

TADMOR

PALMYRA: THE BRIDE OF THE DESERT



LIBRO DE REGLAS

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Conocida hace tiempo como “La Novia del Desierto”, Palmira (también llamada Tadmor) fue una parada vital para las caravanas que cruzaban el Desierto Sirio.

Fue construida sobre un oasis aproximadamente a medio camino entre el mar Mediterráneo al oeste y el río Eufrates al este, ayudando a conectar Occidente con Oriente. La ciudad comenzó a alcanzar celebridad en el siglo III aC, cuando la carretera que la cruzaba se convirtió en una de las rutas principales del comercio este-oeste.

El idioma de Palmira era el arameo. La Tarifa de Palmira es una famosa inscripción bilingüe griega y palmirena del siglo III dC, la mayor conocida en la versión palmirena del arameo, que establece los precios de las mercancías, desde esclavos al aceite y el perfume. Fue este comercio lo que permitió a los habitantes construir los grandes templos de Palmira a Bel, Baal Shamin, Allat y otras deidades orientales, su larga calle con columnas, el arco monumental y el teatro.

Palmira formó parte de la provincia romana de Siria durante el reinado de Tiberio (14-37 dC). Creció en importancia como ruta comercial que unía Persia, India, China y el Imperio Romano. En el año 129, Adriano visitó la ciudad y quedó tan impresionado que la proclamó ciudad libre y la rebautizó como Palmira Hadriana. En 217, el emperador Caracalla hizo de Palmira una colonia, lo que significó la exención de pagar impuestos al Imperio. Los siglos II y III fueron la edad de oro de Palmira, cuando floreció gracias a su comercio extensivo y a su status de favorita en el Imperio Romano.

El comercio en Palmira comenzó a disminuir a principios del siglo III dC, cuando los sasánidas persas ocuparon la desembocadura del Tigris y del Eufrates y cerraron el camino de caravanas que pasaba por Palmira (227).

El surgimiento del agresivo Imperio Sasánido combinado con la debilidad del Imperio Romano forzó la decisión del consejo de Palmira de elegir a Septimio Odenato como Señor de la ciudad. Odenato permaneció del lado de Roma, asumió el título de rey y condujo al ejército de Palmira contra los persas antes de que pudieran cruzar el Éufrates a la orilla oriental, infligiéndoles una derrota considerable. Por estos logros, fue recompensado con muchos títulos excepcionales por el emperador: en 255, Odenato fue nombrado Gobernador, con sede en Palmira. Cinco años más tarde, fue nombrado gobernador de todo el Este.

En 266 Odaenathus y su hijo mayor fueron asesinados. El poder cayó sobre su hijo pequeño, pero la esposa de Odaenathus, Zenobia, se convirtió en la gobernanta efectiva. Algunos creen que ella fue la que contrató al asesino. La ambiciosa Zenobia era mitad griega y mitad árabe (o posiblemente mitad judía) y decía ser descendiente de Cleopatra. Era excepcionalmente inteligente, una oradora elocuente en palmirano, griego y egipcio, y atractiva. En su corte habitaban filósofos, eruditos y teólogos.

La Reina Zenobia fue una gobernanta efectiva y sus ejércitos conquistaron la mayor parte de Anatolia (Asia Menor). Sin embargo, en reacción a la campaña del emperador romano Aureliano en 272, Zenobia declaró a su hijo emperador y asumió el título de emperatriz, provocando la separación de Palmira de Roma. Después de intensos combates, la reina fue sitiada en su capital y capturada por Aureliano. Fue enviada a Roma, donde fue exhibida con cadenas doradas como trofeo del Emperador Aureliano. Hay dos historias de los últimos días de Zenobia: o bien vivió cómodamente en Roma en una villa proporcionada por el emperador o bien murió de hambre o se suicidó con veneno.

Aureliano perdonó a la ciudad y colocó una guarnición de 600 arqueros, liderada por Sandarion, como fuerza para mantener la paz. En 273 Palmira se rebeló bajo la dirección de Septimius Apsaios, declarando a Antiochus (un pariente de Zenobia) como Augustus. Aureliano marchó de nuevo contra Palmira, esta vez arrasándola totalmente y apoderándose de los monumentos más valiosos. Los edificios de Palmira fueron destrozados, los residentes masacrados y el Templo de Bel saqueado. Después de estos acontecimientos, Palmira fue reducida a un pequeño pueblo y desapareció en gran parte de los registros históricos durante los siguientes 300 años.

CREDITOS

En memoria de Khaled al-Asaad

Autor: Gianluca Piacentini

Diseño Gráfico: Mario Barbati

Corrector de pruebas: Dave Thorby

Apoyo al Desarrollo y pruebas de Gotha: Alessandro Lala, Davide De Martino, Lucio Abbate, Carlo Gualdi

Otros probadores: Paolo Ciuccatosti, Ettore Iannelli, Mario Fazi, Sedar Marchetti, Pasquale Abbate

Todos los derechos reservados por Gotha Games Ltd, Weston-super-Mare, UK

Si tiene comentarios, preguntas o sugerencias, escribanos a:



Gotha Games Ltd

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

O contáctenos por correo electrónico:

info@gothagames.co.uk

MARCAS COMERCIALES

A menos que se especifique lo contrario, todos los materiales que aparecen en nuestros juegos, incluyendo el texto, diseño del juego, gráficos, logos, iconos e imágenes, así como la selección, montaje y arreglo de los mismos, son propiedad de Gotha Games y están protegidos por leyes internacionales de derechos de autor. Todos los demás materiales protegidos por derechos de autor pertenecen a sus respectivos propietarios. Las marcas comerciales y marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Las imágenes utilizadas en la portada y los otros elementos del juego son: una pintura de Herbert Gustave Schmalz titulada “La última mirada de la reina Zenobia sobre Palmira”, y una pintura de Lexis-Auguste Delahogue titulada “La gran caravana”. Todos los derechos de estas pinturas pertenecen a los herederos legales de los autores.

El icono de Spears de Lorc está bajo licencia Creative Commons Attribution 3.0 Unported. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> o envíe una carta a: Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Cualquier referencia a marcas comerciales o marcas de terceros (ya sean directas o indirectas) es sólo para fines educativos y no hay interés de propiedad.

COMPONENTES



1 Tablero de juego



4 Tableros de jugadores



1 Libro de Reglas



1 Cuaderno de Anotación



48 Losetas de Mejoras
(18 Era I, 18 Era II and 12 Era III)



36 Losetas de Mercancías Raras



7 Cartas de Merodeadores



8 Cartas de Torre



16 Cartas de Templo



26 Cartas de Misiones del Rey



4 Cartas de Ayuda



20 Camellos
(en 4 colores)



16 Barcos
(en 4 colores)



4 marcadores de PP
(en 4 colores)



1 Peón de Jugador Inicial



1 Peón de Indicador de Turno



20 Cubos de Torre



20 Madera



20 Piedra



20 Mármol



20 Oro

BASES DEL JUEGO

Los jugadores toman el papel de ricos comerciantes establecidos en Palmira. Aumentarán en poder y prestigio expandiendo sus rutas comerciales y contribuyendo a la vida política y religiosa de la ciudad.

En el juego, el éxito de un comerciante se mide en puntos de prestigio (PP). El comerciante ganador es el que ha conseguido más PP al final.

TABLERO CENTRAL

El tablero central representa una porción de la Siria moderno, Iraq y Turquía y se divide en siete regiones diferentes. Cada región cuenta con una serie de acciones disponibles para los jugadores. Además, el tablero ofrece un marcador de turno, un marcador de puntuación y un número de espacios para situar las losetas de mejoras.

