

CYCLADES

UN JUEGO DE LUDOVIC MAUBLANC Y BRUNO CATHALA, DE 2 A 5 JUGADORES

En el archipiélago de las Cícladas, frente a las costas de una Grecia aún por unificar, las grandes polis (Esparta, Atenas, Corinto, Tebas y Argos) están creciendo y luchan unas contra otras para establecer su supremacía, bajo la mirada benevolente de los dioses.

OBJETIVO DEL JUEGO

Demostrar la supremacía de tu ciudad, siendo el primer jugador que consiga tener dos metrópolis al final de un ciclo.

COLOCACIÓN INICIAL

Cada jugador coge las piezas de su color ① y las sitúa delante de su pantalla ②, visibles para todos los demás, y 5 Piezas de oro ③ que esconde detrás de su pantalla.

Coloca los tableros ④, las flotas y las tropas dependiendo del número de jugadores, según se indica en las ilustraciones de la página 8 (encontrarás números que se corresponden con el número de jugadores en la partes inferior de cada tablero).

Baraja las cartas de Criaturas Mitológicas y ponlas boca abajo en un mazo en el lugar adecuado ⑤. Coloca sus cinco figuras junto a la pila de descartes ⑥.

Coloca las cartas de Filósofo ⑦ y las de Sacerdote ⑧ en el lugar reservado para ellas en el tablero.

Cada jugador coge únicamente uno de sus marcadores de Ofrenda. Estos marcadores se mezclan y se colocan al azar en los primeros lugares del turno de juego ⑨ (el segundo marcador de ofrenda sólo se usa en partidas a dos jugadores).

Deja las cuatro baldosas de Dioses ⑩ junto al tablero de juego.

Las baldosas de edificios, las baldosas de metrópolis, los dados especiales, los marcadores de prosperidad y las Piezas de oro que no se han repartido se dejan aparte, mientras no se necesiten durante el juego.



CONTENIDO

Un tablero de juego dividido en tres secciones

2 dados especiales

100 Piezas de oro

16 marcadores de prosperidad

5 figuras de: Kraken, Minotauro, Medusa, Polifemo, Quirón

18 cartas de criaturas mitológicas

16 cartas de Filósofo

16 cartas de Sacerdote



4 baldosas grandes de Dioses

40 edificios:



10 Puertos



10 Fortalezas



10 Templos



10 Universidades



10 Metrópolis

Para cada uno de los cinco colores del juego:



2 marcadores de ofrenda



8 Flotas



3 marcadores de territorio



8 tropas



1 pantalla

EL JUEGO

El juego se desarrolla durante una serie de ciclos, durante los cuales los jugadores podrán:

- Primero, **recolectar sus ingresos** en Piezas de oro (producción de sus islas + comercio marítimo).
- Despues, **hacer ofrendas a los dioses** (subasta). A veces te será necesario gastarte mucho dinero para conseguir los favores del Dios de tu elección.
- Finalmente, dependiendo del Dios cuyo favor hayas obtenido, **realizar las acciones** que son específicas de ese Dios (Cada Dios tiene una acción “gratuita”, mientras que otras sólo se pueden usar gastando más Piezas de oro de nuestra valiosa reserva).

El objetivo de cada jugador es poseer dos Metrópolis al final de un ciclo (ya sea construyéndolas y/o conquistándolas). El juego finaliza al final de un ciclo si al menos uno de los jugadores ha completado su objetivo. Si varios jugadores alcanzan su objetivo en el mismo ciclo, entonces gana el más rico (el que tiene más Piezas de oro).



EXPLICACIÓN DE UN CICLO

1) CRIATURAS MITOLÓGICAS

Durante cada ciclo, habrá varias Criaturas Mitológicas vagando por las Islas Cícladas.

