

# NOVA ERA



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>RESUMEN DEL JUEGO</b> .....	1
<b>CONTENIDO</b> .....	2
<b>PREPARACIÓN DE LA PARTIDA</b> .....	3
<b>CONCEPTOS BÁSICOS</b> .....	4
EL PASADO (DESCARTES) .....	4
OBSOLESCENCIA .....	4
VOLTPEAR LOS DADOS .....	4
LA EXPOSICIÓN .....	4
DISPONIBILIDAD DE LAS CARTAS .....	4
CARTAS DAÑADAS .....	4
<b>DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES</b> .....	4
ICONOS Y EFECTOS DE LAS CARTAS .....	4
<b>CÓMO JUGAR</b> .....	6
TIRAR LOS DADOS (SOLO EL PARTICIPANTE INICIAL) .....	6
ELEGIR LOS DADOS .....	6
AVANZAR LAS CATÁSTROFES .....	7
COMPROBAR UNA EDAD OSCURA .....	7
UTILIZAR LOS DADOS .....	7
COMPROBAR LAS CATÁSTROFES .....	9
PRODUCCIÓN .....	10
PREPARAR UNA NUEVA RONDA .....	10
<b>AGITACIÓN SOCIAL</b> .....	10
GUERRA CIVIL .....	10
<b>FASE DE PUNTUACIÓN</b> .....	11
<b>NUEVA ERA</b> .....	11
<b>COMPROBAR LA OBSOLESCENCIA</b> .....	11
<b>FIN DE LA PARTIDA</b> .....	11
<b>VARIANTE DE JUEGO RÁPIDO</b> .....	11
<b>ESTRUCTURA DE UNA RONDA</b> .....	12

## INTRODUCCIÓN

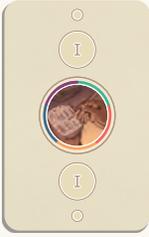
Desde los inicios más humildes y clanes tribales hasta imperios mundiales, la civilización humana ha adoptado diversas formas, cambiando a lo largo del tiempo. Pero, lo que hasta ahora ha sido obra de millones de manos y mentes pioneras es ahora tuyo para expandir, explorar y explotar. Eso sí, ve con cuidado: existen otras civilizaciones en el mundo, la amenaza acechante de catástrofes y, lo que es aún peor, la posibilidad de entrar en una edad oscura. ¿Cómo sobrevivirás y desarrollarás tu civilización?

## RESUMEN DEL JUEGO

En *Nova Era*, desarrolláis vuestras propias civilizaciones expandiendo territorios, reclutando a personalidades célebres e investigando y desarrollando nuevas tecnologías a lo largo de los años para convertirlos en la civilización más próspera y avanzada. Pero, tened mucho cuidado con las catástrofes mundiales, la agitación social, que puede desembocar en guerras civiles, y las decisiones que os puedan llevar a caer en una edad oscura. Solo quien gobierne de forma más inteligente será capaz de llegar a lo más alto y construir la civilización más exitosa.



# CONTENIDO



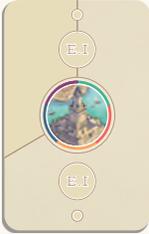
8 cartas de Tecnología (iniciales)



18 cartas de Evolución (Era I > II)



18 cartas de Evolución (Era II > III)



40 cartas de Tecnología (Era I)



32 cartas de Tecnología (Era II)



32 cartas de Tecnología (Era III)

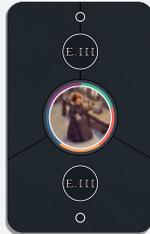
**148 CARTAS DE TECNOLOGÍA**



18 cartas de Personalidad (Era I)



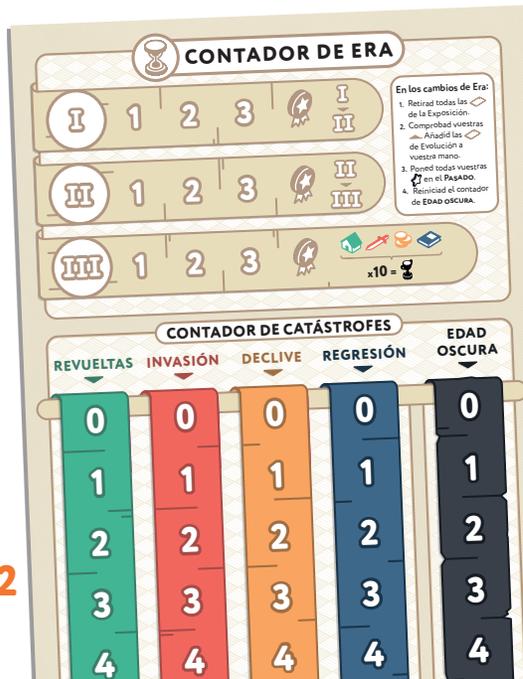
16 cartas de Personalidad (Era II)



16 cartas de Personalidad (Era III)

**50 CARTAS DE PERSONALIDAD**

1 tablero central



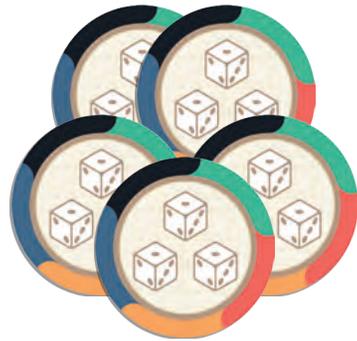
**4 tableros de Civilización**



**80 FICHAS DE RECURSO**



**15 DADOS DE COLOR**



**5 zonas de Dados**



**2 cartas de Ayuda**



**1 bolsita para dados**



**FICHA DE CLEOPATRA**

Esta ficha solo se utiliza si alguien recluta a Cleopatra como Personalidad durante la partida. Si Cleopatra está en la reserva de Personalidades, mantened la ficha cerca.