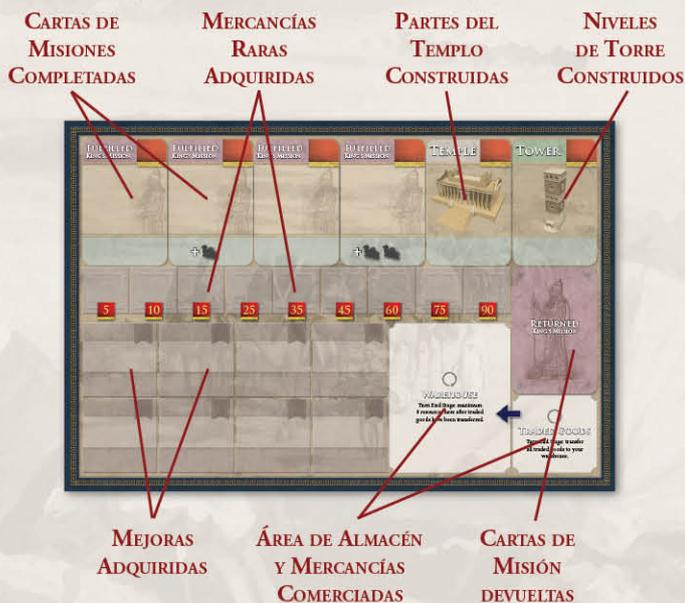
El juego dura 9 rondas divididas en tres Eras consistentes en 3 turnos cada una (Era I en amarillo, Era II en verde y Era III en marrón).



TABLERO PERSONAL

Los tableros personales se incluyen solo por conveniencia para poder almacenar los recursos, Mercancías Raras, Cartas del Templo, Misiones del Rey y Niveles de Torre en un solo lugar, teniendo a un vistazo la puntuación potencial. En caso de que se adquiriera más materiales de los que caben en el tablero, simplemente póngalos a un lado del mismo.

El área de Almacén del tablero personal es donde se guardan todos los recursos. El área de Bienes Comerciadados es donde se colocan todos los recursos que se reciben de intercambios realizados en el Mercado, por Mejoras de comercio o por Cartas de Misiones del Rey



CAMELLOS Y BARCOS

Los jugadores colocarán los camellos y barcos en el tablero para realizar acciones. Los espacios circulares alojan camellos, los rectangulares alojan barcos.



Cada jugador comienza con un conjunto de 3 camellos y 2 barcos, pero se pueden añadir más a medida que los jugadores desarrollan sus empresas comerciales.

RECURSOS

Hay cuatro tipos de recursos en el juego (también llamados bienes en este libro de reglas): madera y piedra (productos básicos), mármol y oro (productos avanzados). Los recursos son un ingrediente clave del juego y se utilizan para construir el Templo y la Torre, así como para cumplir con las Misiones del Rey, adquirir Mercancías Raras y Comprar Mejoras.

A menos que se especifique lo contrario, cuando se requiera pagar un recurso (o bien) se puede devolver a la reserva general cualquier recurso de su elección.



TEMPLO

Cuando construyes el Templo estás acumulando PP que sumarás al final del juego. Un templo se construye pieza por pieza en este orden: sótano, columnata, techo y estatuas. Cuanto más construyas más PP obtendrás al final del juego. La construcción del Templo es también una posible fuente de cartas adicionales de Misiones del Rey, así como de Mercancías Raras gratuitas.



MISIONES DEL REY

Cada jugador comienza con dos cartas de Misiones del Rey y puede adquirir más durante el juego. Las cartas de Misiones del Rey tienen múltiples usos en el juego

Una carta de Misión del Rey puede ser descartada en cualquier momento de tu mano a cambio de un recurso de tu elección.

Alternativamente, puede ser cumplida cuando se resuelve la acción de Misión del Rey en el tablero pagando el costo requerido en recursos. Una carta de Misión completada se coloca en el tablero personal y puntúa al final del juego el valor impreso de PP.

Durante el juego, una misión cumplida puede ser devuelta para reclamar el beneficio único impreso en ella. Cuando esto suceda, voltea la tarjeta de la Misión del Rey boca abajo y colócala en el área de Misiones Devueltas. Al final del juego, las Misiones del Rey devueltas contarán la mitad de los PP indicados.



TORRE

La construcción de la Torre es un elemento importante del juego, ya que permite conseguir puntos tanto durante el juego como al final del mismo.

Los jugadores comienzan con la tarjeta de torre número 0 para indicar que no tienen ningún nivel de torre construido en este momento. Cuando construyan nuevos niveles pondrán un cubo de torre en la carta por cada nivel construido. El coste de la construcción se indica en la propia carta y depende de cuál de las dos acciones disponibles en el tablero se utilizan.

Cuando la Torre alcanza una altura de 5 niveles, el jugador volteará su carta de torre mostrando el lado de la torre de

5 niveles y luego continua añadiendo cubos a la carta hasta que la nueva carta de torre de 10 niveles esté disponible y así sucesivamente.

No hay límite en el número de niveles que una Torre puede alcanzar aunque es raro exceder los 20 niveles en una partida.



LA ALTURA DE LA TORRE VIENE DADA POR SU VALOR INICIAL ...
 ... MÁS LOS CUBOS DE TORRE COLOCADOS EN ESTOS ESPACIOS
 EL COSTE DE CONSTRUCCIÓN SE INDICA AQUÍ EN FUNCIÓN DE LA ACCIÓN ELEGIDA

MERCANCÍAS RARAS

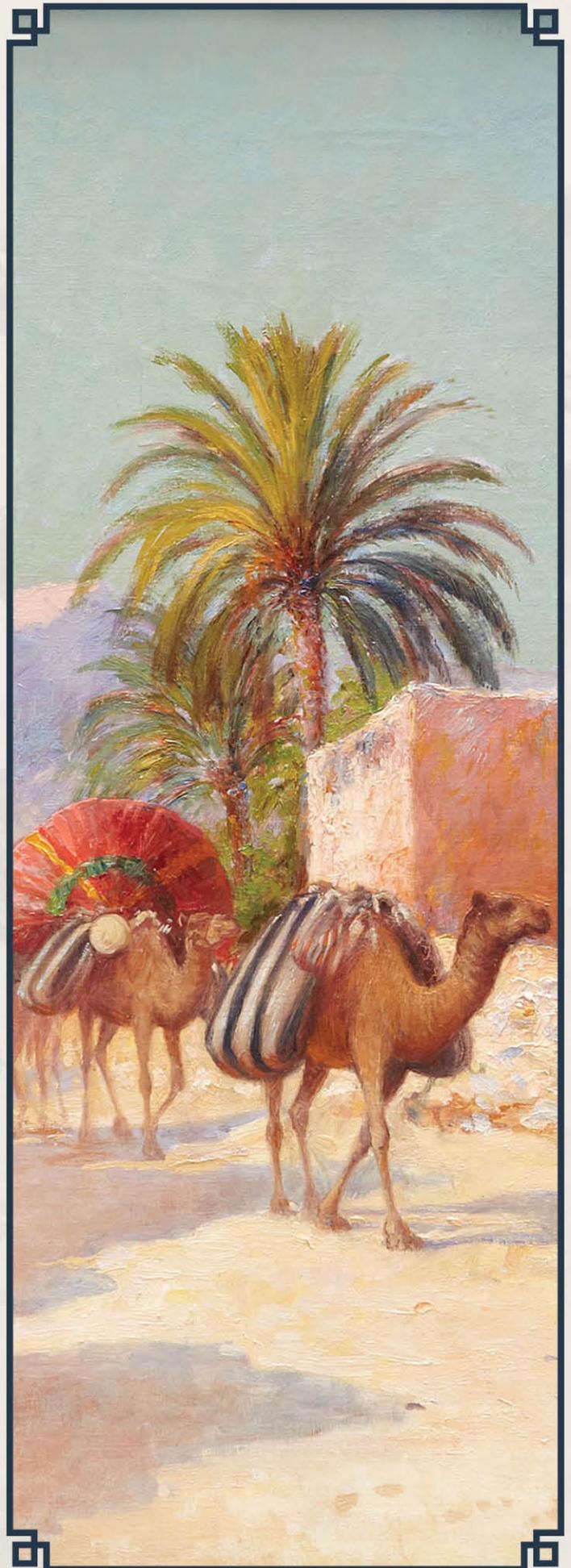
Los Mercancías Raras vienen en nueve tipos diferentes, dependiendo de la región donde viaje para recogerlas: el Mar del Sur (bienes grises, consistentes en botellas de vidrio, incienso y mirra procedente de Egipto y del Imperio Romano), la zona al norte del valle de Éufrates (bienes amarillos, consistentes en jade, marfil y porcelana procedente de Anatolia) y la zona al sur del valle de Éufrates (bienes rojos, consistentes en seda, perfume y aceite procedentes del Golfo Pérsico). Los Mercancías Raras no se consideran recursos y no se almacenan en el almacén.



MEJORAS

Las mejoras representan habilidades comerciales y diplomáticas, tecnologías, influencia política y otros elementos únicos que aumentan el valor de las acciones a tu disposición durante el juego.

