

Finisterre

Nos situamos en las costas gallegas en plena edad de hierro (varios siglos antes de la llegada de los romanos). Concretamente en los territorios de lo que hoy conocemos como **Finisterre**, recreando la llegada de las primeras poblaciones celtas a la Península Ibérica.



2 a 5



12 años



30 min
x jugador

"¡Tu **clan familiar** creará nuevos asentamientos en territorios que vayas descubriendo, haciendo uso de recursos que encuentres o generes!"

- 13 Ciudad mixta
- 14 Poblado verde 2 banderas
- 15 Poblado azul 1 bandera
- 16 Ubicación de poblado
- 17 Huecos poblado

- 18 Embarcadero
- 19 Barco Azul (lleno)
- 20 Barco Rojo
- 21 Carro Azul (lleno)

- 22 Generación de oro
- 23 Generación cultivos
- 24 Generación granjas
- 25 Bosques / madera
- 26 Montañas / hierro



Componentes

<p>109 de terreno, 216 cartas, 70 de especialidad, 37 de objetivo</p> <p>Cartas de terreno: 1-8 ó 1-4 ó 1-12 de inicio + 1-36 para 2 jugadores + 37-55 para 3 + 56-72 para 4 + 73-85 para 5 jugadores</p>	<p>Cubos de recursos Madera Hierro Oro</p> <p>x50 x50 x50</p> <p>Comida Pesca x20 Ganado x30 Cultivo x30 Caza x20</p> <p>Monedas x25 x25</p> <p>Marcadores 4x5</p>	<p>12x5 losetas de Unidades (un color por jugador)</p> <p>Losetas de Carro - Barco (x6)</p> <p>(anverso - reverso)</p> <p>Losetas de Poblados (x6)</p>
---	--	---

- 1 Tablero principal
- 5 Mini tableros de jugador

Preparación

Cada jugador escoge un color para su clan, de los 5 disponibles, cogiendo todas las unidades de su color y un **tablero personal**.

El **tablero principal** se deja en la mesa con los 4 marcadores de cada color en la posición cero y un marcador temporal (dado de cultivo marcando 1 en el primer año.

Se crea un **mazo de cartas** de la siguiente forma:

- Se crean dos montones de cartas: uno **inicial** seleccionando uno de los diferentes grupos de cartas de inicio (4, 8, 10 ó 12), y otro **principal** con todas las cartas de terreno según número de jugadores (marcadas con círculos de colores en la esquina inferior).

- Se toman al azar **2** cartas de objetivo y **3** de especialidad **por cada jugador**, añadiendo una de cada al montón inicial y el resto al principal.
- Se barajan por separado los dos montones, dejando boca abajo el inicial sobre el principal y retirando las cartas no usadas.

Finalmente, el resto de los elementos (**cubos de recursos y monedas**) se dejan **en una reserva** apartada, organizados separadamente para mayor comodidad.

Desarrollo de la partida

El objetivo del juego es que tu clan familiar consiga más Puntos de Victoria al finalizar el mazo de cartas. Verás que los puntos se pueden obtener de muchas formas, pero principalmente requerirán colonizar el mayor número de territorios mediante **poblaciones lo más grandes y conectadas posibles**, administrando para ello los recursos que se irán generando mediante el adosado de cartas de terreno, y haciendo frente a todas las vicisitudes que vayan aconteciendo.



En cada turno los jugadores podrán realizar diferentes acciones, pero una de las principales será utilizar estos recursos para construir nuevas **Unidades** de alguno de los tres tipos posibles: **poblados, barcos y carros**. Estas unidades se ubican al lado de determinadas losetas de terreno y permiten almacenar y transportar recursos. A continuación, veremos en detalle cada una de ellas, pero antes de seguir debemos entender algunos conceptos.

Resumen del juego

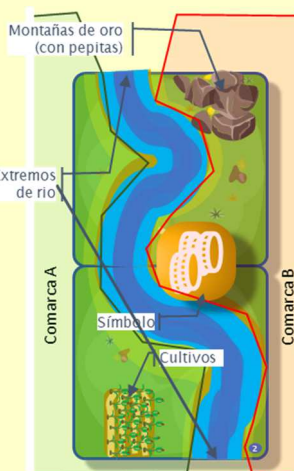
Partiendo de un jugador (clan familiar) se repartirán cartas del mazo en función del tamaño del mayor poblado de cada clan, para posteriormente adosarlas unas a otras en la mesa, construyendo de esta forma los territorios que componen el terreno de juego. Se ejecutarán 3 fases: Em

1. **Repartir y tilizar las cartas**, adosándolas a las de la mesa para conformar las diferentes comarcas y generar recursos.
2. **Recolectar** recursos y consumir comida.
3. **Ejecutar acciones** (construir unidades, mover recursos, comerciar, atacar, etc.)

El detalle de estas fases lo veremos en profundidad más adelante, en la descripción del turno de juego.

Las **cartas de terreno** están formadas por la unión de 2 *losetas* cuadradas y reflejan la formación de ríos y caminos además de otros elementos como puentes, embarcaderos, montañas, bosques, cultivos, gránias, símbolos de acontecimientos, etc.

- Las **cartas con río** (o agua en general), deberán adosarse **obligatoriamente** continuando otros ríos existentes, formando éstos los límites de las **comarcas** que se van a ir creando.
- Las **cartas de camino** continuarán otros caminos existentes a través de dichas comarcas.