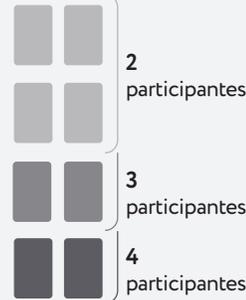




# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



## COLOCACIÓN DE LAS CARTAS DE PERSONALIDAD



## COLOCACIÓN DE LAS CARTAS DE TECNOLOGÍA



1. Tomad cada uno 1 **tablero de Civilización**, 1 **Recurso** de cada tipo y 1 **marcador de Agitación**. Colocad este último en la casilla 0 del contador de Agitación social y las fichas de Recurso en sus respectivos espacios en vuestros tableros de Civilización.

2. Barajad las 8 **cartas de Tecnología iniciales** y repartid 2 a cada participante. Estas cartas las guardaréis en la mano. Devolved a la caja cualquier carta de Tecnología inicial sobrante.

3. Colocad el **tablero central** en el medio de la mesa y dejad espacio a ambos lados para las cartas.

4. Tomad cada uno 1 **marcador de Puntuación** del mismo color que vuestro tablero de Civilización y colocadlo en la casilla 0 del contador de Puntuación del tablero central.

5. Poned los 4 **marcadores de Catástrofe** y el **marcador de Edad oscura** en las casillas 0 de sus respectivos contadores del tablero central.

6. Colocad el **marcador de Ronda** en la casilla del extremo izquierdo de la Era I en el tablero central.



7. Meted los 15 **dados** en la **bolsita** y tomad tantas **zonas de Dado** como participantes seáis más 1 adicional. Colocadlas al lado del tablero central.

8. Separad y barajad los mazos de la Era I, es decir, las cartas de **Tecnología** y de **Personalidad**, así como el **mazo de Evolución (Era I > II)** por separado. Una vez hecho, colocadlos bocabajo junto al tablero central.

9. Distribuid las **cartas de Tecnología de la Era I** bocarriba en columnas de 4 cartas, zona que llamaremos **Exposición**, según cuántas personas vayáis a jugar:  
● 2 participantes: 4 columnas (16 cartas en total)  
● 3 participantes: 5 columnas (20 cartas en total)  
● 4 participantes: 6 columnas (24 cartas en total)

10. Distribuid las **cartas de Personalidad de la Era I** bocarriba, según cuántas personas vayáis a jugar:  
● 2 participantes: 4 cartas  
● 3 participantes: 6 cartas  
● 4 participantes: 8 cartas

11. Cread una reserva de **fichas de Recurso** cerca del tablero central.

12. La persona más mayor se queda la **ficha de Participante inicial**. Con los años nos hacemos más sabios, o eso dicen.



# CONCEPTOS BÁSICOS

## EL PASADO (DESCARTES)

Con el tiempo, las grandes Personalidades mueren, las Tecnologías quedan obsoletas y los Territorios se pierden o se abandonan. Cuando un efecto del juego os lleve a poner cartas en el Pasado, descartas de ellas bocabajo en la zona del Pasado de vuestro tablero de Civilización.

## OBSOLESCENCIA

Algunas Tecnologías hacen que otras pasen a estar obsoletas (p. ej., la carta de **Ballestas** hace que la de **Arcos y flechas** se quede obsoleta). Cuando esto suceda, descartad la Tecnología obsoleta en la zona del Pasado de vuestro tablero de Civilización (ver **COMPROBAR LA OBSOLESCENCIA**, pág. 11).

**IMPORTANTE:** cuando un participante hace que una de sus Tecnologías se quede obsoleta, gana 1 punto de Victoria 🏆.



## VOLTEAR LOS DADOS

Los efectos de algunas cartas os pedirán que volteéis vuestro 🎲. Cuando le deis la vuelta al 🎲, el valor que estaba hacia arriba debe quedar ahora hacia abajo.

## LA EXPOSICIÓN

La zona de la mesa donde se encuentran las cartas colocadas bocarriba. Estas cartas irán estando disponibles para vosotros durante la partida cuando realicéis diferentes acciones, ya sea pagar sus costes, cumplir sus requisitos o resolver efectos del juego.

## DISPONIBILIDAD DE LAS CARTAS

En cada Era, cuando intentéis obtener una de las cartas de Tecnología bocarriba para vuestra Civilización, solo estarán disponibles las ubicadas en los extremos inferiores de las columnas de la Exposición. El resto de las cartas irán estando disponibles conforme se conviertan en la carta del extremo inferior de su columna. Al contrario, las cartas de Personalidad, que también están bocarriba, siempre están disponibles.

## CARTAS DAÑADAS

Muchos efectos, como las Catástrofes, dañan las cartas. Cuando dañáis una carta, le dais la vuelta y la dejáis bocabajo. Mientras esté dañada no tendrá ningún efecto en la partida. Esto significa que se ignoran su Producción, sus Habilidades y Objetivos de puntuación, incluso durante una fase de Puntuación. Una carta dañada puede seguir quedándose obsoleta por la aparición de otras Tecnologías. Podéis reparar las cartas dañadas utilizando los dados (ver **UTILIZAR LOS DADOS**, pág. 8).

# DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

## ICONOS Y EFECTOS DE LAS CARTAS

Algunas cartas otorgan efectos adicionales cuando se compran. Estos efectos se desencadenan de varias maneras:

### Instantáneos



Estos efectos se desencadenan instantáneamente al obtener la carta, es decir, ganáis cualquier beneficio o sufrís cualquier penalización que se mencione en la carta de forma inmediata.

### Producción



Estos efectos se desencadenan en cada una de las fases de Producción (ver **PRODUCCIÓN**, pág. 10). Ganáis cualquier beneficio o sufrís cualquier penalización que se mencione en cada carta que tenga este icono durante la fase de Producción.

### Objetivos de puntuación



Estos efectos se desencadenan durante la fase de Puntuación de cada Era (ver **FASE DE PUNTUACIÓN**, pág. 11). Ganáis puntos de Victoria 🏆 adicionales durante la fase de Puntuación si cumplís los requisitos mencionados en la carta.

## TABLERO CENTRAL

Contador de Era

Contador de Catástrofes

Contador de Puntuación

**CONTADOR DE ERA**

En los cambios de Era:

- 1. Perder todos los 🏆 de Puntuación.
- 2. Convertir todas las 🏆 de Puntuación en 🏆 de Era.
- 3. Ganar 1 punto de Victoria 🏆.
- 4. Quemar todas las cartas de Era Oscura.
- 5. En el Pasado, quemar todas las cartas de Era Oscura.

REVUELTAS	INVASIÓN	DECLIVE	REGRESIÓN	EDAD OSCURA
0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

**CONTADOR DE PUNTUACIÓN**

0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	





## Habilidades permanentes

Otras cartas os concederán habilidades permanentes. Estos efectos y la frecuencia con la que podréis usarlos se especifican en las cartas.

## Habilidades de transformación

Otras cartas os concederán la habilidad de transformar un tipo de recurso en otro. Estos efectos son opcionales y podéis decidir activarlos cuando podáis durante la fase correspondiente.

## Tipos de Recurso

Bienestar: verde

Militar: rojo

Económico: amarillo

Conocimiento: azul



## CARTA DE TECNOLOGÍA

**Tipo** → 

**Coste** → 6

**Obsolescencia** →  COMERCIO  
 TRUEQUE

**Nombre** → **BANCA** ← **Era** E.II

**Efecto** → : +1 

**Evolución** →  GRANDES EMPRESAS

**Descripción:** Tienes protección contra el Declive.

## FICHA DE PARTICIPANTE INICIAL



Emplead esta cara durante la fase **ELEGIR LOS DADOS**; os muestra el orden que debéis seguir para elegir los dados, empezando por el participante inicial y, después, en el sentido de las agujas del reloj.



Emplead esta cara durante la fase **UTILIZAR LOS DADOS**; os muestra el orden que debéis seguir para utilizar los dados, empezando por la persona que se encuentra a la derecha del participante inicial y, después, en el sentido contrario a las agujas del reloj.

## CARTA DE PERSONALIDAD

**Nombre** → **ARISTÓTELES** ← **Era** E.I

**Efecto** → : +1  por cada  que tengas.

**Texto de ambientación** → «La peor forma de desigualdad es querer hacer iguales las cosas desiguales»

**Tipo** → 

**Coste** → 3

**Descripción:** Tienes protección contra el Declive.

## CARTA DE TERRITORIO

**Nombre** → **ALIANZA ENTRE NACIONES** ← **Era** E.II

**Efecto** → : +1 

**Requisitos** →   

**Descripción:** Alianza entre naciones también cuenta como una .

**Evolución:**  DIPLOMACIA



## TABLERO DE CIVILIZACIÓN

**Carta de Bienestar**  
MOLINO  
+1 si eres quien más tiene.

**Carta Militar**  
VIGILANCIA URBANA  
Tienes protección contra las Revueltas.

**Carta Económica**  
GRANDES EMPRESAS  
+1 por cada participante que tenga menos que tú.

**Carta de Conocimiento**  
RECICLAJE  
Todas las fichas de Recurso cuentan como cuando desarrollas Tecnologías.

**Espacios para fichas de Recurso**

**Contador de Agitación social**

**Color de la Civilización del participante**

**PERSONALIDADES**  
ARISTÓTELES  
+1 por cada que tengas.

**TERRITORIOS**  
ALIANZA ENTRE NACIONES  
Alianza entre naciones también cuenta como una.

**PASADO**  
Coloca aquí boca abajo las cartas que van a tu Pasado.

**GUERRA CIVIL**  
Daña 1 carta de cada color; después, reinicia tu contador de Agitación social, devolviendo el marcador a 0.

**Área para dados del participante**

Carta de Personalidad Carta de Territorio

## CÓMO JUGAR

*Nova Era* se juega a lo largo de 3 Eras. A su vez, cada una de ellas consta de 3 rondas, seguidas de una fase de Puntuación. Para jugar cada ronda, seguid en orden los siguientes pasos:

### 1. TIRAR LOS DADOS (SOLO EL PARTICIPANTE INICIAL)

El participante inicial roba, aleatoriamente, 3 dados de la bolsita y los tira. Después, los coloca con los valores obtenidos boca arriba en 1 de las zonas de Dados vacías. Este proceso se repite hasta que haya 3 dados en las 5 zonas.