Inicialmente sólo las Mejoras de la Era I están disponibles en el tablero. Tras los tres primeros turnos, todas las Mejoras no compradas de la Era I son reemplazadas por un nuevo conjunto completo de Mejoras de la Era II. Más tarde, todas las mejoras restantes de la Era II son reemplazadas por Mejoras de la Era III.





PREPARACIÓN

1. Despliega el tablero de juego. Usa la parte delantera para 3 o 4 jugadores. Usa la parte trasera del tablero para 2 jugadores.
2. Apila las cartas de templo en diferentes mazos organizados en este orden de arriba a abajo: sótano, columnata, techo y estatuas.
3. Coloca la carta de 7 Merodeadores boca abajo en el espacio correspondiente en el tablero.
4. Clasifica los Mercancías Raras según su color y elimina 2 Mercancías Raras de cada tipo en una partida para 2 jugadores o 1 bien raro por tipo en una partida para 3 jugadores. A continuación, organiza los Mercancías Raras en tres pilas separadas según su color. Baraja y coloque cada pila boca arriba en las áreas correspondientes del tablero. Las pilas resultantes deben ser

Para 2 jugadores:	Cada pila contiene 6 Mercancías Raras con 2 de cada tipo
Para 3 jugadores:	Cada pila contiene 9 Mercancías Raras con 3 de cada tipo
Para 4 jugadores:	Cada pila contiene 12 Mercancías Raras con 4 de cada tipo
5. Selecciona el primer jugador al azar y dale el peón de Primer Jugador.
6. Cada jugador, en orden, elige un color y toma 3 camellos y 2 barcos de ese color junto con un tablero personal y la carta Torre nivel 0.
7. Cada jugador recibe un conjunto inicial de mercancías

que consiste en 2 maderas, 2 piedras, 1 mármol y 1 oro. Después del jugador inicial, el resto de jugadores obtendrán bienes adicionales como sigue:

- 2º jugador: una madera o una piedra adicional a su elección
 - 3º jugador: un mármol o un oro adicional a su elección
 - 4º jugador: una madera o una piedra adicional y un mármol o un oro adicional a su elección
- Todas las mercancías se colocan en el espacio de almacenamiento del tablero personal del jugador.
8. En orden inverso de turno, cada jugador elige una de las cuatro mejoras disponibles iniciales de la Era I. Cualquier mejora inicial restante se devuelve a la caja.
 9. Ahora mezcla las losetas restantes de MEjoras de la Era I y al azar coloca el número requerido de losetas boca arriba en los espacios asignados en el tablero. Hay 6 espacios en una partida de 2 jugadores, 8 espacios en una partida de 3 jugadores y 10 espacios en una partida de 4 jugadores. Cualquier mejora de Era I que quede se devuelve a la caja del juego.
 10. Baraja las cartas de Misión del Rey y reparte 2 cartas a cada jugador. Coloca el resto del mazo boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
 11. Cada jugador coloca su indicador de PP en el espacio de 10PP.
 12. Coloca el Marcador de Turno en el Turno 1.

Ahora estás listo para jugar el primer turno del juego.

Nota: para jugadores experimentados, recomendamos utilizar una secuencia de preparación ligeramente diferente. En el paso 8, en orden inverso de turno, cada jugador toma una mejora de Era I a su elección sin limitarse a las cuatro mejoras marcadas como iniciales. Luego mezcla las losetas restantes de Mejoras de Era I y coloca aleatoriamente el número requerido de losetas boca arriba en los espacios asignados en el tablero (pueden colocarse mejoras marcadas como iniciales). Esta preparación modificada proporciona más libertad y variedad en el posicionamiento inicial de los jugadores.

SECUENCIA DE TURNO DE JUEGO

Cada Turno de Juego se compone de estas cuatro fases:

↓ FASE DE COLOCACIÓN

♣ FASE DE MERODEADORES

♠ FASE DE RESOLUCIÓN

○ FASE DE FIN DE TURNO

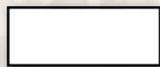
Cada jugador recibe una carta de ayuda que resume la secuencia de juego.

↓ FASE DE COLOCACIÓN

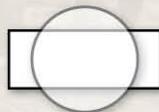
Empezando con el jugador con el peón de Primer Jugador y procediendo en el orden de las manecillas del reloj, cada jugador debe colocar un camello o un barco en un espacio libre en el tablero (nota: en el resto de este libro de reglas un camello o un barco también se llamará *una pieza* o, en conjunto, *piezas*). Los espacios redondos alojan camellos, los espacios rectangulares alojan barcos. Algunos lugares presentan un espacio redondo/rectangular, lo que significa que esta ubicación puede albergar tanto a un camello como a un barco. En cualquier caso, cada espacio puede alojar una sola pieza del tipo correspondiente



UN ESPACIO REDONDO
PUEDE ALBERGAR UN
CAMELLO



UN ESPACIO
RECTANGULAR PUEDE
ALBERGAR UN BARCO



UN ESPACIO REDONDO/
RECTANGULAR PUEDE
ALBERGAR UN CAMELLO/BARCO

Los jugadores proceden de esta manera, continuando con la colocación de camellos y barcos hasta que todas las piezas disponibles hayan sido colocadas. Si en cualquier momento un jugador se queda sin piezas que colocar, el turno pasa al siguiente jugador con las piezas disponibles.

Nota Importante: Al colocar un camello o un barco no se realiza la acción correspondiente. Todas las acciones se resuelven durante la fase de Resolución que tiene lugar después de que todos los jugadores hayan colocado todas sus piezas. La acción de los Merodeadores se resuelve durante la fase de Merodeadores.



FASE DE MERODEADORES

El jugador que seleccionó una carta de Merodeadores en el turno de juego anterior ahora revelará esa carta. Todos los camellos y barcos en la región afectada son retirados (a menos que tengan alguna forma de inmunidad).

Entonces, la carta de Merodeadores revelada se sitúa en el espacio de **región atacada** en el tablero reemplazando la carta de Merodeadores colocada en el turno anterior (si hay alguna) que se devuelve a la baraja de Merodeadores.

Finalmente, el jugador que actualmente tiene un camello en la acción de los Merodeadores puede devolver esta pieza a su reserva personal y seleccionar en secreto una carta de Merodeadores del mazo colocándola boca abajo delante de él. No se puede elegir la carta situada en el espacio de **región atacada**.

Si ningún jugador ha tomado la acción de los Merodeadores entonces los Merodeadores no entrarán en juego en el turno siguiente. Los Merodeadores sólo aparecen en el turno siguiente al que un jugador haya seleccionado la acción Merodeadores



FASE DE RESOLUCIÓN

Ahora puede procederse a resolver todas las demás acciones. Inmediatamente después de que se haya resuelto una acción, se retira el camello/barco colocado allí y se devuelve a la reserva personal del jugador.

Como se explica más adelante, las acciones marcadas con el símbolo [SYM] pueden ser resueltas en cualquier momento durante la Fase de Resolución. Todas las demás acciones se resuelven en este orden específico:

1. Acciones de la fase de Mejoras
2. Acciones de la fase de Construcción
3. Acciones de la fase de Reino

Nota: Los jugadores experimentados tienden a resolver la mayoría de las acciones de la fase de Resolución simultáneamente y realizarlas en el orden que se indica a continuación sólo en caso de disputas. Animamos a su grupo de jugadores a seguir esta mejor práctica y resolver tantas acciones como sea posible de forma simultánea, ya que esto reduce el tiempo de juego drásticamente. Casi todas las acciones pueden ser ejecutadas en paralelo. Por ejemplo, se puede construir una pieza del Templo sin esperar a que otro jugador construya su Torre.



FASE DE MEJORAS

Los jugadores ahora resuelven los cuatro espacios de Mejoras en el orden indicado en el tablero. Comenzando por el primer espacio, un jugador puede gastar recursos para adquirir una mejora de los disponibles en el tablero. El coste depende de la Era actual (1 recurso en Era I, 2 recursos en Era II y 3 recursos en Era III).

Un jugador que haya ocupado más de un espacio puede adquirir tantas Mejoras como piezas haya colocado, sin embargo el orden de resolución siempre debe ser respetado.