Al comienzo de cada ciclo, lo primero que hay que hacer es actualizar el track (zona de casillas sucesivas en el tablero en la que se registra el avance de distintos parámetros; en adelante, se usará la palabra inglesa para referirnos a estas zonas. Nota del Traductor.) de Criaturas Mitológicas para tener tres criaturas visibles (una en cada uno de los espacios). Las piezas de oro dibujadas debajo de cada espacio indican el precio a pagar por usar cada Criatura durante la Fase de Acción (como se verá más adelante). Se procederá así:

- Descarta la Criatura que esté sobre las 2 piezas de oro si no se usó en la ronda anterior.
- A continuación, desplaza todas las otras cartas hacia la derecha, de modo que se rellenen todos los espacios vacíos.
- Finalmente, rellena todos los espacios que han quedado vacíos sacando nuevas cartas.

Cuando se agoten las cartas del mazo, se barajan y se vuelve a crear otro mazo nuevo del que seguir sacando cartas.

Caso especial al principio del juego:

- Durante el primer (y sólo el primer) ciclo, saca la primera carta de Criatura Mitológica y ponla boca arriba en el espacio más a la izquierda del track.
- Durante el segundo ciclo, si no se ha usado esta criatura, muévela un recuadro a la derecha y pon la siguiente carta de Criatura del mazo (boca arriba) en el espacio que acaba de quedar libre. (Si se usó, coloca las dos primeras cartas del mazo sobre los espacios marcados con 4 Piezas de oro y 3 Piezas de oro, respectivamente).

2) LOS DIOSSES

El orden en que los dioses conceden a los jugadores sus acciones cambia al comienzo de cada ciclo.

Las cuatro baldosas de los Dioses se mezclan y se sitúan al azar sobre los cuatro espacios vacíos encima del espacio de Apolo.

Cuando jueguen cuatro jugadores, el último de los cuatro dioses se pondrá boca abajo. No estará disponible durante este ciclo. Durante el ciclo siguiente, este Dios se pondrá en el primer espacio, boca arriba, y se mezclarán los otros tres. De nuevo, el Dios puesto en cuarto lugar estará boca abajo y se convertirá en el primer Dios en el siguiente ciclo.

Cuando jueguen tres jugadores, los primeros dos Dioses se pondrán boca arriba, y los dos últimos boca abajo. Durante el siguiente ciclo se usarán los Dioses que estaban boca abajo. En el ciclo siguiente a ése, los cuatro Dioses se mezclarán de nuevo para formar dos nuevas parejas aleatorias.

Los cambios de reglas específicos para juegos a dos jugadores, se detallarán en la página 6.

3) INGRESOS

Cada ciudad gana Piezas de oro según la prosperidad de sus islas y su comercio marítimo.

Cada jugador obtiene **1 Pieza de oro por cada marcador de prosperidad que controle**.

Los marcadores de prosperidad se hallan presentes en muchas islas, (impresos en el tablero, o bien presentes en el tablero como marcadores recibidos gracias a Apolo, como se puede ver en la página 6), así como en ciertos espacios de mar, impresos en flechas que representan el hecho de que los barcos presentes están comerciando con otras naciones. Las Piezas de oro que ganen los jugadores deberán esconderlas detrás de sus pantallas.

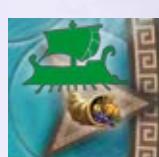


Durante el ciclo anterior, un jugador ha usado la criatura que se encontraba sobre el espacio de las 3 Piezas de oro. El track se tiene que actualizar ahora para el comienzo del próximo ciclo.

- 1 *El Minotauro se descarta (nadie lo había querido usar).*
- 2 *El Pegaso se mueve al espacio sobre las dos piezas de oro.*
- 3 *Los espacios sobre las 3 y las 4 piezas de oro se llenan con las primeras cartas de Criatura que se roben de la parte superior del mazo.*



Esta isla le reporta al jugador azul dos piezas de oro.



Este recuadro de comercio le reporta al jugador verde una pieza de oro.