### 2. ELEGIR LOS DADOS

Empezando por el participante inicial y, después, en el sentido de las agujas del reloj, cada uno elegís 1 zona de Dados, sin modificar los valores que marcan sus dados. Si la suma de los dados que habéis elegido da más de 10, debéis avanzar vuestro marcador de Agitación tantas casillas como el valor total se pase de 10 (ver **AGITACIÓN SOCIAL**, pág. 10).



**Ejemplo:** el participante elige uno de los conjuntos de dados: 4, 3 y 4. Como la suma de sus valores da un total de 11, este debe desplazar su marcador de Agitación 1 casilla hacia delante (11 - 10 = 1).





### 3. AVANZAR LAS CATÁSTROFES

Una vez que todos hayáis elegido vuestros dados, sobrará 1 zona de Dados. Utilizando los valores de estos 3 dados que quedan, desplazareis hacia abajo los marcadores de los contadores de Catástrofe y de Edad oscura del tablero central. Si alguno de estos marcadores llega a la última casilla de su contador, todas vuestras Civilizaciones sufrirán consecuencias negativas (ver **COMPROBAR UNA EDAD OSCURA** más abajo y **COMPROBAR LAS CATÁSTROFES**, pág. 9).

**Nota:** solo podéis comprobar las Catástrofes una vez que hayáis devuelto todos los dados a la bolsita.



**Ejemplo:** después de que todos los participantes han elegido sus dados, hay un último conjunto restante que está formado por el 6, el 2 y el 2. Por lo tanto, el marcador de **INVASIÓN** avanza 8 casillas y el marcador de **EDAD OSCURA** avanza 3 casillas. Ninguno de los dos ha alcanzado la última casilla de su contador (¡aunque al rojo no le falta mucho!), por lo que no se desencadenan Catástrofes ni una Edad oscura en esta ronda.

### 4. COMPROBAR UNA EDAD OSCURA

Si el marcador de **EDAD OSCURA** llega a la última casilla del contador, todas las Civilizaciones entráis en una Edad oscura durante el resto de la Era. Empezando por el participante inicial y, después, en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de vosotros **debéis**:

- Elegir 1 de vuestros dados y devolverlo a la bolsita.
- Reducir en 1 el valor de los 2 dados que os quedan, hasta un mínimo de 1.

### 5. UTILIZAR LOS DADOS

Por turnos, empezando por la persona que se encuentra a la derecha del participante inicial y, después, en el sentido contrario a las agujas del reloj, **debéis** utilizar 1 dado cada vez para realizar 1 de las siguientes acciones:

- Desarrollar Tecnología
- Obtener Recursos
- Reclutar a una Personalidad
- Expandir Territorio (solo durante las Eras II y III)
- Reparar cartas dañadas
- Disminuir la Agitación social
- Investigar

Conforme los utilizéis, devolved los dados a la bolsita. Debéis completar cada acción antes del turno del siguiente participante. Repetid este proceso hasta que hayáis utilizado todos los dados.

### Desarrollar Tecnología

**COSTE:** 1 dado o Recursos del mismo color y valor.

Debes elegir 1 carta de Tecnología disponible de la parte inferior de las columnas de la Exposición o de tu mano para desarrollarla. Para poder hacerlo debes pagar su coste utilizando 1 dado o recursos del mismo color que la carta. Es decir, utilizarás el valor del dado para pagar el coste, siempre que su color coincida con el de la carta. Sin embargo, si el valor del dado es inferior al coste total de esta, debes pagar la diferencia con recursos, también del mismo color.

**Nota:** si el valor del dado es superior al coste total, pierdes el sobrante.

#### MUY IMPORTANTE

En las Eras II y III, cuando desarrolléis una Tecnología, comprobad si esta hace que otras se queden obsoletas (ver **COMPROBAR LA OBSOLESCENCIA**, pág. 11).

Por otro lado, si utilizas un dado de un color diferente, deberás pagar el coste al completo con recursos que sí sean del mismo color que la carta.

Una vez hayas pagado el coste, añade la carta a la columna correspondiente de tu tablero de Civilización.

**Nota:** algunas cartas de Tecnología tienen un coste bicolor y, para pagarlas, debes elegir solo 1 de los 2 tipos de recursos. No puedes mezclar un dado y recursos de colores diferentes para pagar el coste de este tipo de cartas. Una vez las compras, estas cartas se colocan en la columna del color del dado o del tipo de recurso que hayas utilizado para pagarlas.



**Ejemplo:** el participante utiliza el 2 para desarrollar **Tácticas militares**, por lo que debe pagar 2 recursos de Conocimiento para cubrir la diferencia.



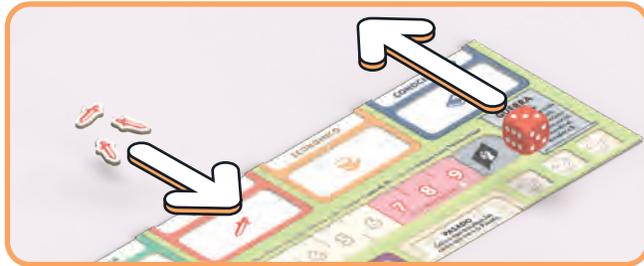
**Ejemplo:** el participante utiliza el 4 para desarrollar **Herrería**, sin necesidad de pagar ningún coste adicional, y coloca la carta en el espacio de Bienestar de su Civilización porque ha pagado el coste con un dado verde.



## Obtener Recursos

**COSTE:** 1 de cualquier color excepto negro.

Obtienes fichas de Recurso según el color y el valor del dado, a excepción del dado negro, que no proporciona ningún tipo de recurso.