✂ FASE DE CONSTRUCCIÓN

Ahora todos los jugadores pueden usar acciones para construir el Templo, para construir la Torre, cumplir Misiones del Rey y adquirir Mercancías Raras. En caso de controversia sobre el orden en que se resuelven las acciones, se sigue el orden de turno.



Torre - Hay dos espacios disponibles para esta acción: en uno se pueden construir múltiples niveles de torre gastando madera y piedras para cada nivel construido; en el otro se pueden construir series de dos niveles de torre gastando madera y mármol. El coste exacto de la construcción depende de la altura de tu torre, cuanto más alta sea la altura más caro es construir niveles adicionales. Cuando se construyen dos niveles de torre que pasan de una franja de coste a la siguiente, siempre se utiliza el coste más bajo.

Ejemplo: Estás construyendo los niveles 9º, 10º y 11º de tu torre usando la acción "Construya un nivel de torre". Esto te costará un total de 7 piedras (2 cada uno para los niveles 9 y 10 y 3 piedras para el nivel 11).

Ejemplo: Estás construyendo los niveles 5º y 6º de tu torre usando la acción "Construya dos niveles de torre". Esto te costará 1 madera y 2 mármol.



Traidor - el jugador que realiza esta acción puede destruir niveles de torre de uno de sus oponentes que tenga en ese momento los mismos o más niveles de torre que él. El número de niveles destruidos depende de la Era actual (ninguno en Era I, 1 nivel en Era II y 2 niveles en Era III).



Templo - Cuando se resuelve esta acción, se puede construir una y sólo una parte de su Templo pagando el coste indicado en recursos y reemplazando la carta del Templo actual en tu tablero (si la hay) con el siguiente nivel. La carta antigua se devuelve a la reserva general. Un Templo se compone de cuatro partes y debe ser construido en un orden definido: sótano, columnata, techo y estatuas. Después de haber construido un templo completo, entonces puedes comenzar uno nuevo. Hay dos acciones del Templo disponibles en el tablero. La acción de Palmira proporciona una carta de Misión del Rey cuando construyas el Templo; la de Ebla no proporciona carta de Misión del Rey.



Mercancías Raras - Paga la cantidad y el tipo de recursos requeridos y obtén el Bien Raro situado en la parte superior de esa pila. Adquirir un Bien Raro gris en el Mar del Sur cuesta 3 oros; adquirir un Bien Raro amarillo en el Éufrates cuesta 5 piedras y adquirir un Bien Raro rojo en el Éufrates cuesta 5 maderas.



Misiones del Rey - Un jugador con un camello en el espacio de Misiones del Rey puede

- O bien llevar a su mano una carta de Misión del Rey
- O bien gastar recursos para completar una carta de Misión del Rey de su mano.

👑 FASE DE REINO

Durante la fase de Reino hay dos acciones que siempre tienen lugar sin que sea necesario que los jugadores hayan colocado piezas en el tablero e independientemente de la región atacada por los Merodeadores. Estas son: Prestigio de Torre y Recaudador de Impuestos.



Prestigio de Torre - Esta acción se resuelve automáticamente durante la fase de Reino. Se identifica al jugador con la Torre más alta en este momento del juego y, en caso de que posea una o más de las Mejoras I16, I17, I35 o I36, se anota los PP correspondientes. En caso de que dos o más jugadores tengan la torre más alta, ninguno de ellos reciba los PP.



Recaudador de Impuestos - El Recaudador de Impuestos reclama un pago en oro durante las Eras II y III. Cualquier jugador que tenga una pieza colocada en la acción de Recaudador de Impuestos está exento de pagar impuestos. Todos los demás jugadores deben pagar el número requerido de puntos de oro o perder los PP indicados.



Suministros de Guerra - Esta es la única acción que se puede llevar a cabo colocando ya sea un barco o un camello. El jugador que realice esta acción se anota tantos PP como la diferencia entre el número de sus niveles de torre y el número de niveles de torre de la torre más baja en el juego. Si el jugador que toma la acción Suministros de Guerra tiene la Torre más baja, entonces no puntúa nada.

Ejemplo: El jugador A tiene una torre de 15 niveles, el jugador B de 11 niveles y el jugador C de 7 niveles. El Jugador B ha realizado la acción Suministros de Guerra y ganará 4PP (11 niveles menos 7 niveles).



Jugador Inicial - El jugador que realiza esta acción recibe el Peón de Primer Jugador y, además, obtiene un recurso básico de su elección



EN CUALQUIER MOMENTO

Las siguientes acciones pueden ser resueltas en cualquier momento durante la fase de resolución.



Obtener recursos - Recoge tantos recursos de ese tipo como se indica según la Era actual y colócalos en tu almacén. Los recursos se encuentran sobre todo en los lados este y oeste del tablero (Mar del Norte, Mar del Sur y Éufrates) y son recogidos más eficazmente por barcos que por camellos.



Mercado - Dos acciones de Mercado están disponibles en el tablero. Con la de Palmira puedes intercambiar múltiples veces durante la fase de resolución de tu turno:

- 1 recurso básico (madera o piedra) por 1 recurso avanzado (mármol u oro)
- 1 recurso avanzado (mármol u oro) for 2 recursos básicos (madera o piedra en cualquier combinación)

Con el de Ebla puedes intercambiar múltiples veces durante la fase de resolución de tu turno:

- 1 recurso básico (madera o piedra) por 1 recurso avanzado (mármol u oro)

En Ebla, no se pueden intercambiar recursos avanzados (mármol u oro) por otros recursos.



Caravana - Al resolver esta acción, puedes añadir un camello más a tu reserva. Para poder recibir tu cuarto camello debes tener una Torre de al menos 5 niveles de altura o 2 Misiones del Rey en tu tablero.

Para poder recibir tu quinto camello debes tener una Torre de al menos 10 niveles de altura o 4 Misiones del Rey en tu tablero o una Torre de al menos 5 niveles de altura más 2 Misiones del Rey en tu tablero. Para este propósito, las Misiones del Rey pueden estar cumplidas y boca arriba o devueltas y boca abajo.



Astillero - Con la acción de astillero puede añadir un barco más a tu reserva. Para poder recibir tu tercer barco debes haber obtenido un conjunto de tres tipos diferentes de Mercancías Raras de color (uno gris, uno amarillo y uno rojo).

Para poder recibir tu cuarto barco debes haber obtenido dos conjuntos de Mercancías Raras (dos grises, dos amarillos y dos rojos). Qué Mercancías Raras hayas obtenido es irrelevante, sólo el color cuenta.



Regalos de Paz – Puntúa inmediatamente tantos PP como se indica en el tablero. El número de PP depende de la Era actual.

FASE DE FIN DE TURNO

Traslada todas tus mercancías de la zona de Mercancías Comerciadas a tu almacén.

Ahora, los jugadores **deben quedarse con no más de 8 recursos en total** o descartar el exceso.

Avance de Turno – Avanza el Marcador de Turno un espacio.

Al entrar en una nueva Era, cada jugador puntúa 2 PP por cada nivel de torre que haya construido

Luego, todas las Mejoras restantes en el tablero son descartadas y se colocan al azar en el tablero nuevas Mejoras de la nueva Era (6 Mejoras en una partida de 2 jugadores, 8 en una partida de 3 jugadores y 10 en una partida de 4 jugadores). Cualquier mejora que quede se devuelve a la caja.

CLARIFICACIONES

MERCADOS

Cuando se intercambian recursos utilizando el Mercado o las Mejoras comerciales, intercambias recursos de tu Almacén por otro tipo de recursos, haciendo tantos intercambios como desees en diferentes momentos de la fase de Resolución. Retira tu camello del espacio de Mercado sólo cuando hayas terminado con todos tus intercambios.

***Ejemplo:** si has elegido la acción del Mercado puedes cambiar algunas piedras por mármol para construir la Torre durante la fase de Construcción y luego cambiar un poco de madera por oro para pagar el impuesto durante la fase del Reino.*

Los bienes que recibes en un intercambio se pueden utilizar inmediatamente, sin embargo no son negociables de nuevo en el turno actual. Utiliza el área de Mercancía Comerciada en tu tablero personal para distinguir temporalmente todas las mercancías comerciadas de las que todavía están disponibles para negociar. Es importante que conserves todos los bienes comerciados en este área separada como un recordatorio de que no puedes volver a comerciar con ellos en el turno actual. En la fase de Fin de Turno podrás mover los bienes comerciados de nuevo a tu Almacén.