Como resultado de este adosado de cartas, podrán generarse además algunos de los siguientes recursos:

- **madera:** procedente de la coincidencia de dos losetas con bosque.
- **hierro y oro:** de la coincidencia de dos losetas con montañas.
- **comida:** por concordancia de losetas con cultivos, granjas, caza y pesca.

Posteriormente veremos el detalle de cada uno de estos recursos: cómo y cuántos se generan, y para qué sirven.

Conceptos del juego

Se recomienda seguir el ejemplo de referencia de la figura en la siguiente página, que refleja una disposición del terreno de juego con 3 clanes familiares: Rojo Verde y Azul. Muchas aclaraciones se realizarán mediante ejemplos referenciados a esta figura, en párrafos como éste.

Nómada: Inicialmente todos los jugadores son **nómadas** porque no tienen ningún asentamiento. En cuanto creen el primer poblado, pasarán a ser **sedentarios**, y comenzarán a recolectar y almacenar recursos.

Comarca: Es todo el hueco que queda entre ríos y que conforma una entidad espacial completamente comunicada donde todos los recursos son **accesibles** y se pueden mover en intercambiar libremente. Cuando un clan crea una población en una comarca se dice que la ha “colonizado”, pudiendo empezar a recolectar recursos ubicados en dicha comarca en su turno correspondiente. Las comarcas se unen entre ellas mediante caminos y puentes.

Poblado: Cualquier agrupación de losetas de **poblado** en una misma ubicación. Los poblados podrán ir creciendo, bien por aumento de la población (indicada por el número de banderas), bien por la unión de dos losetas de poblado creando una **ciudad fortificada cerrada**.

El clan rojo dispone de 1 ciudad cerrada (PR2) de tamaño 3 banderas en la comarca 2 y otro poblado (PR4) de 2 banderas en la comarca 4. Además, están directamente conectadas entre ellas por camino.

Caminos: Permiten conectar poblados y otras unidades, incluso de comarcas colindantes a través de puentes sobre ríos. Dos poblados de un mismo clan conectados

por caminos extienden el territorio colonizado permitiendo mover libremente recursos en ambas comarcas: compartir almacenaje, intercambiar, comerciar, robar, etc. como si se tratase de una única comarca.

Pero ten en cuenta que los caminos (creados por el hombre) se construyen y destruyen con facilidad, cortando o volviendo a comunicar poblados y unidades con el paso del tiempo.

Territorio: Es la unión de comarcas colonizadas cuyos poblados están conectados directamente por caminos. Las comarcas son las mismas

para todos los clanes, pero los territorios (agrupación de comarcas conectadas) podrán ser diferentes para cada clan, ya que depende de la posición y conexión entre sus poblados.

En el ejemplo de referencia, las comarcas 1 y 2 forman un territorio para el clan azul, ya que las poblaciones PA1 y PA2 están conectadas por caminos.

Accesibilidad: Todos los elementos (ya sean unidades o recursos) ubicados en una misma comarca son directamente **accesibles** entre sí.

Además, también serán accesibles las unidades conectadas directamente por caminos. Por ejemplo, una Unidad es “accesible” a otra (para el propio clan u otros clanes) cuando están conectadas por camino. Podrán de esta forma interactuar entre ellas (mover recursos, comerciar, atacarse, robar, etc.)

Los recursos **no** recolectados en una comarca están accesibles a todas las unidades de dicha comarca, pero dado que no están ligados a ningún camino, no están nunca accesibles a otras unidades de otras comarcas.

Los nómadas no están ligados a ninguna comarca por lo que no están afectados por la regla de accesibilidad.

Cartas

Cartas de terreno

La mayor parte de las cartas en juego serán de terreno. Recordamos que el terreno de juego se crea mediante el adosado de cartas (de río y de camino), que dan lugar a la formación de “comarcas”, definidas como todo el espacio que queda entre los ríos.

La regla básica de adosado de cartas es:

- si la carta tiene agua (generalmente ríos, pero también costa, o lagos), se debe adosar **obligatoriamente** a otra de agua existente haciendo coincidir exactamente los extremos de agua.
- si la carta no tiene agua (sólo camino), se debe hacer coincidir con otro camino existente, pero siguiendo la regla de la **accesibilidad** (sólo en comarcas donde tengamos población, o continuando un camino conectado a una unidad propia). Los nómadas pueden adosar cartas de camino en cualquier comarca.

