





EL MAPA

1. Contenido

6 x Fichas de jugador:

marcadores de un color para los pueblos, las minas y los ejércitos del mapa.
Otros marcadores para los ejércitos en batalla.

Contadores de recursos:

-  - Madera (15 x 5 y 25 x 1)
-  - Piedra (10 x 5 y 25 x 1)
-  - Oro (25 x 5 y 25 x 1)
 - Tropas, cada tropa x1 y x5, como monedas para apilarlas.
-  - Puntos de victoria x1 y x5

240 x Fichas del tablero central:

Fichas iniciales (18):



06 Fichas de pueblo



06 minas de madera libres



06 minas de piedra con leva

Fichas de primer nivel (48):



12 leva neutral (cueva y lago)



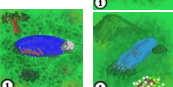
06 tesoro libre



06 tesoro leva



06 lago vacío I



12 lago vacío II y III



06 sembrado vacío

Fichas de segundo nivel (72):



06 2 x tesoro, leva, leva



06 tecnología de nivel I



06 Fichas de pueblo, leva, leva



06 tecnología de nivel I y leva



06 mina madera y leva

EL MAPA



06 Tesoro y soldados

36 parajes vacios (Bosque, montañas + bosque, manzanos + sembrado, paso entre montañas, cementerio, montañas + manzanos)



Fichas de tercer nivel (102):



06 Bosque y dos levas (un lado cerrado)

06 2 x tesoro, soldado, arquero

06 2 x tesoro, caballeros, soldados

06 tecnología de nivel II y soldados

06 tecnología nivel III y caballeros

06 mina de piedra, leva y arqueros (un lado cerrado)

06 mina de oro y soldado (un lado cerrado)

06 mina de oro, soldado, arquero, tesoro

12 parajes vacios

06 Bosque vacío (un lado cerrado)

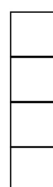
30 parajes vacios con un lado cerrado. (Montaña + pino, montaña + lago, montaña + manzano, lago, sembrado)



06 Bosque vacío (dos lados cerrados)

12 x Tablero Castillo

Leva	1	1	1	1	2
Soldado	2	2	1	2	2
Arquero	1	1	1	2	2
Caballero	3	2	2	2	3



EL MAPA

72 x Cartas de tecnología:

Nivel 1:



6 x Pies ligeros: mover 1 casilla más en el mapa, + 1 casilla x tecnología-potenciador



6 x Punteria: un arquero en un ataque a distancia realiza +1 de daño



6 x Velocidad: +1 Iniciativa de una unidad durante un combate, +1 Iniciativa x 2 tecnología-potenciador



6 x Regateador: Ahorra un oro en la construcción de un edificio, - 1 Oro x 2 tecnología-potenciador

Nivel 2:



6 x BloodLust: Un ataque cuerpo a cuerpo realiza +1 de daño



6 x Vision: Revela 1 casilla del mapa, +1 casilla x 3 tecnología-potenciador



6 x Suerte: obtener +1 de recursos en un tesoro encontrado en el mapa, + 1 recurso x 3 tecnología-potenciador



6 x Maderero: Ahorra una madera en la construcción de un edificio, - 1 Madera x 3 tecnología-potenciador

Nivel 3:

6 x Teletransporte: Transportar un ejercito 3 casillas de distancia y gastar 1 mov, + 1 casilla x 4 tecnología-potenciador



6 x Escudo: +1 Pv a un grupo durante todo un combate, + 1 Pv x 6 tecnología-potenciador



6 x Producción: + 1 a todos los tipos de recurso de producción de un turno, que se produzcan, + 1 x 4 tecnología-potenciador



6 x Pedrero: Ahorra una piedra en la construcción de un edificio, -1 piedra x 4 tecnología-potenciador

EL MAPA

para 4 jugadores:

- 12 x 12. 144 36 casillas por jugador = 33 puntos. (28 x 1, 44 x 2, 60 x 3)

J1	M	1	1	2	3	3	2	1	1	P	J4
P	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	M
1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1
1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1
2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2
1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1
1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1
M	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	P
J2	P	1	1	2	3	3	2	1	1	M	J3

para 5 jugadores:

- 14 x 14. 196, 39 casillas

para 6 jugadores:

- 16 x 16. 256, 42 casillas por jugador = 42 puntos.