4) OFRENDAS

Para ganarse la ayuda de los Dioses y las acciones que tienen asociadas, los jugadores tendrán que sacrificar parte de sus riquezas (Piezas de oro).

Siguiendo el orden de juego, cada jugador elige un Dios y deposita su marcador de ofrenda en el espacio correspondiente a la ofrenda que el jugador quiere realizar en honor de ese Dios.

Si una oferta sube por encima de 10, el jugador coloca uno de los marcadores de territorio en el espacio de 10+, con el marcador de ofrenda indicando el número que excede de la decena (por ejemplo, para pujar 13, un jugador coloca su marcador de territorio en el 10+ y su marcador de ofrenda en el 3).

Un Dios concede su favor solamente a un jugador: el jugador que hizo la ofrenda de valor más alto.

Si un jugador ha hecho una ofrenda a un Dios que ya ha sido elegido:

- La ofrenda debe ser más alta que la que ya se hubiera realizado previamente.
- El jugador que había hecho la ofrenda anterior debe retirar su marcador e, inmediatamente, pujar por el favor de otro Dios distinto.

Es posible, pues, que el jugador al que han superado en la puja por un Dios, supere en la puja a otro jugador. Siempre que ocurra, se deberá resolver antes de que el siguiente jugador en seguir el turno de juego coloque su marcador de ofrenda. Cualquier jugador puede colocar su marcador de ofrenda en el espacio de Apolo sin ningún coste, ya que Apolo no exige ofrendas. Es posible que varios jugadores elijan a Apolo en el mismo ciclo. El primer jugador en elegirlo coloca su marcador en el espacio 1, el segundo jugador en el espacio 2, etc.

La fase de ofrenda concluye cuando todos los jugadores han colocado un marcador en un Dios.

Cada jugador paga el número de piezas de oro ofrecidas a su Dios, teniendo en cuenta cualquier posible reducción debida a cartas de Sacerdote (véase más adelante).

Importante: aunque el número de piezas de oro de cada jugador deba permanecer en secreto, ¡está prohibido hacer una ofrenda que no puedas pagar! ¡La cólera de los Dioses sería terrible!

5) REALIZAR ACCIONES

Los Dioses se activan en el orden determinado al comienzo del ciclo.

El jugador que ha ganado la puja de la ofrenda al primer Dios puede realizar, en el orden que elija, las acciones específicas de ese Dios y usar una Criatura Mitológica, pagando el coste correspondiente a cada una de las acciones.

Las acciones son las siguientes:

- Invocar una o más Criaturas Mitológicas (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Reclutar (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Construir (todos los Dioses, excepto Apolo).
- Aumentar los ingresos (Apolo).

Los 4 Dioses principales funcionan del mismo modo. Sólo Apolo es diferente.

Es posible alternar acciones (por ejemplo, reclutar, construir y reclutar de nuevo).

Cuando el jugador ha terminado de realizar sus acciones, coloca su marcador de ofrenda en el último espacio libre del track de turno. Luego le toca el turno de realizar sus acciones al jugador que ganó la puja de ofrenda al siguiente Dios.

• INVOCAR UNA O MÁS CRIATURAS MITOLÓGICAS

Pagando el coste indicado debajo de la carta (2, 3 ó 4 Piezas de oro, menos cualquier reducción debida a los Templos) el jugador puede coger la correspondiente carta de Criatura y aplicar el efecto indicado. En cuanto se usa el poder, la carta se pone boca arriba en la pila de descartes.

Los poderes de las Criaturas deben usarse inmediatamente. Un jugador no puede reservarse una Criatura que acabe de comprar, con el fin de usarla más adelante.

El poder de cada Criatura y el uso de las 5 figuras de Criatura se explican en el manual de referencia de cuatro páginas incluido en la caja.