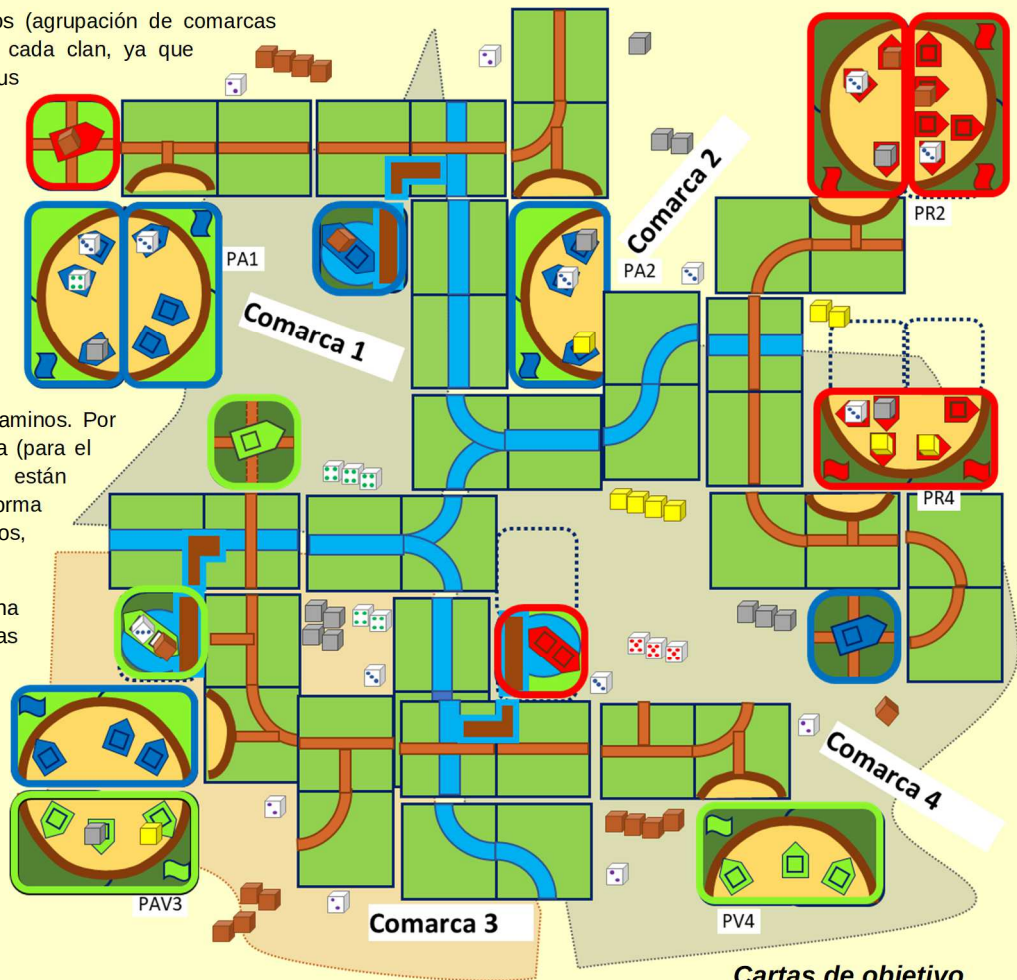
Otras salvedades:

1. Las cartas de río **pueden** sobrescribir otras cartas, pero una vez colocadas no se puede modificar su cauce (aunque sí volver a sobrescribir manteniendo el curso).
2. Dos ríos diferentes no pueden tocarse: debe existir siempre al menos una loseta de separación entre ellos.
3. En el hipotético caso de que una carta no pueda ser adosada, ésta quedará “pendiente” para colocar en otros turnos por otros jugadores.

Cuando (como resultado de adosar cartas de río y/o camino) adicionalmente concuerden otros elementos del mismo tipo (bosques, montañas, cultivos, bancos de peces y granjas), se producirá la generación de recursos: madera, oro, hierro o comida.

Cartas de especialidad

Permiten añadir al clan que las posee cualidades que mejoran ligeramente el funcionamiento del juego (por ejemplo, el “pescador” permitirá al clan que la posee recoger más valor de recursos de pesca).



Cartas de objetivo

Añaden un objetivo adicional que genera puntos de victoria si se consiguen (o pueden restar en caso contrario).

En función de si la carta ha resultado pública (y todo el mundo puede verla), u oculta, los objetivos serán **globales** (todos pueden puntuar por alcanzarlo) o **personales** (sólo el poseedor de la carta puede hacerlo).

Dependiendo de cuándo son alcanzables, hay objetivos **parciales** (por ejemplo, colonizar 4 comarcas) y objetivos **finales**, generalmente de mayor valor (por ejemplo, tener más hierro que nadie al finalizar la partida).

Recursos

Los recursos se representan por cubos y dados de colores. Se van generando en las diferentes comarcas por la coincidencia en el adosado de cartas de terreno.




Generación de recursos

Los recursos **se crean una sola vez** cuando se adosan 2 cartas de terreno con losetas con el mismo tipo de elementos en los extremos adosados (por ejemplo, bosque con bosque, cultivo con cultivo o granja con granja). En caso de no coincidencia no se genera nada.

Los recursos creados se ubican fuera de las cartas de terreno en huecos dentro de la comarca donde se generan. Estos recursos quedan disponibles para posteriores fases de recolección por parte de los clanes familiares que tengan presencia poblacional (unidades de poblado) en dicha comarca. Así mismo, uno de los recursos generados (excepto oro) se trasladará al mercado.

Obtención de recursos

Los recursos generados podrán ser adquiridos por los diferentes clanes requiriendo ser almacenados en sus Unidades. Se podrán obtener de varias formas:

-  **Por descubrimiento:** El clan familiar que adosa la carta de terreno que da lugar a la generación de recursos **puede** apropiarse de 1 recurso (el que elija) en el momento de su generación. Si no dispone de unidades en la comarca para poder almacenar los recursos recién descubiertos deberá tratar de usar unidades de carro para almacenarlos.
-  **Por recolección:** Cada clan familiar en su turno de recolección podrá recolectar un determinado número de recursos a su elección, de las comarcas donde tenga presencia poblacional.
-  **Por compra** en mercado. mediante monedas de oro.
- Por la fuerza**, de unidades de otros clanes.

Tipos de recursos



Madera

Imprescindible al inicio del juego, permite construir nuevas unidades (poblados, barcos y carros).

Por cada coincidencia de losetas de bosque se generan tantos recursos como jugadores, +1 adicional que se añade al mercado (🔄).

Se generarán 2 recursos adicionales cuando el jugador que adosa posee una carta de especialidad de **leñador**.