Se escoge un jugador inicial al azar.

EL MAPA

3. Turnos de juego:

- Al inicio de cada turno se aumentarán las tropas de los castillos de todos los jugadores, moviendo las tropas en la columna de reclutamiento y añadiendo a la reserva de cada edificio militar el incremento de tropas ya entrenadas disponibles.



Leva -> cada 1 turnos



Soldado -> cada 2 turnos



Arquero -> cada 1 turnos



Caballería -> cada 3 turnos

- Todos los jugadores reciben los recursos que producen (oro, madera, piedra, tecnologías).

- Empieza el jugador inicial con su turno, y se continua en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- a) Construir: puede construir en cada castillo un edificio, solo uno por castillo.
- b) Comerciar: puede comerciar con jugadores que tengan mercado o con la banca un material por cantidad de pueblos y mercados.
- c) Comprar tropas: puede comprar tropas, pero solo podrá mover tropas de una casilla por cada pueblo.
- d) Mover tropas: puede mover las tropas Norte, Sur, Este, Oeste, eligiendo distintas casillas destino, pero solo una casilla origen por pueblo.
- e) Iniciar conflicto: Puede mover las tropas a una casilla ocupada por tropas de un jugador enemigo, dando lugar a un conflicto que se resolverá al terminar el turno.

f) Tecnologías: puede usar tecnologías.

3.a Construcción de Edificios:

El jugador podrá construir un edificio de la reserva pagando el coste de construcción y situandolo en el nivel correspondiente. No se puede construir un edificio en un nivel inferior, pero si en un nivel superior. El nivel del edificio es igual a los puntos de victoria que otorga al final de la partida.

En el nivel dos solo se puede construir si las dos casillas inferiores estan ya ocupadas, lo mismo con los niveles superiores.

Niveles bajos:

Almacén: nivel 1, cuesta 1 de oro y 1 de madera, permite mover un ejercito más en el mapa, pero no puede combatir.



Ayuntamiento: nivel 1, cuesta 2 de oro, incrementa la producción de oro en 1.



Biblioteca: nivel 1, cuesta 3 de oro y 1 madera, produce una tecnología de nivel I.



Cuartel: nivel 1, cuesta 3 de oro y 1 de madera, produce soldados.



Estatua: nivel 1, cuesta 1 de oro, otorga 3 puntos de victoria adicionales.



Mercado: nivel 1, cuesta 1 de oro, permite comerciar con otros jugadores y la banca.



EL MAPA



Arquería: nivel 2, cuesta 3 de oro y 2 de madera, produce arqueros.



Armería: nivel 2, cuesta 3 de oro y 1 piedra, dobla el número de unidades entrenadas.



Atalaya: nivel 2, cuesta 4 de oro y 1 madera, permite girar una loseta del mapa por turno.



Banco: nivel 2, cuesta 3 de oro y 1 de madera, incrementa la producción de oro en uno.



Laboratorio: nivel 2, cuesta 5 oro y 2 maderas, produce una tecnología de nivel II.



Teatro: nivel 2, cuesta 3 de oro y 1 de madera, otorga 5 puntos de victoria adicionales.



Coliseo: nivel 3, cuesta 5 de oro, 2 de madera y 1 de piedra, otorga 7 puntos de victoria adicionales.



Cuadras: nivel 3, cuesta 5 de oro, 2 de madera y 1 de piedra, produce caballeros.



Tesorería: nivel 3, cuesta 4 de oro, 2 de madera y 1 piedra, incrementa la producción de oro en 2.



Universidad: nivel 3, cuesta 7 oro, 2 maderas y 1 piedra, produce una tecnología de nivel III.