Es importante señalar que las cartas de nuevas Criaturas sólo se ponen en el tablero al comienzo de cada ciclo. Por lo tanto, el jugador que hizo la mejor ofrenda al primer Dios será el primero en elegir cuanto le interese. Y, puesto que no hay nada que le impida jugar múltiples Criaturas, es bastante posible que los últimos jugadores del ciclo ya no tengan ninguna Criatura disponible para cuando les llegue su turno.

EJEMPLO: OFRENDA



El jugador Azul quiere ir a la guerra y hace una ofrenda a Ares.

Coloca su marcador en el 5, pensando que este valor disuadirá a otros jugadores.



¡Pero el jugador Rojo hace una oferta por valor de 6 a Ares!

Azul debe hacer una nueva elección de inmediato. A continuación, hace una oferta por valor de 1 a Poseidón, con la esperanza de ser desbancado con el fin de poder volver a Ares.



Y eso es exactamente lo que sucede: El jugador Amarillo hace una oferta por valor de 3 a Poseidón, desbancando a Azul.

Azul inmediatamente hace una ofrenda por valor de 7 a Ares, desbancando a Rojo, que ahora tiene que hacer una ofrenda a otro Dios... ¿Qué hará Rojo?

EJEMPLO: FIN DE ACCIONES



Rojo jugó primero: una vez que ha terminado de realizar sus acciones, pone su marcador de orden en el espacio 5. El siguiente jugador (Verde) pondrá su marcador en el espacio 4, etc.

Por lo tanto, es el jugador que jugó el último el que, durante el próximo turno, hará la primera ofrenda.

• RECLUTAR

Los Dioses principales permiten a los jugadores reclutar, dependiendo de su especialidad, una Tropa, una Flota, un Sacerdote o un Filósofo sin coste alguno, pero también pueden obtener más a cambio de las valiosas Piezas de oro.

			
POSEIDÓN <p>Reclutar Flotas</p> <p>Poseidón ofrece una Flota sin coste.</p> <p>Es posible adquirir Flotas adicionales del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La segunda Flota cuesta 1 Pieza de oro. • La tercera Flota, 2 Piezas de oro. • La cuarta Flota, 3 Piezas de oro. <p>Un jugador no puede adquirir más de tres Flotas adicionales por turno.</p> <p>Ningún jugador puede tener más de 8 Flotas.</p> <p>Las Flotas deben construirse en los espacios de mar que rodean una isla que pertenezca a dicho jugador.</p> <p>Estos espacios deben estar vacíos o contener Flotas que pertenezcan al mismo jugador.</p>	ARES <p>Reclutar Tropas</p> <p>Ares ofrece una Tropa sin coste.</p> <p>Es posible adquirir Tropas adicionales del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La segunda Tropa cuesta 2 Piezas de oro. • La tercera Tropa, 3 Piezas de oro. • La cuarta Tropa, 4 Piezas de oro. <p>Un jugador no puede adquirir más de tres Tropas adicionales por turno.</p> <p>Ningún jugador puede tener más de 8 Tropas.</p> <p>Las Tropas se deben colocar en las islas controladas por el jugador.</p>	ZEUS <p>Reclutar Sacerdotes</p> <p>Ofrece un Sacerdote sin coste.</p> <p>Es posible reclutar un único Sacerdote adicional por un coste de 4 Piezas de oro.</p> <p><i>Los Sacerdotes deben colocarse delante de la pantalla, a la vista de los demás jugadores.</i></p> <p>Efectos de los Sacerdotes</p> <p>Cada Sacerdote reduce el coste de la ofrenda a pagar al comienzo de cada ciclo en 1 Pieza de oro.</p> <p>Independientemente del número de Sacerdotes que tenga un jugador, DEBERÁ pagar al menos 1 Pieza de oro por su ofrenda (sólo la ofrenda a Apolo no tiene ningún coste).</p>	ATENEA <p>Reclutar Filósofos</p> <p>Ofrece un Filósofo sin coste.</p> <p>Es posible reclutar un único Filósofo adicional por un coste de 4 Piezas de oro.</p> <p><i>Los Filósofos deben colocarse delante de la pantalla, a la vista de los demás jugadores.</i></p> <p>Efectos de los Filósofos</p> <p>Tan pronto como un jugador consiga cuatro Filósofos, deberá descartarlos para crear una Metrópolis. (Se verá más adelante).</p>

• CONSTRUIR

Cada Dios tiene asociado un tipo específico de edificio y cada edificio tiene efectos diferentes en el juego.