Hierro

Permite utilizar la fuerza (atacar y defenderse) entre unidades de diferentes clanes. También, es un recurso necesario en el crecimiento de poblaciones.

Por concordancia de losetas de camino con montañas, se generan los siguientes recursos de hierro (🧱).

2 🧱 + total de poblados (de cualquier clan) en la comarca, +1 adicional que se añade al mercado (🔄).

Se generarán 2 recursos adicionales cuando el jugador que adosa posee una carta de especialidad de **cantero**.



Oro

Permite acuñar monedas de oro para comprar y vender otros recursos. También es un recurso necesario para elevar la espiritualidad.

La concordancia de montañas en losetas de río genera tantos recursos de oro (👑) como "pepitas" aparezcan reflejadas. Quedan disponibles en la comarca que contiene la margen del río donde se crean.

Comida (dados con valor de alimento)

Permite que las poblaciones puedan sobrevivir. En cada turno, cada clan deberá alimentar a su población consumiendo **1 valor de alimento** (🎲) por cada bandera de poblado. Una población sin alimentos se extinguirá (perdiendo todos los recursos que almacena).

Se generan varios recursos de comida (con diferente "valor de alimento" entre 1 y 6) por la concordancia de losetas de cultivos, bancos de peces, granjas o bosques con caza, que quedan disponibles en la comarca donde se crean para su posterior recolección. Con cada coincidencia se generará adicionalmente 1 recurso igual al de mayor valor, que se incorporará al mercado (🔄).

Existen 4 tipos de recursos de comida.



Agricultura (dados verdes)

Se generan por concordancia de cultivos en las márgenes de los ríos, un recurso más que el número de jugadores. Su valor inicialmente es 2 (🎲), pero variará dependiendo de la estación del año en que se generan (-1 por cada invierno, +1 por cada verano), pudiendo seguir su valor en el **marcador de años** en el tablero principal



Ganadería (dados rojos)

Se generan por concordancia de granjas tantos recursos como animales, con los siguientes valores:

1 🎲 (de 1 valor de alimento) por cada oveja, 1 🎲 por cerdo, y 1 🎲 por vaca.

+ 1 recurso adicional por cría (de un valor menos) si la granja resultante contiene el mismo tipo de animales en ambas losetas.



Caza (dados morados)

Cuando se descubre (genera) un bosque, adicionalmente a los recursos de madera, se crea 1 recurso de alimento por cada animal en el bosque resultante, con los siguientes valores:

1 🎲 por conejo, 2VC por jabalí, 3 por ciervo.



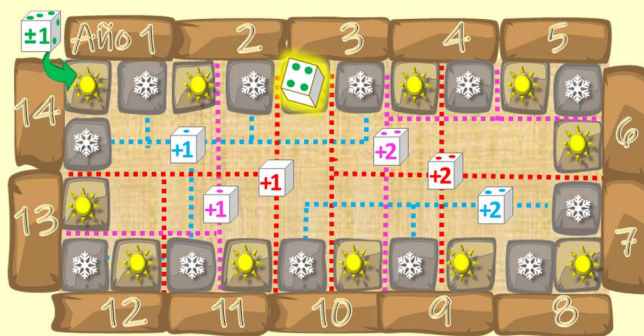
Pesca (dados azules)

Generan recursos a cada margen del río:

1 🎲 (de valor 2) por cada pez. Si son impares, el jugador que genera decide la ubicación del último.

El valor alimentario de los recursos de comida varía su con el paso del tiempo (por el crecimiento de los animales) y las condiciones meteorológicas (los cultivos serán más o menos fructíferos). Estas variaciones se reflejan mediante el **marcador de años** en el tablero principal, donde se refleja el paso del tiempo por la aparición de cartas con símbolos de verano e invierno.

El valor de alimento de los cultivos vendrá dado por el marcador temporal en cada momento. El resto de recursos (caza, pesca y ganado) irá incrementando su valor de alimento en función del paso del tiempo según



A tener en cuenta ...

Los recursos de comida **del mismo tipo** recolectados (ubicados en alguna unidad), pueden ser combinados entre sí aprovechando de esta forma el espacio de almacenaje disponible. Por ejemplo, 2 recursos de agricultura (verdes) de valor de comida 2 (2 x 🎲) pueden unirse en un único recurso de 🎲.

Recordar que el valor de los recursos de alimento tiene una fuerte dependencia del paso del tiempo y de las condiciones climatológicas (referenciados por la aparición de símbolos de sol para el verano y nieve para el invierno).

- Los cultivos variarán su valor en función de la estación del año en que se generan: +1 por verano, -1 por invierno.

- La ganadería, caza y pesca (no recolectada) irá aumentando su valor con el paso del tiempo a razón de 1 por cada año (cada medio año para la pesca).

Se generarán 2 recursos adicionales cuando el jugador que adosa posea una carta de especialidad del tipo de comida generada (labrador para agricultura, granjero para ganadería, pescador y cazador)

Unidades

Las Unidades están representadas por losetas con un color de bandera diferente para cada clan y son de 3 tipos:

Poblados: 6 losetas dobles reversibles, con poblados pequeños por una cara y grandes por la otra.

Barcos y Carros: 6 losetas reversibles con carros por una cara y barcos por la otra.

Los clanes comienzan como nómadas sin ninguna unidad, y podrán ir construyendo nuevas unidades a partir del uso de recursos propios recogidos con anterioridad. Estas Unidades proporcionan Puntos de Victoria (indicados con un número en cada bandera) y nuevas capacidades: recolección de recursos, acciones, mayor número de cartas, y sobre todo almacenaje (y transporte) de los recursos que se van obteniendo.