Cuando tengas que pagar un coste en recursos, puedes utilizar mercancías de tu almacén o del área de Mercancías Comerciadas o cualquier combinación de ambas.

***Ejemplo:** no se puede utilizar el Mercado para intercambiar 1 mármol por 2 maderas y luego utilizar el Mercado de nuevo para convertir las maderas recién adquiridas en 2 mármoles. Las maderas recién adquiridas se encuentran en el área de Mercancías Comerciadas y no están disponibles para otro intercambio. Sin embargo, estas maderas están disponibles para el pago de costes.*

Cuando cambias un bien avanzado por dos básicos puedes elegir dos del mismo tipo o uno de cada tipo:

por ejemplo puedes intercambiar 1 oro por 1 piedra y 1 madera; o el mismo oro por 2 piedras

Nunca puedes cambiar un bien básico por otro bien básico o un bien avanzado por otro bien avanzado

por ejemplo, nunca puedes cambiar un oro por un mármol.

MISIONES DEL REY

Descartar una Misión del Rey de tu mano para obtener un recurso de tu elección también se considera una acción comercial. Por lo tanto, esta acción puede llevarse a cabo en cualquier momento durante la fase de resolución. El recurso obtenido a cambio, si no se gasta inmediatamente, entra en el área de Mercancías Comerciadas y no es intercambiable en el turno actual.

***Ejemplo:** no puedes descartar una Misión del Rey por un oro y luego cambiar este oro en el mercado por 2 piedras. Tendrás que mantener el oro en el área de Mercancías Comerciadas.*

Las Misiones Devueltas contarán la mitad de sus puntos al final de la partida. Tener una misión cumplida en tu tablero representa una obligación del Rey de devolvarte un favor más adelante en el juego. Durante Fase de Resolución, puedes decidir reclamar el beneficio único indicado en la tarjeta: obtén el beneficio y devuelve la carta de Misión del Rey boca abajo al tablero. La Misión Devuelta contará la mitad de los puntos al final del juego.

TEMPLO

El primer jugador que completa un Templo obtiene inmediatamente dos Mercancías Raras gratis, mientras que el segundo jugador que completa un Templo obtiene un Bien Raro gratis.

Estos Mercancías Raras deben cogerse de la parte superior de las pilas de Mercancías Raras del tablero, es decir no pueden ser elegidos. El primer jugador que completa el Templo puede coger dos Mercancías Raras de la misma pila si lo desea.

Debido a que más de un jugador puede completar el Templo y/o adquirir Mercancías Raras en el mismo turno, el orden de resolución de estas acciones puede ser particularmente importante. Recuerda que durante la fase de Construcción, las acciones se resuelven según el orden de turno.

***Ejemplo:** el jugador Rojo acaba de construir las estatuas del templo; es el primero en completar un Templo y elige una loseta de Seda de la parte superior de la pila de Mercancías Raras rojas y una porcelana de la parte superior de la pila de Mercancías Raras amarillos. El jugador Verde está colocado en la acción de Mercancías Raras amarillos y esperaba obtener Porcelana también, pero ahora solo puede obtener la siguiente loseta de Bien Raro Amarillo que estaba debajo de la Porcelana. Si el jugador Verde hubiera resuelto su acción antes de que el Rojo hubiera adquirido su Bien Raro habría podido obtener la Porcelana.*

Obsérvese también que una parte nueva de un templo siempre reemplaza a la Antigua, que se devuelve a la reserva general

***Ejemplo:** acabas de construir el Techo del Templo sustituyendo la carta de Columnata de 13PP que se devuelve a la reserva general. El valor total de PP de tu templo ha aumentado de 13 a 25 puntos.*

MEJORAS

Las mejoras tienen efecto inmediatamente en el mismo turno en que se han adquirido.

***Ejemplo:** si acabas de adquirir la Mejora que aumenta el número de maderas que obtienes con un barco (I10) y tienes un barco en el Mar del Norte en un espacio de madera, entonces recibes una madera más al resolver esa acción.*

Sin embargo, las Mejoras relacionadas con la Fase de Merodeadores tendrán efecto en la Fase de Merodeadores del siguiente turno de juego.

***Ejemplo:** acabas de adquirir la Mejora I26. En el siguiente turno de juego recibirás 1 oro y 1PP si eres el jugador que revela la carta de los Merodeadores.*

Al pagar un coste en recursos, estos son devueltos a la reserva general. Cuando se te pida que destruyas un nivel de torre, entonces cualquier cubo de torre destruido es devuelto a la reserva general también, y la carta de torre es intercambiada, si es necesario.

Al pagar un coste en PP, estos se restan moviendo el marcador de puntuación hacia atrás. Si tu marcador baja de cero puntos, entonces lleva la cuenta separada de cuántos puntos negativos tienes.

El número de camellos, barcos y el contenido de tu tablero personal debe ser visible a todos los jugadores en todo momento.

Los recursos y los cubos de torre son ilimitados; si te quedas sin piezas sólo tienes que anotar en un papel cuánto debe tener cada jugador. Todos los demás componentes del juego son limitados.

Las cartas de Misión del Rey descartadas se mantienen en una pila de descarte separada en el tablero. Si el mazo de cartas de Misión del Rey se agota, baraja las cartas descartadas y forma un nuevo mazo.

PARTIDA DE DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores hay algunos pasos diferentes a llevar a cabo para la preparación del juego.

En la preparación, elige la parte posterior del tablero que muestra un número reducido de acciones y seis espacios para mejoras.

Descarta las siguientes mejoras que no se utilizan en una partida de dos jugadores, como indica el símbolo  impreso en la parte posterior: I7, I12, I13, I15, I17, I22, I25, I26, I31, I32, I36, I45, I46, I48

Las demás reglas de juego se mantienen.

FINAL DEL JUEGO

Al final del tercer turno de la Era III, el juego termina.

La puntuación final se calcula para cada jugador sumando los PP ya obtenidos y además:

- 2 PP por cada nivel de torre que haya construido
- PP de las cartas de Misión del Rey completadas **boca arriba**
- La mitad de los PP de las cartas de Misión del Rey devueltas **boca abajo**
- PP de las partes del templo que has construido
- PP por conjuntos de Mercancías Raras como se indica en la table de abajo
- PP adicionales dados por Mejoras de la Era III

Hay 9 tipos diferentes de Mercancías Raras en el juego. Los conjuntos de Mercancías Raras diferentes proporcionan puntos al final del juego de la siguiente manera:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Mer- cancía								
5 PP	10 PP	15 PP	25 PP	35 PP	45 PP	60 PP	75 PP	90 PP

***Ejemplo:** tienes 6 mercancías raras en total. 5 Mercancías Raras diferentes (35PP) y una duplicada (5PP). Las mercancías raras proporcionan un total de 40PP.*

El ganador del juego es el jugador con más PP. En caso de empate, el jugador empatado que tenga más Mercancías Raras será el ganador. Si todavía hay empate, entonces el resultado es un empate.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

LÍNEAS DE DESARROLLO

La Torre proporciona puntos de prestigio durante el juego y puede aumentar tu puntuación significativamente; sin embargo, los costes de construcción aumentan cuantos más niveles construyes y es una estrategia abierta a los ataques de los oponentes.

Adquirir Mercancías Raras es clave para obtener barcos adicionales, pero debes planificar bien tus compras para obtener diferentes juegos de mercancías.

Las Misiones del Rey son muy versátiles: proporcionan un buen número de puntos de prestigio al final del juego, y también ofrecen un beneficio único que puede resultar crucial en un momento determinado.

Finalmente, la construcción del Templo es una forma lenta de obtener puntos de prestigio, pero puede darte una gran cantidad de ellos cuando logres completar su construcción.

MEJORAS

Las Mejoras son una manera eficiente de acelerar el desarrollo de tu negocio y será casi imposible una estrategia ganadora sin acumular un buen número de ellas. A medida que exploras el juego aprenderás a usar las diversas combinaciones juntas.

Algunas mejoras de Era III pueden aumentar tu puntuación final si cumples con las condiciones indicadas.

COMERCIO

El comercio es un elemento crítico de este juego porque permite ser más versátil en el uso de tus recursos, así como aumentar su número.

Tu Mejora Inicial te dará la habilidad inicial de comerciar un bien básico por uno avanzado. Durante la partida querrás hacer más ya sea adquiriendo Mejoras adicionales o usando la acción del Mercado.