Durante su turno, un jugador puede construir el mismo tipo de edificio tantas veces como quiera (incluso en la misma isla) siempre que pueda pagar su coste.

Tan pronto como un jugador posea 4 edificios de distinto tipo (bien sea en una o en varias islas) automáticamente crea una Metrópolis. (Véase más adelante).



Los edificios se sitúan en los recuadros blancos de cada isla.

			
POSEIDÓN <p>PUERTO</p> <p>Efecto: el Puerto da un bonus defensivo a las batallas navales que tengan lugar en los recuadros adyacentes a la isla en la que se encuentra el Puerto.</p>	ARES <p>FORTALEZA</p> <p>Efecto: durante las batallas, la Fortaleza otorga un bonus defensivo a las Tropas que se encuentren en esa isla.</p>	ZEUS <p>TEMPLO</p> <p>Efecto: cada Templo reduce el coste de comprar una Criatura Mitológica en 1 Pieza de oro. Cada Templo sólo puede aplicar esta reducción una vez por ciclo. Un jugador siempre deberá pagar al menos 1 Pieza de oro para comprar una Criatura, sin importar el número de Templos que posea.</p>	ATENEA <p>UNIVERSIDAD</p> <p>Efecto: la Universidad no tiene ningún efecto especial... salvo que es uno de los 4 Edificios que se necesitan para crear una Metrópolis.</p>

• ACCIÓN ESPECIAL

Algunos Dioses te conceden acciones especiales.

Durante su turno, un jugador puede realizar estas acciones cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes Piezas de oro para costearlas.

POSEIDÓN

Mover Flotas

Por un coste de 1 Pieza de oro, el jugador puede activar Flotas que se encuentren en ese momento en el mismo espacio de mar y moverlas hasta a un máximo de tres espacios. A lo largo de ese movimiento, se podrá incorporar más Flotas o dejar algunas según se desplazan.

Si las Flotas entran en un espacio ocupado por Flotas enemigas, su movimiento termina y, de inmediato, tendrá lugar una batalla naval.



Ejemplo de movimiento de Flota
Situación inicial

ARES

Mover Tropas

Por un coste de 1 Pieza de oro, el jugador puede mover algunas o todas las Tropas que se encuentren en una isla y moverlas a otra isla conectada por una cadena de Flotas de su color.

- Si desembarca en una isla donde haya Tropas enemigas presentes, inmediatamente se origina una batalla.
- Si desembarca en una isla donde no hay Tropas, reclama esta isla como propia sin combatir, incluso aunque haya una Fortaleza en la isla.
- Si sus Tropas dejan vacía la isla de la que partieron, el jugador debe dejar allí un marcador de territorio. La isla le pertenece mientras ningún oponente desembarque allí. (Por lo tanto, ninguna isla que posea un jugador puede volver a ser neutral de nuevo).

Última isla: un jugador no puede atacar la última isla de otro jugador, a menos que demuestre que ganaría el juego si tuviera éxito en la conquista de dicha isla.

Si, por ejemplo, el jugador que ha elegido a Ares ya posee otra Metrópolis, tiene derecho a atacar la última isla de otro jugador si esa isla contiene una Metrópolis, puesto que si la invasión tuviera éxito, ganaría el juego.