Poblados

Las unidades de poblado permiten colonizar comarcas, y se crean mediante el adosado de losetas de poblado a una carta de terreno con una **ubicación de poblado** (marcadas con el icono de flecha blanca de la derecha), y siempre que exista hueco disponible entre las cartas de terreno.

Los poblados están definidos por **losetas de poblado** en las cuales distinguimos:

- Banderas cuadradas: que representan el tamaño de la población, que puede ser de 1 o 2 banderas (poblado pequeño o grande).
- Chozas: que permiten el almacenamiento de recursos.
- Banderas triangulares (incompletas), que proporcionan Puntos de Victoria adicional cuando se anexan dos poblados para cerrar una ciudad amurallada.

Cada una de las 6 unidades de poblado disponibles para cada clan tienen 2 caras posibles:

Poblado pequeño (1 bandera y 3 chozas):

Para su creación se requiere **invertir** [2 + 3] (**recursos de creación**). Proporcionan 3 puntos de victoria y tienen capacidad para almacenar 3 recursos.

- **Poblado grande** (2 banderas y 5 chozas): Requieren [4 + 6 + 1] recursos de creación, proporcionan 8 puntos de victoria y almacenan hasta 5 recursos.

Cada clan familiar puede crear nuevas poblaciones o hacer crecer las existentes:

- mediante anexo de otra loseta de poblado, creando así **ciudades cerradas** gastando **recursos de anexo** adicionales.
- mediante crecimiento de loseta de poblado pequeño a poblado grande (volteando la loseta). En este caso se conservan los **recursos de creación** del poblado pequeño, pero se pierden los recursos de anexo gastados, si los hubiera.

Los poblados consumen comida en cada turno (1 valor de recurso de alimento por turno y bandera cuadrada).

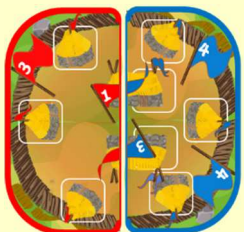
*Por ejemplo, la Población **Azul** de la comarca 2 (**PA2**) no puede llegar a cerrarse, ya que el hueco está limitado por losetas de río y camino.*

Ciudades:

Anexando dos losetas de poblado se cierra una **ciudad fortificada**. Para ello es necesario gastar los **recursos de anexo**:

Cuando se anexa una loseta de poblado pequeño a otro poblado existente, se requiere **gastar** [1 + 2] **recursos de anexo** (además de los recursos de creación), proporcionando +1 punto de victoria adicional.

Cuando se anexa un poblado grande es necesario gastar [2 + 4] adicionales, proporcionando +3 puntos de victoria por anexo.



Es importante señalar que el poblado existente también habrá de gastar recursos de anexo obteniendo los correspondientes Puntos de Victoria.

Las ciudades proporcionan una serie de ventajas adicionales:

- Aumentan la capacidad de recolección en 1 recurso adicional.
- Proporcionan 1 acción adicional en cada turno.
- El tamaño de la población propia más grande define el número de cartas que se reciben para cada turno.
- Las ciudades cerradas están más protegidas, por lo que requieren de 2 adicionales para ser atacadas con éxito.
- Cuando se unen dos ciudades (propias o mixtas) los caminos quedan protegidos de sobrescritura.

Conexiones entre poblados:

Cuando dos poblados propios se unen por caminos se dice que están conectados proporcionando Puntos de Victoria adicionales en función del tamaño de la población (número de banderas). Cuando los poblados conectados son de dos comarcas contiguas crean un único "territorio" para este clan, que se comporta como una única comarca a efectos de almacenamiento y movimiento de recursos. Además, estas conexiones



A tener en cuenta ...

*Un **clan nómada** (sin poblaciones) puede crear poblados en cualquier comarca, pero a partir de ese momento el clan se convierte en **sedentario** y sólo podrá construir nuevas poblaciones cuando esté conectada por camino a otra unidad propia (barco o población).*

*Se puede acordar o provocar la creación de una **ciudad mixta** con recursos compartidos de 2 clanes. La gestión será compartida y los puntos se dividirán proporcionalmente, disfrutando los dos clanes familiares de las ventajas de poseer una ciudad cerrada en dicha comarca.*

Las losetas de poblado son únicamente 6, por lo que si anexamos dos losetas de poblado propias para crear una ciudad perderemos capacidad de colonizar nuevas comarcas.

Cada vez que se crea o modifica un poblado, se podrá cambiar a conveniencia la disposición del mismo en el terreno de juego.



Barcos

Están representados por las losetas de barco, y se pueden construir (y ubicar) en los laterales de **losetas de embarcadero** libres (continuando el embarcadero existente reflejado por el icono de flecha blanca

correspondiente), en territorios donde tengamos población o bien estemos conectados por caminos a otra unidad propia.

Tienen capacidad de almacenar (y transportar) hasta 2 recursos ya que pueden moverse entre embarcaderos a través de los ríos a razón de 4 movimientos por acción (-1 por cada recurso que transportan), por lo que son ideales para colonizar rápidamente nuevas comarcas.

Para su creación se requiere la existencia de hueco libre en los laterales de losetas de embarcadero, y gastar [1 + 2] recursos. Tanto los recursos como los embarcaderos deben estar accesibles.



Carros

Son unidades representadas por losetas de carro (en la cara opuesta de las losetas de barco) que permiten transportar 1 recurso. Tienen la capacidad de moverse entre comarcas unidas por puentes sin necesidad de caminos que las conecten.