**Ejemplo:** el participante utiliza el y recibe 3 recursos Militares de la reserva.

## Reclutar a una Personalidad

**COSTE:** 1 de cualquier color. Tu Agitación social puede verse afectada por el valor del dado.

Elige 1 Personalidad disponible y reclútala pagando su coste. La Personalidad influye en tus niveles de Agitación social de las siguientes formas, dependiendo de sí:

Utilizas un negro:

- Si el valor del dado negro es más alto que el coste de la Personalidad, reduce tu Agitación social el mismo número de casillas que el valor sobrante, hasta un mínimo de 0 de Agitación social.
- Si el valor del dado negro es más bajo que el coste de la Personalidad, debes pagar el coste restante incrementando tu Agitación social ese mismo número de casillas.

Utilizas un que no es negro:

- Debes pagar el coste total de la Personalidad incrementando tu Agitación social ese mismo número de casillas.

Una vez hayas pagado el coste, añade la Personalidad a tu tablero de Civilización en su espacio correspondiente.



**Ejemplo:** el participante utiliza el y añade a **Sun Tzu** a su Civilización. Como el coste de esta Personalidad es de 3, la Agitación social de este participante se disminuye en 3 casillas, de la 4 a la 1.



**Ejemplo:** el participante utiliza el y añade a **Gengis Kan** a su Civilización. Como el coste de esta Personalidad es de 5, la Agitación social de este participante aumenta 5 casillas, de la 1 a la 6.

## Disminuir la Agitación social

**COSTE:** 1 negro de cualquier valor.

Puedes disminuir en 1 casilla la Agitación social en tu tablero de Civilización descartando 1 dado negro de cualquier valor. Para hacer esta acción solo puedes utilizar un dado negro.

## Reparar cartas dañadas

**COSTE:** 1 de cualquier color y valor.

Repara hasta 2 cartas dañadas dándoles la vuelta y dejándolas bocarriba.



## Expandir Territorio

**COSTE:** 1 de cualquier color y **cumplir los requisitos del Territorio.**

**Nota:** los Territorios solo están disponibles en las **Eras II y III.**

Elige 1 Territorio disponible de la Exposición o de tu mano para expandir tu Civilización.





Cada carta de Territorio enumera una serie de Tecnologías que debes tener previamente para poder expandir tu Territorio. Es decir, solo podrás expandirte a ese Territorio si has cumplido dichos requisitos. En caso de que los cumplas, utiliza 1 dado de cualquier color y valor y añade la carta de Territorio a tu tablero de Civilización.

**Cuidado:** expandir una Civilización siempre es algo controvertido, lo que se verá reflejado en un incremento de tu Agitación social cuando añadas un nuevo Territorio.



**Ejemplo:** el participante utiliza el para expandirse a **Desarrollo urbano**, que tiene como requisitos previos tener 1 carta de Bienestar y 2 cartas Militares. Este participante puede expandirse porque cumple con las Tecnologías requeridas en su Civilización y, por lo tanto, coloca **Desarrollo urbano** en el espacio de Territorios de su tablero de Civilización. Después, resuelve los efectos instantáneos de **Desarrollo urbano**, que consisten en aumentar su Agitación social en 1 y obtener 3 recursos de Bienestar.

### Investigar una Tecnología o un Territorio

**Coste:** 1 de cualquier color y valor.

Elige 1 Tecnología o Territorio disponible de la Exposición (ver **CONCEPTOS BÁSICOS**, pág. 4).

Utiliza 1 dado de cualquier color y valor y añade la carta de Tecnología o Territorio a tu mano.



**Ejemplo:** el participante utiliza el para investigar una Tecnología. Puede elegir **Artesanía**, **Misticismo**, **Murallas de la ciudad** o **Faro**. No puede elegir el resto de las Tecnologías porque aún no están disponibles.

## 6. COMPROBAR LAS CATÁSTROFES

Una vez que hayáis devuelto todos los dados a la bolsita, comprobad las posibles Catástrofes. Si un marcador de Catástrofe ha alcanzado la última casilla de su contador, dicha Catástrofe se desencadena de inmediato. En ese caso, todos debéis dañar 1 carta de Tecnología del mismo color que la Catástrofe que se ha desencadenado. Si alguien no puede hacerlo, deberá descartar 1 Tecnología o Territorio de su Civilización en el Pasado. Luego debéis devolver el marcador de Catástrofe a la casilla 0 de su contador. Las Catástrofes se resuelven en el siguiente orden:

1. Revueltas (verde)
2. Invasión (rojo)
3. Declive (amarillo)
4. Regresión (azul)

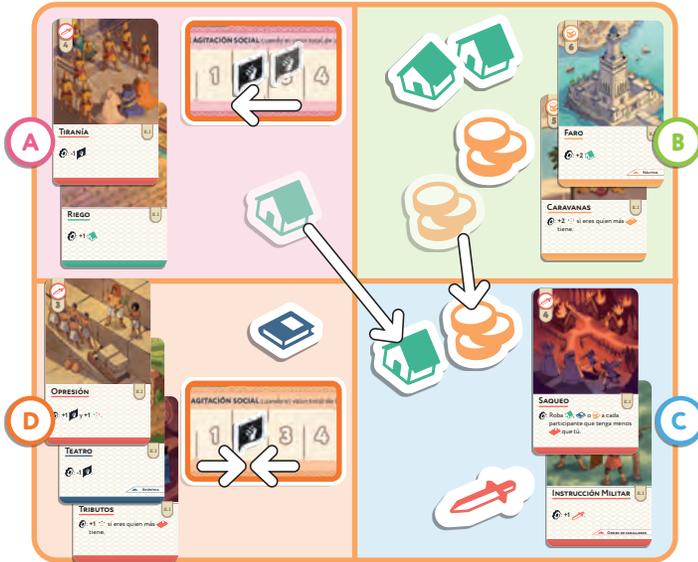


**Ejemplo:** durante la fase Elegir los dados, el marcador de **DECLIVE** ha alcanzado la última casilla del contador, por lo que todos los participantes se ven afectados por esta catástrofe. Andrea **A**, que tiene **Mercados** en juego, no se ve afectada, ya que el efecto de **Mercados** la protege del Declive. Víctor **B** tiene 2 Tecnologías amarillas sin dañar en juego: **Comercio** y **Faro**. Como no tiene ningún tipo de efecto que lo proteja del Declive, elige dañar la carta **Comercio**. Sergio **C** no tiene ninguna Tecnología amarilla en su Civilización, por lo que elige su carta **Ejército** para ponerla en el Pasado.



## 7. PRODUCCIÓN

Empezando por el participante inicial y, después, en el sentido de las agujas del reloj, debéis ir resolviendo vuestros efectos de Producción en el orden que queráis.



**Ejemplo:** Andrea **A** tiene **Riego** y **Tiranía** en juego, por lo que obtiene 1 recurso de Bienestar y su marcador de Agitación retrocede 1 casilla.

Víctor **B** tiene **Caravanas** y **Faro**, por lo que obtiene 2 recursos de Bienestar más 2 de su elección, ya que es el participante que más Tecnologías económicas tiene. Decide tomar 2 recursos Económicos.

Sergio **C** tiene **Instrucción militar** y **Saqueo**. Obtiene 1 recurso Militar, después, roba 1 recurso de Bienestar a Andrea y 1 recurso Económico a Víctor, ya que tiene más Tecnologías militares que ellos.

Laura **D** tiene **Opresión**, **Tributos** y **Teatro**. Su Agitación social se mantiene igual, ya que los efectos de **Opresión** y **Teatro** se cancelan entre ellos. Después, toma 1 recurso de Conocimiento como el recurso de su elección que la carta **Opresión** le permite obtener. **Tributos** no le otorga ningún recurso, ya que tiene el mismo número de Tecnologías militares que Sergio.

## 8. PREPARAR UNA NUEVA RONDA

La ficha de Participante inicial pasa a la persona de la izquierda y el marcador de Ronda se mueve 1 casilla a la derecha para empezar una nueva ronda. Sin embargo, si este marcador se desplaza a la casilla de Fase de Puntuación, deberéis empezar la fase de Puntuación (ver **FASE DE PUNTUACIÓN**, pág. 11).

## AGITACIÓN SOCIAL

Vuestros contadores de Agitación social aumentan cuando elegís una zona de Dados con valores muy altos (ver **ELEGIR LOS DADOS**, pág. 6). Las 3 casillas ROJAS del contador de Agitación social (7-9) se denominan zona de Agitación social extrema. Cuando vuestro marcador entra o está en esta zona, significa que vuestra Civilización se encuentra en un estado de Agitación social extremo. Si os encontráis en esta situación, todos los valores de vuestros dados se reducen en 1 inmediatamente para el resto de la ronda, hasta un valor mínimo de 1.

### Aclaraciones

- Si la Civilización de un participante ya se encuentra en estado de Agitación social extremo durante el inicio de la fase **ELEGIR LOS DADOS** y el valor total de los 3 dados elegidos es más de 10, debe primero aumentar la Agitación social **ANTES** de reducir el valor de cada dado en 1.

- La Agitación social se acumula a una Edad oscura. Esto significa que cualquier Civilización en estado de Agitación social extremo durante una Edad oscura debe reducir todos los valores de sus dados en 2, hasta un valor mínimo de 1.
- La Agitación social extrema solo se aplica una vez por ronda. Es decir, no podéis reducir los valores de vuestros dados múltiples veces por entrar y salir de la zona de Agitación social extrema en varias ocasiones durante la misma ronda.

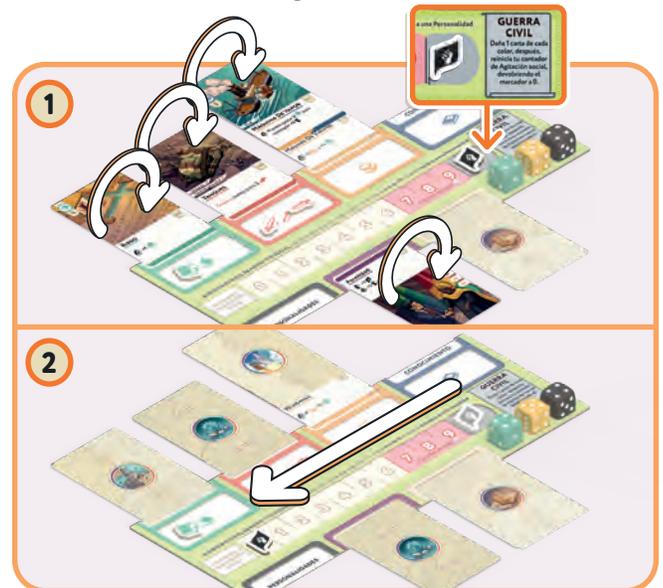


**Ejemplo:** el participante elige el siguiente conjunto de dados: 1, 2 y 3. Debe aumentar su Agitación social 2 casillas. Como su marcador de Agitación estaba ya en la casilla 5, ahora ha entrado en la zona de Agitación social extrema. Por lo tanto, el valor de sus dados se ve inmediatamente reducido, quedándose con los siguientes valores: 1, 1 y 1.