*Primer movimiento:
El grupo de 3 Flotas se une a la
Flota adyacente*



*Segundo movimiento:
Las 4 Flotas se mueven juntas
1 espacio*



*Tercer movimiento:
2 Flotas se quedan atrás,
mientras que las otras 2 hacen un
movimiento final*



Importante: una isla se considera un único espacio, sin importar lo grande que sea El puerto, por lo tanto, afecta a cada uno de los 8 espacios adyacentes. Y la Tropa presente protege a toda la isla.

Nota: es posible que dos ejércitos se aniquilen simultáneamente. En el caso de una batalla en tierra, el defensor mantiene su isla y pone un marcador de territorio en ella. Aún se beneficiará de los ingresos que produzca dicha isla y de los efectos de los edificios que haya en ella, pero ya no podrá ser defendida frente a un ataque posterior hasta que el jugador no haya reclutado nuevas Tropas, gracias a Ares.

ZEUS

Cambiar las Criaturas

Por 1 Pieza de oro, el jugador puede descartar una carta de Criatura disponible y reemplazarla por la primera carta del mazo de robar.

Esta acción se puede usar para librarse de una criatura peligrosa a un coste menor, o "buscar" una Criatura específica que el jugador pueda necesitar.

EXPLICACIÓN DE LA BATALLA

1) Cada jugador que participa en la batalla tira un dado y le suma el número de Tropas/Flotas que tiene en la zona del combate.



Si la batalla tiene lugar en una isla donde se han construido una o varias fortalezas, el defensor añade +1 al valor del dado por cada fortaleza que haya en la isla.



Si la batalla tiene lugar en un espacio de mar adyacente a una isla (o islas) donde el defensor ha construido uno o más Puertos, el defensor añadirá +1 al valor de su dado por cada Puerto.

2) El jugador que haya obtenido el resultado más bajo pierde el primer asalto. Quita una Tropa / Flota de la batalla y la coloca en su reserva, por delante de su pantalla. Si el resultado es un empate, ambos jugadores pierden una Tropa/Flota (ver nota en la esquina inferior derecha de esta página).

3) Si ambos combatientes todavía tienen Tropas / Flotas, el defensor puede decidir la retirada (véase más abajo). Si no lo hace (o si no puede), el atacante puede también retirarse. Si ninguno de los jugadores se retira, se lleva a cabo un nuevo asalto (ver paso 1).

4) Estos pasos se repiten hasta que sólo queda un jugador en la zona de combate. Ese jugador toma el control de la isla o el espacio de mar en el que se produjo la batalla. Si se trataba de una isla, el vencedor también recibe todos los edificios que se encuentran en la isla.

Retirada durante una batalla en tierra: si uno de los jugadores quiere abandonar el combate, debe llevar sus tropas a una isla que le pertenezca y que esté unida mediante Flotas a la isla donde se llevó a cabo la batalla. Si estas condiciones no se cumplen, las tropas no pueden retirarse.

Retirada durante una batalla marítima: si uno de los jugadores quiere abandonar el combate, debe mover sus Flotas a un espacio adyacente vacío o a uno que él controle. Si ningún espacio cumple uno de estos requisitos, las Flotas no se pueden retirar.

• APOLO

Por último, el jugador o jugadores que hayan elegido a Apolo, jugarán los últimos y tendrán un abanico muy limitado de acciones. Jugar con Apolo es, técnicamente, una manera de saltarse el turno para ahorrar dinero.



El jugador que se ha elegido Apolo obtiene:

- 1 Pieza de oro si posee más de una isla
- o 4 Piezas de oro si es propietario de una sola isla.

Las Piezas de oro que se ganan de esta manera se colocan detrás de la pantalla. Además, el jugador toma un marcador de prosperidad y lo pone en la isla de su elección (esta isla, bendecida por Apolo, ganará 1 Pieza de oro extra al inicio de cada ciclo posterior).

Importante: si más de un jugador ha elegido a Apolo durante el mismo turno de un ciclo, todos ganan la Pieza de oro extra, pero sólo el primer jugador en haber elegido a Apolo obtendrá un marcador de prosperidad.