Son importantes para poder recoger recursos generados en comarcas no colonizadas (moviéndose a las mismas). Tienen el inconveniente de que requieren una acción para moverlos (trasladando sus recursos a unidades de otras comarcas), y que son más vulnerables a los ataques de otros clanes.

Los carros se ubican conectados en cualquier extremo de camino, pero no cuentan como terreno, de forma que se irán trasladando a los extremos a medida que se adosen nuevas cartas de camino.

Espiritualidad

La espiritualidad se mide en niveles, que se consiguen (o pierden) en función de los puntos de espiritualidad obtenidos por la ejecución de "buenas acciones" con nuestros vecinos. Cada 5 puntos conseguidos se incrementa 1 unidad nuestro nivel de espiritualidad. Las "malas acciones" restan puntos de espiritualidad que pueden llegar a decrementar el nivel de espiritualidad.



La espiritualidad se refleja en el **marcador de espiritualidad** del tablero principal. Cada punto obtenido mueve a la derecha el marcador interno (de la estrella de cinco puntas). Cuando se llega a la espiral se ganará 1 nivel de espiritualidad, marcado en el cuadrado exterior.

Se obtienen puntos de espiritualidad por:

- Crear un embarcadero en una comarca donde no existe ninguno libre: 1 punto.
- Descubrir una ubicación de poblado en una comarca en la que no existe ninguna libre: 1 punto.
- Descubrir un dolmen: 1 punto por bandera de población, para cada clan presente en la comarca.
- Crear una población en una comarca con dólmene: 1 punto por cada dolmen y bandera creada.
- Cada 2 monedas de oro fundidas.

Se restan puntos de espiritualidad por:

- Cortar un camino completo: 1 punto por cada poblado ajeno incomunicado.
- Destruir barcos y carros ajenos: 1 punto por cada unidad.
- No alimentar una población: 1 punto por poblado abandonado.

Cada nivel de espiritualidad proporciona directamente **2 puntos de victoria y 1 acción adicional** para el siguiente turno, en el momento de alcanzarlo.

La espiritualidad permite **convertir** en propios, unidades y especialistas de otros clanes. Más adelante, en la descripción de acciones del turno, se amplía este concepto.

El turno

El juego se desarrolla en un número indeterminado de turnos hasta finalizar el mazo de cartas, en el que se ejecutarán por orden 3 fases:

1. Reparto y Utilización de **Cartas**
2. **Recolección** y Consumo
3. **Acciones**

Cada turno tendrá un jugador inicial y en cada una de las fases se establecerán "mini rondas", donde participarán el resto de jugadores, siempre en sentido horario (pasando el testigo al jugador de la izquierda). La primera vez comenzará el jugador cuyo cumpleaños esté más próximo, y posteriormente siempre el jugador **con menos dinero** (ó más espiritualidad).

1. Reparto y utilización de Cartas

El jugador inicial, empezando por él mismo, en sentido horario, y de una en una, reparte entre los jugadores tantas cartas **ocultas** (boca abajo) como banderas tenga la población **propia** más grande de cada jugador (de 1 a 4 cartas), o **una única** carta **pública** (boca arriba) en caso de un clan nómada (sin población).

Ejemplo de reparto de cartas

El **clan azul** tendrá derecho a 2 cartas y el **clan rojo** 3 cartas (gracias a la ciudad **PR2**).

Las cartas **públicas** (boca arriba) son visibles para todos los jugadores y no se podrán ocultar. Las **ocultas** podrán permanecer así hasta que sean utilizadas.

Se establece una **ronda de juego de cartas** (en sentido horario empezando por el jugador inicial) en la que cada jugador juega 1 carta y pasa el turno, hasta que todos los jugadores hayan jugado **todas** sus cartas.

El juego de cada carta es el siguiente:

- Las cartas de terreno se **adosarán**, haciendo concordar perfectamente extremos de ríos, o extremos de caminos (en cartas sin agua). En caso de no poder adosarse, se quedará pendiente boca arriba para utilizar en la fase de cartas del siguiente turno.
- Las cartas de objetivo o especialidad se **adquirirán**, simplemente llevándolas a cualquiera de las 5 posiciones indicadas en el tablero personal, ya sea de forma pública (boca arriba) o privada (boca abajo). En caso de no poder adquirirse se dejará boca arriba, al lado del tablero principal, disponible para el resto de jugadores.



Al adosar una carta sin ningún camino, se cogerá **una** carta **pública** adicional para ser utilizada en el siguiente turno en la ronda de juego de cartas.

Reformar (sobrescribir) losetas de terreno

Se pueden adosar cartas de terreno "sobrescribiendo" otras existentes:

Los ríos pueden sobrescribir todo tipo de losetas: de río (sin cambiar nunca el cauce ya creado), o de camino, destruyendo todo lo anterior por inundación, por ejemplo, llevándose por delante puentes, embarcaderos o incluso unidades (losetas de barcos y poblados), o creando nuevos puentes donde no los había.

Los caminos se pueden sobrescribir cumpliendo los siguientes requisitos:

- Manteniendo al menos una conexión con otro camino.
- No pueden sobrescribir ríos ni losetas de unidades (poblados, barcos o carros). En el caso de los carros, se trasladarán al nuevo extremo del camino.
- Sin cortar conexiones que unan **ciudades (cerradas) ajenas** con puentes u otras poblaciones. Aunque sí se podrán cortar conexiones de ciudades (cerradas) propias o poblados ajenos que no estén cerrados, pero perdiendo puntos de espiritualidad en función de las poblaciones afectadas.