Edificios de niveles altos comunes para todo el mundo:

4 Piramides (10 puntos de victoria adicionales), (cuesta 6 de oro, 4 de piedra) + 2 pv x piedra









4 Templo de Midas (8 puntos de victoria adicionales), (cuesta 8 de oro, 2 de madera y 1 piedra) + 2 pv x oro

4 Templo de Ares (9 puntos de victoria adicionales), (cuesta 5 de oro, 3 de madera y 2 piedra) + 2 pv x tropa entrenada

4 Jardines colgantes (8 puntos de victoria adicionales), (cuesta 6 de oro, 7 de madera) + 2 pv x madera

3.b El comercio:

El comercio entre jugadores podrá ser totalmente libre, solo pudiendo intercambiar con el jugador activo, el que está jugando su turno. El comercio con la banca vendrá marcado por las tablas que indican los tableros de pueblo:





	1 madera	-> 1 de oro	
	1 piedra	-> 2 de oro	
	2 de oro	-> 1 madera	
	3 de oro	-> 1 piedra	

El jugador activo solo podrá comerciar un recurso por cada pueblo que tenga más uno por cada mercado.

3.c Compra de tropas:

Las tropas se irán entrenando automáticamente cada turno y esperando en sus respectivos edificios para ser contratadas.

EL MAPA

	Leva	-> 1 oro
	Soldado	-> 2 oros
	Arquero	-> 1 oro
	Caballeria	-> 2 oros y 1 madera

3.d Mover ejércitos:

Se podrá mover tropas de una casilla del mapa por cada pueblo que posea el jugador, (además de los almacenes), las tropas se moverán al norte, sur, este u oeste, partiendo del pueblo en el que han sido contratadas. Cuando una tropa se mueva se voltearán todas las losetas que haya a su alrededor en las 8 direcciones, obteniendo el jugador un punto de victoria por cada loseta. Las tropas moverán en el mapa tantas casillas de distancia según su tipo más lento como indica la siguiente tabla:

Leva	-> 2 mapa
Soldado	-> 2 mapa
Arquero	-> 2 mapa
Caballeria	-> 3 mapa

Las tropas no podrán acceder a otra casilla cruzando una línea roja. Cuando las tropas se encuentren en una misma casilla con tropas de otro jugador o neutrales no podrán seguir moviéndose ese turno.

Voltear casillas:

Se irán volteando las casillas que se encuentren adyacentes a la nueva casilla ocupada, incluso las diagonales. En las fichas volteadas puede haber varias cosas:

- vacía
- con el icono de un soldado (se debería combatir al situarse en la ficha, se marca con un ejército neutral del tipo indicado)
- con una mina pintada indicada por el icono de un recurso (si se sitúa encima con tropas se apropia de la mina y lo marca con un marcador de su color)
- con un tesoro (Si se sitúa encima se cogen recursos al azar, se marca con una moneda de oro los tesoros)
- con un pueblo neutral (se se sitúa encima se apropia del pueblo)

Reclamar tesoros:

Al reclamar un tesoro se decidirá al azar los recursos que contiene. Tirando un dado de 6 para decidir el recurso y luego la cantidad. 1,2,3 oro; 4,5 Madera; 6 Piedra. El oro será 1d6, la madera 1d6 entre 2, redondeo hacia arriba, la piedra 1d6 entre 3 redondeo hacia arriba.

EL MAPA

3.e Combatir:

Cuando dos grupos de tropas coinciden en la misma casilla se inicia un conflicto, que al final del turno del jugador activo se resuelve con una batalla.

Al inicio de cada ronda de batalla el defensor escoge si quiere huir a una casilla contigua accesible, perdiendo una tropa, despues decide el atacante.

Si ni defensor ni atacante huyen se inicia la siguiente ronda de la batalla:

- Se causaran ambos ejercitos el número de puntos de daño total de la iniciativa más alta (las iniciativas pueden ser incrementadas mediante tecnologías). Despúes de resolver el daño causado por la iniciativa más alta se resolverá la siguiente iniciativa.

- Cada jugador repartirá los daños como quiera entre las tropas del contrario.