Vea este ejemplo para observar cómo el comercio puede ser útil: tienes la mejora inicial que permite intercambiar piedras en oro a razón 1:1; más tarde adquieres la mejora que permite comerciar el oro en madera o piedra a razón 1:2. En un turno recoges 3 piedras con tu barco y las conviertes en 3oros. En el siguiente turno cambias las 3oros en 6piedras. Has duplicado la cantidad de piedras en un turno. Genial, ¿verdad?

MERODEADORES

A menudo es una buena idea colocar tus piezas en la misma región que el jugador que seleccionó a los Merodeadores en el turno anterior. A menos que esté planeando una trampa, es probable que coloque sus camellos y barcos en regiones "seguras".

Ya que la carta de Merodeadores en la **región atacada** no puede ser elegida por el jugador que realiza la acción de Merodeadores, esto significa que esta Región siempre está "segura" en el turno actual. En otras palabras, nunca puede suceder que los Merodeadores ataquen la misma región del tablero en dos turnos de juego consecutivos. Por lo tanto, al menos una región es siempre "segura" para jugar

EJEMPLO COMPLETO DE TURNO DE JUEGO



Partida de 2 jugadores.

Este es el tablero del jugador **azul**.

Al inicio recibió la mejora comercial que convierte piedras en oro **A**.

En su primer turno **azul** adquirió una Mercancía Rara **B** y complete una Misión del Rey **C**.

A **azul** le queda 1 mármol y 2 maderas y 1 Misión del Rey **E**



Este es el tablero del jugador **rojo**.

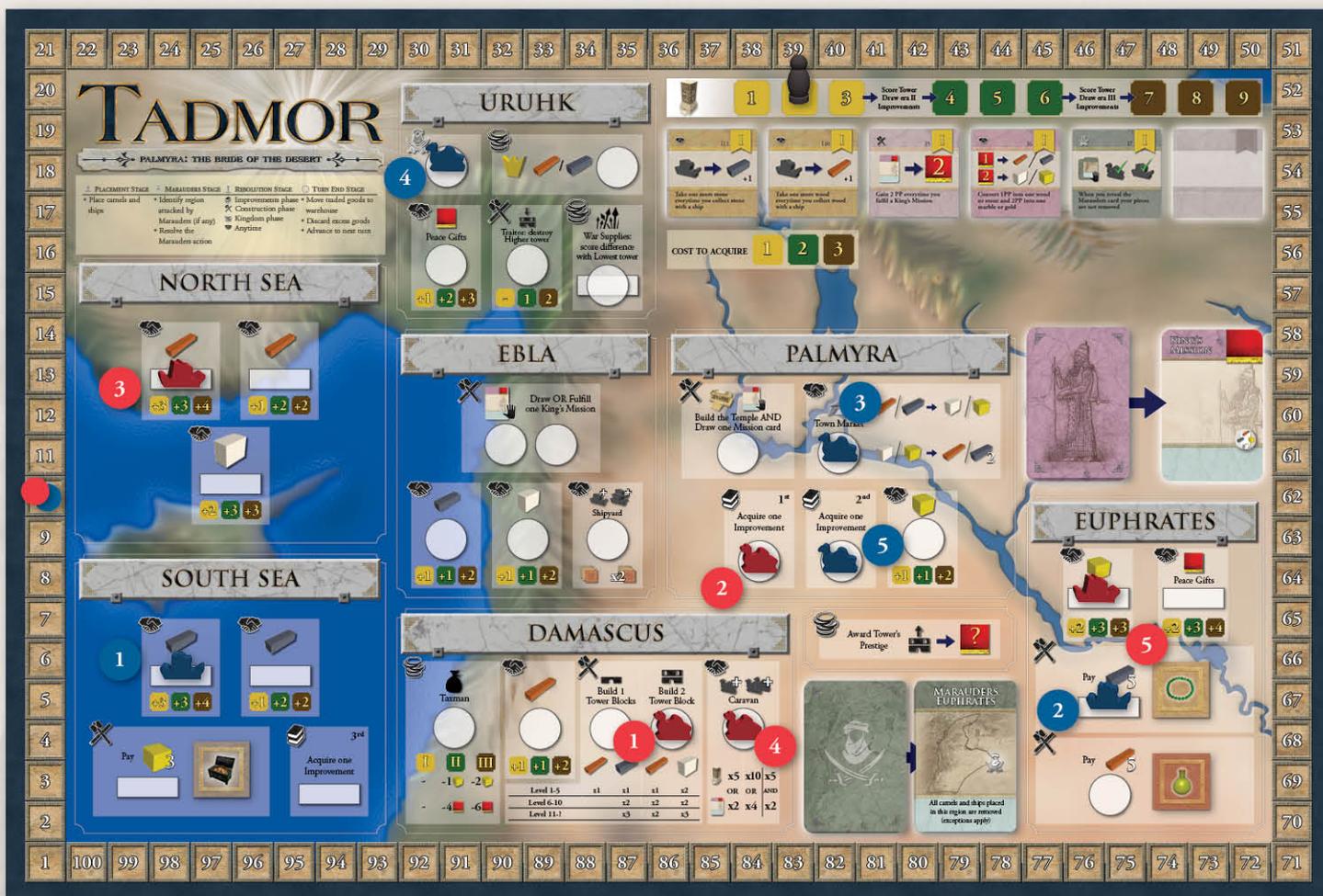
Al inicio recibió la mejora comercial **que** convierte madera en mármol **F**.

En su primer turno **rojo** construyó 3 niveles de Torre **G** y adquirió una Mejora **H** que permite que los niveles de Torre múltiplos de 5 sean gratis.

A **rojo** le queda 1 oro y 2 maderas **I** y 2 cartas de Misiones del rey **J**.

Es el primer jugador **K** y ha elegido la carta de Merodeadores **L**. **rojo** y **azul** están preparados para el segundo Turno de Juego.

***Nota:** para explicar cómo funcionan los Merodeadores estamos asumiendo que los Merodeadores atacaron la región del Éufrates durante el primer turno. En una partida real, los Merodeadores no entrarán en juego en el primer turno de juego (ningún jugador tiene una carta de Merodeadores que revelar).*



FASE DE COLOCACIÓN

- 1 Empezando por **rojo**, los jugadores se alternan colocando piezas en el tablero hasta que se les acaban: **rojo** coloca un camello en la acción de “construir dos niveles de torre” en la región de Damasco. Está deseoso de comenzar a levantar su torre aprovechando la mejora inicial que posee. Recuerda que el **rojo** sabe dónde atacarán los Merodeadores
- 1 **Azul** seguirá una estrategia diferente, enfocándose en Misiones y Mercancías Raras. Empieza enviando un barco al mar del Sur para recoger piedras. Tiene la habilidad de convertir piedras en oro, así que parece un movimiento sensato.
- 2 **Rojo** pone un camello en la acción “comprar mejoras”. Será el primero en elegir una mejora este turno.
- 2 En este punto, **azul** sabe que la región del Éufrates es segura (la carta de los Merodeadores correspondiente se muestra boca arriba en el espacio de **región atacada**) y que Damasco y Palmira están probablemente a salvo (**rojo** ha colocado piezas allí) y por lo tanto envía un barco a buscar una Mercancía Rara en la región del Éufrates.
- 3 **Rojo** envía un barco al mar del Norte para recoger leña. Lo necesitará para construir la Torre y, además, su mejora inicial le permite convertir la madera en mármol.
- 3 Ahora el azul sospecha que los Merodeadores pueden atacar el mar del Sur por lo que no obtendrá las piedras que quería. Pone un camello en el mercado de la ciudad para

comerciar si es necesario.

- 4 Con la madera asegurada, **rojo** está seguro de que ahora construirá la Torre y selecciona la acción Caravana para reclamar un camello adicional cuando su torre alcance el nivel 5.
- 4 **Azul** decide tomar la acción de los “merodeadores” para crear problemas a **rojo** en el próximo turno.
- 5 **Rojo** coloca su última pieza para recoger oro en la región de Éufrates.
- 5 Finalmente, **azul** coloca su camello en la acción “comprar mejoras”. La fase de colocación ha terminado

FASE DE MERODEADORES

- Rojo** revela su carta de Merodeadores que es, en efecto, el mar del Sur. El barco **azul** que está allí es retirado y devuelto a la reserva del jugador **azul**. La carta de Merodeadores del Mar del Sur se coloca en el espacio de **región atacada** y la carta de Merodeadores del Éufrates se devuelve al mazo de Merodeadores.
- 4 Ahora **azul** puede tomar el mazo de los Merodeadores y elegir una carta de Merodeadores para el siguiente turno. **Azul** no puede coger la carta del mar del Sur que está en el tablero y por lo tanto los Merodeadores no atacarán de nuevo el mar del Sur.