En cualquier caso, los recursos creados nunca se destruyen.

Recuperación de la carta sobrescrita: si una carta resulta sobrescrita, o bien en sus 2 losetas (sobrescritura total), o en una sola loseta (sobrescritura parcial) estando la otra libre (sin adosar a nada), la carta se puede recuperar para ser adosada en otro lugar por el jugador que sobrescribe (y sólo una vez por turno).

2. Recolección y Consumo

En esta fase del turno, cada clan podrá recolectar recursos de las comarcas colonizadas en función de las poblaciones que posea, su tamaño, y de cómo estén conectadas:


1. De la comarca colonizada: 1 recurso por cada bandera de poblado propia. Además, opcionalmente 1 recurso adicional por ser el único colonizador, y 1 recurso adicional cuando la población sea una ciudad cerrada.
2. De cualquiera de las comarcas conectadas: 1 recurso adicional por cada conexión directa entre poblaciones.

Los recursos obtenidos deberán poder ser almacenados en unidades ubicadas en cada **territorio**, según la capacidad de almacenamiento disponible. Conviene recordar que las poblaciones conectadas por camino permiten agrupar comarcas en territorios que comparten la capacidad de almacenaje de forma conjunta.

La recolección se realiza mediante turnos, comenzando por el jugador inicial, en el que **cada jugador recolectará de una sola comarca**, la que elija de entre las que no se haya recolectado, y estableciéndose una ronda (en sentido horario) en la que el resto de jugadores podrán recolectar de esa misma comarca. Finalizadas todas las posibles recolecciones de todas las comarcas, el siguiente jugador iniciará una ronda final donde cada jugador recolectará todos los recursos por las conexiones entre sus poblaciones.

Por último, cada clan deberá alimentar a su población. Se consumirá **1** por cada bandera propia, extraídos en primera instancia de los recursos de comida de la misma comarca, y en caso de imposibilidad, de







unidades de comarcas conectadas. Si un poblado no es alimentado en esta fase, su población lo abandonará (perdiéndose las unidades correspondientes, que vuelven a la reserva).

Finalizada toda la recolección, cada clan recibirá 1  por cada espacio de almacenaje no utilizado.

Ejemplo de recolección

Veamos un ejemplo en la figura de referencia, suponiendo que el turno en sentido horario es **verde-azul-rojo**.

1. El **clan verde** selecciona la comarca 3 para recolectar: El clan blanco recolecta 2 recursos (uno de su bandera en PAB3 y otro por ser ésta una ciudad cerrada). Estos recursos los tendrá que ubicar en cualquier hueco de las unidades en las comarcas conectadas 3 y 4 (incluido el barco, o incluso reclamar un carro vacío de otra comarca). El **azul** recolecta otros 2 recursos (ubicándolos en sus huecos disponibles), y el **rojo** no puede recolectar nada en esta comarca.
2. El **clan azul** selecciona la comarca 2 para recolectar: **azul** recolecta 1 recurso, **rojo** 4 recursos y blanco nada.
3. El **clan rojo** selecciona la comarca 4 (única que le queda por recolectar): recolecta 2 recursos, **verde** recolecta 1 y **azul** nada.
4. El **clan verde** no puede recolectar de más comarcas y pasa su turno.
5. El **clan azul** selecciona la comarca 1, donde únicamente él recolecta 3 recursos (2 por PA1 y 1 por ser el único colonizador) y el resto nada.
6. Se finaliza la recolección con los recursos por conexiones: el **clan rojo** recolecta 1 recurso de las comarcas 2 ó 4 (por la conexión entre PR2 y PR4), luego el **clan verde** hace lo mismo con las comarcas 3 y 4, y finalmente el **clan azul** con su conexión entre comarcas 1 y 2.

Por último, cada clan deberá alimentar a su población en función de las banderas en sus poblados: el **clan verde** consume 2  (1 por cada poblado pequeño), el **azul** 4  (2  de PA1, 1  de PA2 y 1  de PA3), y el **rojo** 5 . Además, los recursos de comida deben proceder de la comarca donde se consumen, y en caso de imposibilidad, de otras conectadas que las ayuden.

Posteriormente, cada clan recibe 1  por cada hueco de almacenamiento disponible en cualquiera de sus unidades.

3. Acciones

En esta fase cada jugador puede realizar un número máximo de acciones, que se determina al comienzo de la misma por la suma de:

- 1 acción por cada comarca colonizada.
- 1 acción por cada ciudad cerrada (propia o compartida).
- Un número de acciones obtenidas en la ronda anterior (indicadas en el marcador de acciones)

Las acciones pendientes pueden ser canjeadas por monedas en función del valor indicado en el tablero: las positivas se pueden vender, y las negativas se pueden comprar, hasta llegar a cero.





Comenzando por el jugador inicial, se establecerán rondas donde cada jugador realizará un **número acciones** determinado por el bloque correspondiente de la **tabla de acciones** (de la figura) en el tablero principal, pasando el turno al siguiente jugador de la izquierda.

La fase de acciones finalizará cuando todos los jugadores hayan agotado todas sus acciones permitidas, o se hayan plantado (dejando las acciones restantes pendientes para la siguiente ronda).

Las acciones pueden ejecutarse en cualquier orden y no están asociadas a ningún territorio concreto.