## GUERRA CIVIL

Si el marcador de Agitación alcanza la última casilla de vuestro contador de Agitación social, vuestra Civilización inicia una Guerra civil. Si esto os sucede, **debéis** dañar inmediatamente 1 Tecnología de cada color y 1 carta de Territorio si podéis.

Después de dañar las Tecnologías y Territorios, la Guerra civil termina y vuestros niveles de Agitación social se reinician, devolviendo el marcador de Agitación a la casilla 0.



**Ejemplo:** la Civilización de este participante inicia una Guerra civil y tiene las siguientes Tecnologías sin dañar: 1 verde, 1 roja y 2 amarillas. También tiene 1 Territorio. A causa de la Guerra civil, este participante debe dañar la Tecnología verde, la roja y una de las amarillas, así como su único Territorio. Como no tiene ninguna Tecnología azul, ignora este paso. Una vez hecho esto, su marcador vuelve a la casilla de inicio del contador de Agitación social. Los valores de sus dados restantes no cambian.





## FASE DE PUNTUACIÓN

Cuando el marcador de Ronda alcanza el icono  en el contador de Era, empieza la fase de Puntuación, durante la que obtendrás puntos de Victoria  de las siguientes formas:

- 1  por cada color de Tecnología/Territorio que tengáis en juego.
- 1  por cada color de Tecnología/Territorio del que tengáis mayoría de cartas (es decir, más cartas de un tipo que cualquier otro participante).
- Obteneis  por cumplir los requisitos de Personalidades/Tecnologías con Objetivos de puntuación. Si hay más de un participante que cumple las condiciones al contabilizar los objetivos, nadie se lleva los .

**IMPORTANTE:** las cartas dañadas no cuentan para el recuento de puntos de Victoria.

Después de cada fase de Puntuación, seguid los pasos de Nueva Era que se explican a continuación. Después de la fase de Puntuación final, termina la partida.

## NUEVA ERA

Cuando empecéis una Nueva Era, debéis seguir estos pasos:

1. Retirad de la partida todas las cartas de Tecnología, Personalidad y Territorio de la Exposición actual.
2. Comprobad posibles Evoluciones tanto en las Tecnologías que hayáis desarrollado como en los Territorios que hayáis expandido. Si las tenéis, buscad en el mazo correspondiente las Evoluciones específicas de las Tecnologías y añadidlas a vuestra mano.
  - En la Era II, buscad en el mazo de Evolución I > II.
  - En la Era III, buscad en el mazo de Evolución II > III.
3. Poned todas las Personalidades que tengáis en vuestro tablero de Civilización en el Pasado.
4. Devolved el marcador de Edad oscura  (los 4 marcadores de Catástrofe no) a la casilla 0 de su contador.
5. Distribuid las cartas de Tecnología de la siguiente Era boca arriba en columnas de 4 cartas, de nuevo, según el número de participantes:
  - 2 participantes: 4 columnas (16 cartas en total).
  - 3 participantes: 5 columnas (20 cartas en total).
  - 4 participantes: 6 columnas (24 cartas en total).
6. Distribuid las cartas de Personalidad de la siguiente Era boca arriba, de nuevo, según el número de participantes:
  - 2 participantes: 4 cartas.
  - 3 participantes: 6 cartas.
  - 4 participantes: 8 cartas.
7. Mover el marcador de Ronda  a la primera casilla de la siguiente Era.

## COMPROBAR LA OBSOLESCENCIA

**Nota:** esta regla solo se introduce en las Eras II y III.

Durante las Eras II y III, desarrollar una Tecnología o Territorio (ver **UTILIZAR LOS DADOS**, pág. 7) puede producir que otras Tecnologías queden obsoletas (especificado en la sección de Obsolescencia de las cartas .

Cuando una carta queda obsoleta:

1. El nombre de la(s) carta(s) de Tecnología obsoleta(s) debe ser **ANUNCIADO** inmediatamente a los demás participantes.
2. Todos los participantes que tengáis Tecnologías obsoletas debéis ponerlas en vuestros respectivos Pasados, independientemente de si la carta está dañada o no.
3. Si la Tecnología obsoleta está en la mano de algún participante, esta se retira de la partida y se devuelve a la caja.

Sin embargo, si uno de vosotros desarrolla una Tecnología que causa que una de sus propias cartas de Tecnología quede obsoleta, se considera que esta ha sido mejorada. Ganáis 1  por cada carta de Tecnología o Territorio **SIN DAÑAR** que pongáis en el Pasado de vuestra Civilización de esta forma. Eso sí, no ganáis  por cartas que se queden obsoletas en vuestra mano.

## FIN DE LA PARTIDA

Después de la fase de Puntuación final de la Era III, cada uno ganáis 1  por cada 10 Recursos que tengáis, redondeando a la baja. Quien acumule más  gana la partida.

En caso de empate, quien tenga los niveles de Agitación social más bajos gana.

## VARIANTE DE JUEGO RÁPIDO

Disfrutad de esta emocionante variante de *Nova Era*, mucho más rápida, que se basa en tomar decisiones rápidas, pasando a la fase de Fin de la partida después de la fase de Puntuación de la Era II.