FASE DE RESOLUCIÓN

Ahora los jugadores comienzan a resolver sus acciones simultáneamente. Una secuencia posible es:

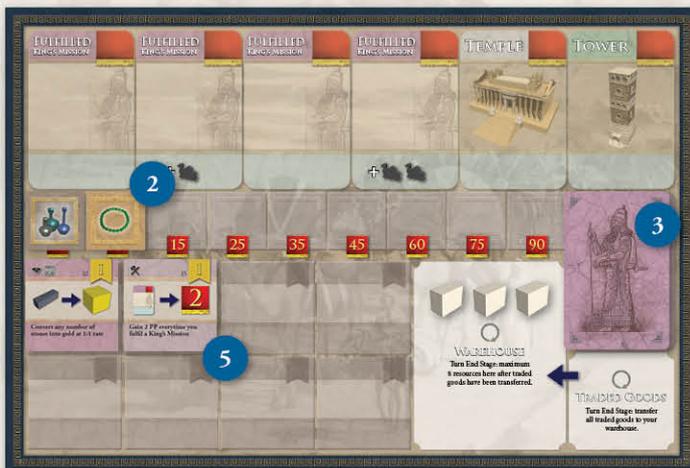
	Rojo	Azul
5 Rojo coge 2 oros y luego se para ya que quiere comprar una mejora antes de coger madera	2 3	
2 Rojo gasta 1 madera para comprar la Mejora I10 que proporciona una madera más al recoger madera con un barco.	1 3	
3 Rojo recoge 4 maderas.	5 3	
5 Azul gasta 1 madera para comprar la Mejora I5 que proporciona 2PP al cumplir una misión.		1 1
3 Azul utiliza el Mercado para convertir 1 madera en mármol y 1 mármol en 2 piedras. Luego devuelve su Misión del Rey K16 para reclamar 3 piedras y 2 mármoles.		2 1 5 3
2 Ahora Azul obtiene la Mercancía Rara amarilla pagando 5 piedras.		3
1 Rojo tiene más cosas que hacer. Utiliza su mejora comercial para convertir 2 maderas en 2 mármoles, luego paga una madera y 2 mármoles para construir los niveles de torre 4 y 6 (el nivel 5 es gratis gracias a su Mejora I14).	2 3	
4 Rojo puede ahora resolver la acción de la Caravana y reclamar un camello adicional.		

Ningún jugador ha seleccionado acciones que tengan lugar en la fase de Reino. El prestigio de la Torre no se asigna ya que ningún jugador tiene Mejoras de prestigio de Torre. El Recaudador de Impuestos no exige un pago en la Era I. La fase de resolución ha terminado.

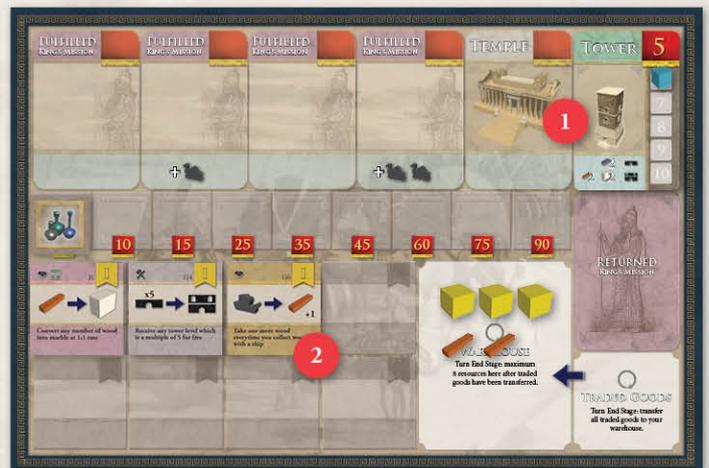
FASE DE FIN DE TURNO

Ahora azul traslada su mármol no comerciable a su almacén. Ningún jugador tiene más de 8 mercancías en el almacén, así que no se descarta nada.

El Marcador de Turno Avanza al tercer turno de juego.



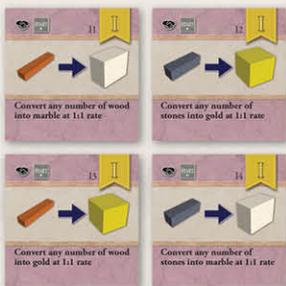
Este es el Tablero de Azul al final del Turno 2



Este es el Tablero de Rojo al final del Turno 2

APÉNDICE – LISTA DE MEJORAS Y MISIONES

MEJORAS DISPONIBLES AL INICIO DE LA PARTIDA

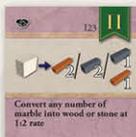


I1, I2, I3, I4 - Puedes comerciar madera o piedra por mármol u oro como se indica. igual que en el mercado puedes realizar tantos intercambios como desees y los bienes que recibes en intercambio no son de nuevo comerciables en el mismo turno de juego.

OTRAS MEJORAS DE COMERCIO

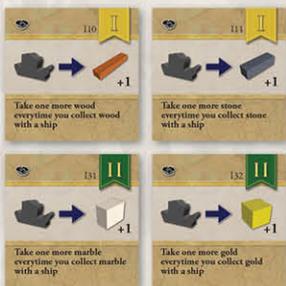


I6 - Puedes comerciar PP por bienes como se indica, limitado a recibir como máximo un bien básico y un bien avanzado en cada turno de juego. Los bienes recibidos no se pueden volver a comerciar en el mismo turno de juego.



I23, I24 - Puedes comerciar oro o mármol por madera o piedra como se indica. igual que en el mercado puedes realizar tantos intercambios como desees y los bienes que recibes en intercambio no son de nuevo comerciables en el mismo turno de juego.

MEJORAS QUE PROPORCIONAN MÁS RECURSOS



I10, I11, I12, I13, I29, I30, I31, I32 - Cada vez que obtengas ese tipo de recurso con un barco, obtienes un recurso adicional del mismo tipo. todos los bonus son acumulativos.

MEJORAS BASADAS EN LA TORRE



I18 - Puedes construir la torre sin pagar madera (pero tienes que pagar el resto de costes).

Ejemplo: estás construyendo los niveles 7º y 8º con la acción “construye dos niveles” que cuesta 2 maderas y 2 mármoles; sólo pagarás 2 mármoles



I14, I15 - Recibes gratis los niveles de torre múltiplos de 5.

Ejemplo: tu torre es de nivel 3, utilizas la acción “construir un nivel” y gastas 1 madera y 1 piedra para obtener el nivel 4, luego obtienes el nivel 5 de forma gratuita, a continuación gastas 2 piedras para obtener el nivel 6.

Ejemplo: tu torre es de nivel 8, usas la acción “construir dos niveles” y gastas 2 piedras y dos mármoles para obtener los niveles 9 y 11, el nivel 10 es gratis.

Ejemplo: tu torre es el nivel 16 y uno de tus oponentes usa la acción del Traidor para destruir 2 niveles, bajas al nivel 14 y entonces recibes inmediatamente el nivel 15 gratis.



I116, I117, I135, I136 - Si tienes la torre más alta durante la Fase del Reino, obtienes los PP indicados. Todos los bonus son acumulativos.

MEJORAS BASADAS EN LAS MISIONES DEL REY



I15, I119 - Recibes el número de PP indicados cada vez que completes una Misión del Rey. Todos los bonus son acumulativos.



I20 - Cada vez que completes una Misión del Rey gastas dos recursos menos para ello.

MEJORAS BASADAS EN LAS MERCANCÍAS RARAS



I18, I27 - Recibes el número indicado de puntos de prestigio cada vez que adquieras una Mercancía Rara utilizando una de las acciones del tablero. Cuando recibes una Mercancía Rara gratis por efecto del Templo o de la Misión de un Rey, recibes 1 punto de prestigio solamente. Todos los bonos son acumulativos.



