medidor de Puntuación en función del número de PS obtenidos durante esta fase, **pero solo** si dicho número es superior al que indica actualmente el marcador de Sacrificios. Si el número es igual o inferior, el marcador de Sacrificios no avanza.
- 6) Los jugadores que hayan obtenido más PS y que hayan avanzado su marcador de Sacrificios suben un escalón de la Gran Pirámide con su Líder Urbano y obtienen la Mejora que corresponda a dicho escalón:

- cuando el Líder Urbano alcanza el primer escalón de la Gran Pirámide, el jugador adquiere la mejora de nivel 1 del Líder Urbano y la coloca en la casilla correspondiente de su tablero de Ciudad.
- cuando el Líder Urbano alcanza el segundo escalón de la Gran Pirámide, el jugador adquiere la mejora de nivel 2 del Líder Urbano y la coloca en la casilla correspondiente de su tablero de Ciudad.
- cuando el Líder Urbano alcanza la cima de la Gran Pirámide, el jugador adquiere la mejora de nivel 3 del Líder Urbano y la coloca en la última casilla de su tablero de Ciudad.



SECUENCIA DE JUEGO

- 7) Los jugadores obtienen PV: ganan tantos PV como PS hayan conseguido durante esta ronda, y suman 0 PV si su Líder Urbano está al pie de la Gran Pirámide, 1 PV si está en el primer escalón, 2 PV si está en el segundo escalón y 3 PV si está en la cima.
- 8) Por orden de turno, los jugadores que han avanzado su marcador de Sacrificios eligen una Evolución y la colocan en la casilla correspondiente de su tablero de Evolución.

Hay dos excepciones:

- Fase de Sacrificios de la ronda 1: todos los jugadores que hayan obtenido al menos 1 PS eligen dos Evoluciones, cada una de una columna distinta del tablero de Evolución.
- La última fila del tablero de Evolución solo se puede alcanzar durante la fase de Sacrificios de la ronda 4.

- 9) Pasad a la fase de Revolución.

Variante: durante las primeras partidas, si tu marcador de Sacrificios no avanza por no haber obtenido suficientes PS durante esta fase, puedes atrasar tu marcador de Sacrificios. Para ello, divide entre 2 el valor actual de tu marcador de Sacrificios (redondeando hacia arriba) y coloca el marcador sobre dicho valor: ese será el objetivo de Sacrificios que tendrás que superar en la próxima ronda.

III) FASE DE REVOLUCIÓN

Realiza los siguientes pasos:

- 1) Las Invocaciones cuya ficha de Tiempo coincida con la ronda actual se retiran: la ficha, la carta de Combate y la miniatura de la Invocación se devuelven a la zona de Invocaciones.
- 2) Coloca 1 Jade en cada Ciudad Central en la que no haya Huestes.
- 3) Si esta es la fase de Revolución de la ronda 4, pasad a la sección Final de la partida. De lo contrario, el jugador inicial actual pasa la ficha de Jugador inicial a otro jugador a su elección y empieza una nueva ronda.
- 4) Avanza el Calendario 1 casilla en sentido horario. Durante la siguiente ronda, el Calendario mostrará:
 - las recompensas disponibles para las Ciudades Centrales,
 - el valor de Sacrificio de los Prisioneros,
 - el número de Evoluciones que los jugadores pueden obtener si aumentan sus PS.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores cuyo marcador de Evolución se encuentre en la última fila del tablero de Evolución eligen 1 recompensa final de entre las siguientes opciones:

- Recompensa de Invocación: obtienen 2 PV por cada nivel de Invocación de sus Invocaciones que sigan en juego (12 PV como máximo), siempre que estas no se hayan devuelto a la reserva al final de la ronda en la que se gira el Calendario.
- Recompensa de Habilidad: obtienen 1 PV por cada nivel de Habilidad que tengan (12 PV como máximo).
- Recompensa de Edificio: obtienen 1 PV por cada nivel de Edificio que tengan (12 PV como máximo).

Todos los jugadores obtienen:

- 1 PV por cada 2 Jades que tengan.
- 1 PV por cada 4 Maíces que tengan.
- 1 PV por cada carta de Batalla de su mano.

El jugador que haya conseguido más PV gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado que tenga más PS gana la partida.

Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

ICONOGRAFÍA

						
paso 1: captura 1 Prisionero	paso 3: captura 1 Prisionero	Una Hueste derrotada expulsa al enemigo a la Selva	Reforzar	Fuerza	Atacante	mover
						
obtener X Maíces	gastar X Maíces	reducción de X Maíces	obtener X Jades	gastar X Jades	reducción de X Jades	devolver 1 Prisionero a la reserva
						
La carta de Combate no se descarta al final del Combate	La carta de Combate que ha jugado el adversario pasa a tu mano	roba 1 carta de Combate especial	roba 3 cartas de Combate especiales y quédate 1	Invocación	ignorar la Invocación del enemigo	Victoria
						
Entrenar	Invocar	Construir	activar una Ciudad Central	al obtener Maíz con una Ciudad Central	al obtener Jade con una Ciudad Central	obtener X PV
	/	=				
Ficha de Tiempo	o	prerrequisito validado	ficha de Clan	marcador de Sacrificios	marcador de Puntos de Victoria	marcador de Evolución