Apolo no ofrece ninguna otra acción.

6) FINAL DEL TURNO

Cuando cada jugador haya jugado y vuelto situar su marcador de ofrenda en el track de turno, éste concluye.

Si uno o más jugadores poseen 2 Metrópolis, el juego termina. De lo contrario, empieza un nuevo ciclo.

FIN DEL JUEGO Y VICTORIA

El juego termina cuando, al final de un ciclo, al menos un jugador posee 2 Metrópolis.

¡Ese jugador gana el juego!

Si más de un jugador termina el ciclo con dos Metrópolis, gana el jugador al que le queden más Piezas de oro detrás de su pantalla.

LAS METRÓPOLIS

Cada isla tiene un espacio reservado para Metrópolis (recuadros de puntos rojos).

Hay dos formas de crear una Metrópolis:

- **Desarrollo económico:** un jugador que tiene los 4 tipos de edificios (Puerto, Fortaleza, Templo y Universidad), incluso si están repartidos por muchas de sus islas, debe inmediatamente descartarlos y sustituirlos por un marcador de Metrópolis, que coloca en un espacio vacío en una de sus islas.



Si no hay espacios libres, el jugador debe destruir uno o más de sus edificios para liberar el espacio necesario para colocar su Metrópolis.

- **Desarrollo intelectual:** un jugador que tiene 4 filósofos debe descartarlos de inmediato para recibir a cambio una Metrópolis. El jugador coloca el marcador de Metrópolis en un espacio vacío en una de sus islas.

Si el único espacio disponible está parcialmente ocupado por edificios, el jugador está obligado a destruirlos para colocar su Metrópolis.

Si un jugador tiene una única isla en la que ya posee una Metrópolis, sus 4 Filósofos simplemente se descartan (la nueva Metrópolis "sustituye" a la vieja).

Hay una tercera forma de conseguir una Metrópolis: ¡conquistar una isla en la que ya haya una!

Una Metrópolis es un "súper-edificio" que tiene los poderes de todos los demás edificios.

JUEGO PARA 2 JUGADORES

Prepara el juego según se indica en la ilustración de la página 8.

Cada jugador coge los dos marcadores de ofrenda de su color.

Mezcla los 4 marcadores de ofrenda y colócalos al azar en los primeros espacios del track de turnos.

A continuación, juega exactamente como se ha detallado para 4 jugadores, pero cada jugador debe hacer ofrendas a dos Dioses en lugar de a un único Dios (puedes superarte en la puja a ti mismo).

Nota: cada jugador debe poder pagar el coste total de sus ofrendas a ambos Dioses elegidos. Un Sacerdote le permite a un jugador reducir en 1 Pieza de oro el importe de cada ofrenda.

El juego termina cuando uno de los dos jugadores posee 3 Metrópolis al final de un ciclo (en lugar de las 2 requeridas en partidas a más jugadores).

**DESPLIEGUE
INICIAL PARA**



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo del juego, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 Piezas de oro (repartidos entre sus islas y cualquier espacio de posible comercio marítimo).



**DESPLIEGUE
INICIAL PARA**



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo del juego, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 Piezas de oro (repartidos entre sus islas y cualquier espacio de posible comercio marítimo).