### PREPARACIÓN DE LA VARIANTE

Seguid la preparación clásica de las partidas según el número de participantes, pero retirando las siguientes cartas:

- Cartas de Evolución (Era II > III).
- Cartas de Tecnología de la Era III.
- Cartas de Personalidad de la Era III.

### CRÉDITOS

**DISEÑO DEL JUEGO:** Andrea Chiarvesio

**RESPONSABLE DE DESARROLLO:** Alexio Schneeberger

**DESARROLLO:** Marco Legato, Rugerfred Sedda y Pierluca Zizzi

**VICEPRESIDENTE DE DISEÑO DE JUEGOS:** Guilherme Goulart

**RESPONSABLES DE PRODUCCIÓN:** Kenneth Tan y Gregory Varghese

**PRODUCCIÓN:** Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho,

Isadora Leite, Erwann Le Torrivellec y Nicholas Sia

**DIRECCIÓN ARTÍSTICA:** Mathieu Harlaut

**DISEÑO GRÁFICO:** Gabriel Burghi y Matteo Ceresca

**ILUSTRACIONES:** Agnès Ripoché

**EDICIÓN:** Chernn Ang Ng y David Doust

**PRUEBAS DE JUEGO:** Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Fabrizio Corselli, Alessandro Cuneo, Rocco Dereviziis, Fabio Galbiati, Christian Giove, Cristian Giuran, Willam Greco, Luca Iennaco, Dario Massarenti, Walter Obert, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Fiorenzo Sartore, Beatrice Sgaravatto, Marco Tamagno, Emanuele Tomasetti, Vincenzo Tura y Alberto Vendramini

**TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:** Laura Castro Trullén

**REVISIÓN:** Natalia Delgado Mendoza



CMON GLOBAL LIMITED | WWW.CMON.COM

© 2024 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización expresa. Nova Era, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited.



# ESTRUCTURA DE UNA RONDA

## Tirar los dados

Rellenad cada una de las zonas de Dados con conjuntos de 3 dados.

**Nota:** el número de zonas de Dados es igual al número de participantes que seáis más 1.



## Elegir los dados

Empezando por el participante inicial y, después, en el sentido de las agujas del reloj, elegid cada uno 1 zona de Dados. Si el valor total de esos 3 dados supera el 10, incrementad vuestro nivel de Agitación social, resolviendo cualquier estado de Agitación social extrema o Guerra civil, si procede.

## FIN DE LA PARTIDA

- DESPUÉS DE LA FASE DE Puntuación DE LA ERA III, LOS PARTICIPANTES OS LLEVÁIS +1 POR CADA 10 RECURSOS (REDONDEANDO A LA BAJA).
- ¡QUIEN TENGA MÁS PUNTOS DE VICTORIA GANA!

## Preparar una nueva ronda + Fase de Puntuación

Pasad la ficha de Participante inicial a la persona de la izquierda.

Moved el marcador de Ronda 1 casilla a la derecha.

Después de la tercera ronda de cada Era, llevad a cabo la fase de Puntuación.

## Avanzar las Catástrofes

Avanzad los contadores de Catástrofes y de Edad oscura según el valor de cada dado en la zona de Dados restante.

## Producción

Obtenéis beneficios de las Tecnologías y Territorios que tengan el icono de Producción.

## Comprobar una Edad oscura

Si llegáis al final del contador de Edad oscura, todos debéis descartar 1 dado y reducir el valor de los dados restantes en 1.

## Comprobar las Catástrofes

Cuando hayáis utilizado todos los dados, comprobad si alguno de los marcadores ha llegado al final en los contadores de Catástrofe. Si se desencadena una Catástrofe, todos debéis dañarnos 1 carta de Tecnología del mismo color que la Catástrofe. Quien no pueda hacerlo deberá descartar 1 Tecnología o Territorio de su Civilización en el Pasado. Devolved el marcador de Catástrofe a la casilla 0 de su contador. Si estáis protegidos frente a las Catástrofes, ignorad estos efectos.

## Utilizar los dados

Por turnos, empezando por la persona que se encuentra a la derecha del participante inicial y, después, en el sentido contrario a las agujas del reloj, debéis utilizar 1 dado cada vez para realizar 1 de las siguientes acciones:

- DESARROLLAR UNA TECNOLOGÍA DE LA MANO O DE LA EXPOSICIÓN
- OBTENER RECURSOS SEGÚN EL VALOR DE LOS DADOS (EXCEPTO EL DADO NEGRO)
- RECLUTAR A UNA PERSONALIDAD
- DISMINUIR LA AGITACIÓN SOCIAL EN 1 (SOLO EL DADO NEGRO)
- REPARAR HASTA 2 CARTAS DAÑADAS
- EXPANDIR TERRITORIO (SOLO DURANTE LAS ERAS II Y III)
- INVESTIGAR UNA TECNOLOGÍA O TERRITORIO Y PONERLA EN TU MANO

## ICONOS DEL JUEGO

**INSTANTÁNEO:** se desencadena instantáneamente al jugarse.

**PERSONALIDAD**

**PRODUCCIÓN:** se desencadena durante la fase de Producción.

**RECURSOS**

**OBJETIVO DE Puntuación:** se desencadena durante la fase de Puntuación.

**DADOS DE COLORES**

**PUNTOS DE VICTORIA**

**AGITACIÓN SOCIAL**

**CUALQUIER RECURSO**

**CUALQUIER DADO**



**CARTAS DE TECNOLOGÍA**