I19 - Una vez por turno, cuando una de tus piezas está en una acción de “adquirir Mercancías raras”, puedes completar esta acción gastando 4 PP en lugar de pagar en recursos. No se puede ir a negativo en el Marcador de puntuación al hacer esto.



I28 - Cada vez que obtengas una Mercancía Rara gastas dos recursos menos para ello.



I143 - Cada vez que obtengas una Mercancía Rara puedes elegir la que deseas de la pila correspondiente. Después de haber adquirido esa Mercancía Rara, mezcla las losetas y forma una nueva pila.



MEJORAS DE LOS MERODEADORES



I7 - Si eres el jugador que reveló la carta de Merodeadores este turno, tus piezas en la región atacada no se ven afectadas.



I25 - Si eres el jugador que reveló la carta de Merodeadores este turno, obtienes 3 PP si al menos una pieza oponente es eliminada de la región atacada.



I26 - Si eres el jugador que reveló la carta de Merodeadores este turno, recibes 1 oro y 1 PP.



I45 - Tus piezas son inmunes a los Merodeadores, es decir, cuando la carta de Merodeadores es revelada, tus piezas colocadas en la región atacada no son retiradas.

MEJORAS DE ACCIONES PRIVADAS

Las acciones privadas representan acciones que sólo están disponibles para el jugador propietario de la correspondiente Mejora y que no se ven afectadas por los Merodeadores. Las acciones privadas se activan inmediatamente después de haber sido compradas. Como lo indica el símbolo de camello/barco en el lado izquierdo de la loseta, mueve el camello/barco utilizado para adquirir esta Mejora desde el tablero hacia la loseta. En las siguientes etapas de Colocación puedes reactivar la acción privada colocando una de tus piezas en la loseta de Mejora en vez de en el tablero. Durante la fase de resolución, el propietario retira el camello o barco que se encuentra allí para resolver la acción correspondiente.



I21, I22 - Puedes comerciar recursos como en el Mercado. Puedes hacer tantos intercambios como desees y los bienes que recibes a cambio no son negociables de nuevo en el turno actual. Retira la pieza de esta mejora después de haber completado todas tus operaciones.



I37 - Puedes realizar la acción del Templo para construir una parte del Templo y ganar 3 PP. Un jugador puede realizar la acción normal de "construir templo" del tablero además de su acción privada, y por lo tanto construir dos partes del Templo en un mismo turno. Esta acción privada no proporciona una carta de Misión del Rey.



I47 - Puedes realizar una de las acciones disponibles durante la fase de Construcción (construir la torre, adquirir una Mercancía Rara, completar o robar una Misión del Rey, construir el Templo o ser el Traidor). Tú decides qué acción realizar en cualquier momento durante la fase de Construcción (puede ser la misma acción que ya hayas realizado en el tablero).

Ejemplo: la partida está en la Era III, has elegido la acción de Traidor en el tablero y decides realizar la misma acción con tu Mejora de acción privada - destruyes 4 niveles de torre de uno de tus oponentes o 2 niveles de torre a cada uno de dos oponentes diferentes.



I48 - Puedes realizar una de las acciones disponibles durante la fase del Reino (recaudador de impuestos, suministros de guerra, jugador inicial). Tú decides qué acción realizar en cualquier momento durante la fase de Reino (no puede ser la misma acción que ya has realizado en el tablero). Si otro jugador ha elegido la acción de "jugador inicial" en el tablero, estas acciones se resuelven de acuerdo con el orden de juego.

Ejemplo: has elegido la acción de suministros de Guerra en el tablero, por lo que no puedes elegirla de Nuevo con tu Mejora de acción privada.

Ejemplo: tu oponente ha elegido la acción "jugador inicial" en el tablero y tú quieres elegirla en tu Mejora de acción privada. Debido a que él va por delante de ti en el orden de turno, él coge el peón de Jugador inicial y un recurso básico, y luego tú coges el peon de jugador inicial y un recurso básico.

MEJORAS DE PUNTUACIÓN FINAL



I38, I39, I40, I41, I42 - Obtienes 12 PP al final de la partida si satisfaces las condiciones indicadas. En caso de empate no se obtienen puntos.



Ejemplo: con la mejora I41, si has completado el Templo y otro jugador también, no puntúas nada.



Recuerda que las Misiones del Rey otorgan los puntos totales indicados en las mismas en el caso de misiones completadas y la mitad en el caso de misiones devueltas.

MEJORAS VARIAS



I33 - Puedes almacenar 12 recursos en lugar de 8 en tu almacén en la Fase de Final de Turno.



I34 - Cada vez que construyas una parte del Templo gastas tres recursos menos.



I44 - Cuando resuelvas una acción de "regalos de paz" obtienes el doble de PP.

Ejemplo: la partida está en Era III y has ocupado con tus piezas ambos espacios de "regalos de paz". Obtienes 14 PP.



I46 - Eres inmune al Recaudador de Impuestos, es decir, no tienes que pagar 1 oro en Era II y 2 oros en Era III.

MISIONES DEL REY



K1, K2 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la Fase de Construcción para coger una Mercancía Rara del tablero. El jugador elige una pila, coge la Mercancía Rara que desea, mezcla de nuevo el resto y coloca la pila al tablero. Recuerda que en caso de conflicto entre dos jugadores se sigue el orden de turno.



K3, K4 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la Fase de Construcción para obtener el siguiente nivel de Templo. Si ya tienes el Templo completado, entonces obtienes el sótano de uno nuevo.



K5, K6 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en cualquier momento para obtener el siguiente barco adicional. Si se utiliza esta misión para obtener el tercer barco, entonces para obtener el cuarto por medio de la acción de Astillero necesitarás 2 conjuntos de Mercancías Raras de colores diferentes.



K7, K8 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la Fase de Construcción para construir inmediatamente el número indicado de niveles de torre.



K9, K10 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la Fase de Merodeadores, después de que se haya revelado la Carta de Merodeadores, para cambiar la región atacada por los mismos. Elige otra región entre las disponibles en el mazo de Merodeadores y colócala en el espacio de **región atacada**.



K11, K12 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en cualquier momento para obtener el siguiente camello adicional. Ten en cuenta que si se utiliza esta misión para obtener el 4º camello, todavía tendrás que satisfacer los requisitos para obtener el 5º camello.



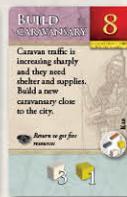
K13 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en cualquier momento durante la fase de resolución para utilizar la acción del Mercado como si hubieras colocado allí una de tus piezas.



K14 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la Fase de Merodeadores, una vez que la carta de Merodeadores haya sido revelada y las piezas en la región atacada hayan sido eliminadas, para intercambiar un camello o barco con uno de tus oponentes. Las piezas intercambiadas deben ser del mismo tipo, es decir, camello por camello o barco por barco.



K15 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la fase de Mejoras para obtener dos Mejoras de las disponibles en el tablero sin costo alguno. Esta acción se realiza después de que todos los otros jugadores (incluido tú) hayan adquirido sus Mejoras de acuerdo con el orden indicado en el tablero.



K16, K17, K18 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en cualquier momento durante la fase de resolución para obtener cinco recursos de cualquier tipo. Estos recursos no son comercializables.



K19 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la fase de Construcción para obtener el sótano de un nuevo Templo. Este Templo puede ser construido en paralelo a otro Templo que aún se encuentra en construcción (si lo hay). Recuerda que normalmente debes completar un Templo antes de empezar a construir uno Nuevo.



K20 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la fase de Construcción para destruir inmediatamente tres niveles de torre de uno de tus oponentes. Recuerde que en caso de conflicto entre dos jugadores sobre quién debe construir/ destruir primero la Torre, es el orden de juego lo que cuenta.



K21, K22 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la fase de Construcción para robar dos nuevas Misiones del Rey del mazo correspondiente. Recuerde que en caso de conflicto entre dos jugadores sobre quién debe robar las cartas primero, es el orden de juego lo que cuenta.



K23, K24 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en cualquiera de tus turnos de la etapa de Colocación para colocar hasta tres de tus piezas en el tablero en lugar de una.



K25, K26 - Una vez completada, esta misión puede ser devuelta en la fase de Mejoras para obtener una de las Mejoras de Era I o II que no se encuentran actualmente disponibles en el tablero. Si el juego está en Era I puedes elegir una Mejora de Era I entre las que no se mostraron al principio. Si el juego está en Era II o III puedes elegir una Mejora de Era I o II.