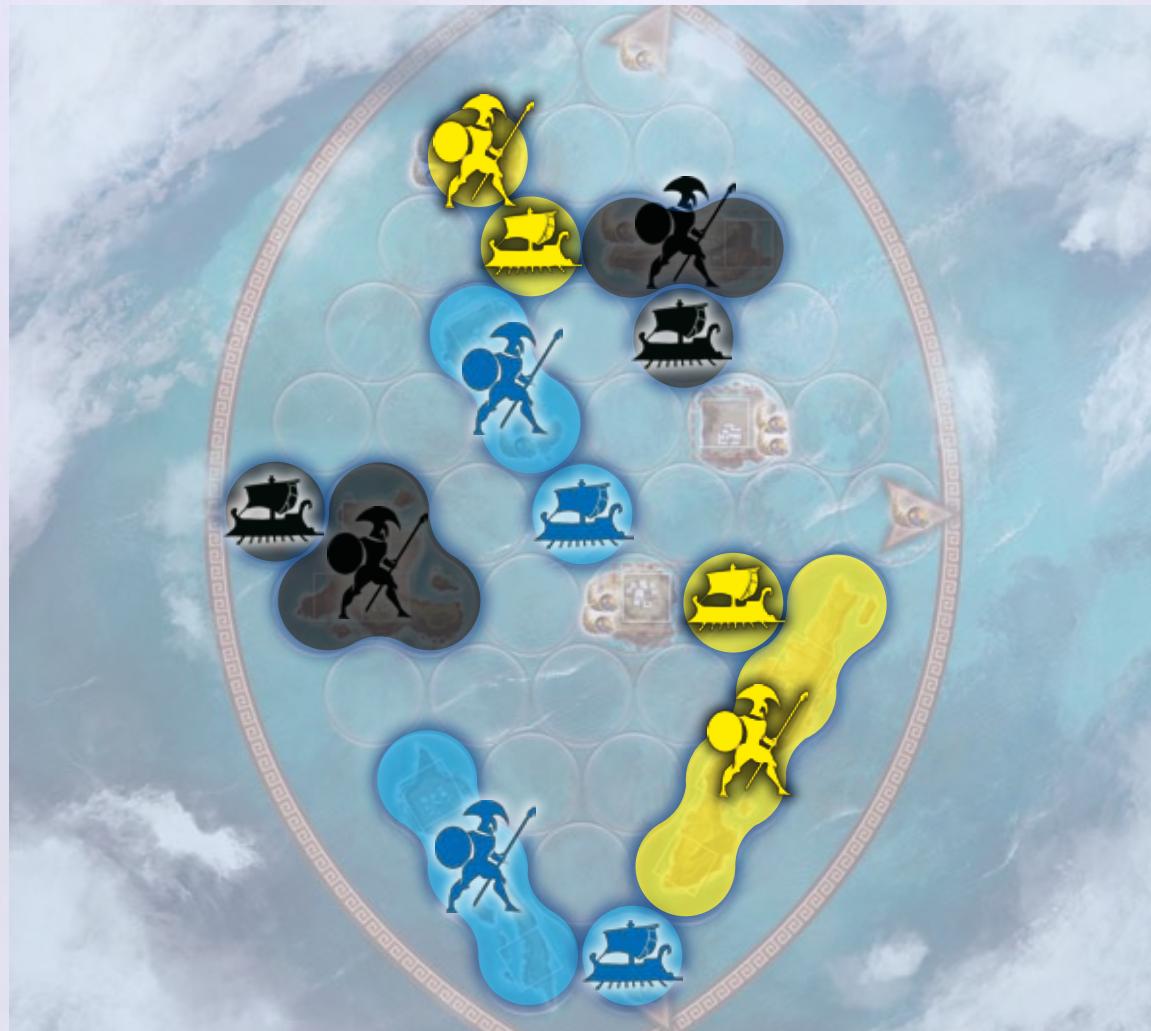
**DESPLIEGUE
INICIAL PARA**



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo del juego, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 Piezas de oro (repartidos entre sus islas y cualquier espacio de posible comercio marítimo).



**DESPLIEGUE
INICIAL PARA**



JUGADORES

Cada jugador coloca en el tablero 2 Flotas y 2 Tropas, según se ve en la ilustración de la derecha.

De este modo, al comienzo del juego, cada jugador tiene 2 islas, así como unos ingresos de 2 Piezas de oro (repartidos entre sus islas y cualquier espacio de posible comercio marítimo).