- Puntos de daño total:

Serán los puntos de daño multiplicados por la cantidad de tropas que tienen esa iniciativa. Por ejemplo 5 levas harian 5 de daño, matando 2 soldados, 5 arqueros, 5 levas o 1 caballero. Moriran tantas tropas del pelotón como daño entre puntos de vida, redondeando hacia abajo.

Leva (1 punto de vida, 1 daño, 1 iniciativa)

Soldado (2 punto de vida, 2 daño, 1 iniciativa)

Arquero (1 punto de vida, 1 daño, 1 distancia, 1 iniciativa) Causaran daños tambien si están apostados en casillas cercanas al combate, no pudiendo recibir daños

Caballeria (3 punto de vida, 2 daño, 2 iniciativa) Perseguiran a las tropas en huida, causandoles daño a pesar de la retirada.

3.f Tecnologías:

Se repone uno por cada edificio de ciencia que se posea y por cada "mina" de Tecnologías.

Se pueden utilizar de forma instantanea en cada una de las fases anteriores, incluso en el turno de otro jugador si son de combate o de recursos. Algunas Tecnologías se podrán potenciar utilizando Tecnologías boca abajo.

Se pueden utilizar para ganar el efecto de forma permanente, gastando 4 puntos de tecnologías para las de nivel 1, 6 para las de nivel 2 y 8 para las de nivel 3.

Nivel 1

Pies ligeros: Permite mover 1 casilla más en el mapa a un grupo de tropas. Se puede incrementar el efecto en una casilla más por cada tecnología-potenciador gastado adicionalmente.

Punteria: un arquero en un ataque a distancia realiza +1 de daño.

Velocidad: Incrementa en uno la iniciativa de una unidad durante un combate, se puede pontenciar en uno más de iniciativa por cada dos tecnología-potenciador añadidos.

Regateador: Ahorra un oro en la construcción de un edificio, se puede ahorra un oro más por cada dos tecnología-potenciador gastados adicionalmente.

Nivel 2:

BloodLust: Un ataque cuerpo a cuerpo realiza +1 de daño.

Vision: Revela una casilla del mapa, se podrá revelar una casilla adicional por cada tres tecnología-potenciador gastados adicionalmente.

Suerte: Se puede gastar para obtener un recursos más en un tesoro encontrado en el mapa, se puede usar despues de la tirada de decisión del tipo de recurso, por cada tres tecnología-potenciador añadidos se incrementará en uno los recursos obtenidos.

EL MAPA

Maderero: Ahorra una madera en la construcción de un edificio, una madera más de ahorro por cada tres tecnología-potenciador gastados adicionalmente.

Nivel 3:

Teletransporte: Transporta un ejercito 3 casillas de distancia gastando un punto de movimiento, se puede incrementar la distancia en una casilla por cada cuatro tecnologías-potenciador gastadas adicionalmente.

Escudo: incrementa en uno los puntos de vida (Pv) de un grupo durante todo un combate, se puede incrementar en un Pv más por cada seis tecnología-potenciador gastados adicionalmente.

Producción: incrementa en uno todos los tipos de recurso de producción de un turno, que se produzcan, tecnologías de nivel uno, dos y tres se consideran recursos distintos, por cada cuatro puntos de tecnología-potenciador añadidos se podrá producir un recurso más de todos los tipos.

Pedrero: Ahorra una piedra en la construcción de un edificio, ahorra una piedra más por cada cuatro puntos de tecnología-potenciador gastados.

EL MAPA

4. Final de la partida:

La partida se acaba el turno en el que un jugador construya una maravilla con la que se iguale el número de jugadores y de maravillas construidas o en el turno en el que se revela la última pieza del mapa.

Otra forma de terminar la partida es matarlos a todos.

5. Sistema de puntuación:

Puntuar cada edificio un punto por el nivel del edificio, es decir un cuartel 1 punto, una arqueria 2.

Fichas de puntos por cada batalla ganada, un punto por cada unidad derrotada, multiplicado por el nivel, un punto por leva, dos por soldado, etc. Por ejemplo, 5 levas -> 5 puntos, 2 soldados -> 4 puntos.

Un punto por cada loseta girada.