Ejemplo de ronda de acciones

suponiendo que el turno en sentido horario es **verde-azul-rojo** y según la posición de las fichas en el marcador de acciones, se establecerán los siguientes turnos de acciones:

El **clan verde** decide (con -2 acciones pendientes) decide comprar 2 acciones por 10  por lo que ya no tendría acciones negativas y se quedaría en el total de 7 acciones. El **clan azul** vende 2 de sus 3 acciones (recibiendo 6 ), añadiendo +1 y quedando con un total de 4 acciones. El **clan rojo** no puede comprar ni vender acciones, ya que está a cero en el mercado de acciones pendientes.

1. Se inicia la ronda de ejecución de acciones con el **clan verde** (7) que podrá ejecutar 3 acciones (tercera posición del bloque gris 5-8), moviendo su ficha al bloque anterior, posición 4). El **azul** (4) ejecuta 3 acciones seguidas (bloque del 4 al 2), y el **rojo** sólo una (correspondientes a la primera del bloque 5-8). La acción del **rojo** no podrá ser ofensiva, ya que estas acciones consumen doble y requieren poder ejecutar 2 seguidas.

2. Ahora, el **verde** podrá ejecutar 3 acciones (bloque 2-4), el **azul** 1 (final) y el **rojo** otras 3.



3. El **verde** ejecuta la última acción que le queda, el **azul** pasará, ya que no podrá ejecutar más acciones, y el **rojo**, aunque dispone de 1 acción más, decide plantarse, incrementando en +1 las acciones disponibles para la siguiente ronda (moviendo el marcador **rojo** de "siguiente ronda" a +1).

Existen 4 tipos de acciones: creación, movimiento, ofensiva y comercio.

Creación

1. Construcción (ó crecimiento) de unidades

Crear una nueva unidad (losetas de poblado, barco o carro), gastando (devolviendo a la reserva) los recursos requeridos, procedentes de almacenaje en unidades accesibles:

Poblado: (2  +3 )

La creación de un poblado inicial en una comarca requiere hueco libre anexo a una **ubicación de población** para albergar la loseta de poblado.

Ciudad: Se crean mediante anexo de un poblado a otro existente. Las ciudades proporcionan más puntos de victoria, pero requieren de una gran cantidad de recursos. Adicionalmente a los recursos de creación del poblado a anexas, requieren un grupo de **recursos de anexo** por cada loseta de poblado que resulte anexada.

Con acuerdo de todas las partes, se pueden formar ciudades de gestión compartida con poblados de 2 clanes familiares.





Ciudades mixtas:

Para su creación:



- El clan propietario debe permitir el anexo y cada clan pagará los recursos de anexo por su parte de poblado.
- Cada clan gestionará sus propios recursos, capacidad de almacenaje y alimentación de su propia población (sus banderas).
- Ambos clanes disfrutarán de la ventaja de tener una ciudad (con más capacidad de recolección, acciones y puntos de victoria).
- No se podrán atacar en dicha

comarca.


Cada clan podrá evolucionar su parte de poblado, así como separarse en cualquier momento, empleando una acción y llevando su parte de poblado a otra ubicación de poblado de la misma comarca. Se perderán de esta forma las ventajas y los recursos de anexo gastados.

Barco: (1  +2 )

Requiere loseta (libre) de embarcadero en territorio poblado o conectado a otra unidad.

Carro: (1  +1 )

2. Destrucción

Los barcos y carros se pueden destruir, volviendo a generar los recursos de  utilizados en su construcción.

Los poblados no se pueden destruir. Únicamente pueden ser abandonados por inanición.

3. Creación de Espiritualidad

Cada vez que se crea un recurso de Espiritualidad (☀️), se obtiene 1 acción adicional para el siguiente turno (indicándolo con el marcador en la tabla de acciones).

Las acciones para conseguir recursos de espiritualidad son:

a. Ofrenda (2RO => 1RE)

Dejando 1 🏠 en loseta con dolmen (conectada), y gastando 1 🏠 se consigue 1 ☀️

b. Festín ((5VC + 1RO) x 'n' + 1RO => 'n' RE)

Se ofrece un festín en un poblado, gastando 5 🏠 por cada clan invitado (que sea accesible), y donando 1 🏠 a cada invitado. Con esto se permite ganar tantos ☀️ como invitados se tengan.

c. Regalo: (2RO => 1 RE)

Regalando 2 🏠 a otro clan (accesible), se consigue 1 ☀️.

d. Permiso de anexionado

Permitiendo a otro clan el anexionado a un poblado propio, se obtiene 1 ☀️.

Movimiento

Traslado de recursos entre unidades en comarcas no conectadas, y/o cartas de especialidad.

4. Transporte

Permite trasladar recursos entre territorios **no conectados**. Por tierra se utilizan los carros, y por río los barcos:

Transporte por barco (a través de ríos): Mediante el movimiento de barcos que transportan hasta 2 recursos a través de los ríos, contando 1 movimiento cada loseta de embarcadero. Una acción de movimiento de barco permite 4 movimientos -1 por cada recurso transportado.

Transporte por carro: Se puede mover el carro con 1 recurso desde una comarca donde se ubique hasta otra cualquiera, siempre que existan puentes entre ambas (aunque no estén conectadas). Si ambas comarcas están colonizadas, se pueden realizar un viaje de ida y vuelta intercambiando de esta forma 2 recursos en una sola acción. El movimiento de carros vacíos está siempre permitido sin que suponga una acción de movimiento.

5. Activación/Desactivación

Trasladando 1 recurso hacia una carta de especialista permite activar alguna de sus características. También se pueden desactivar devolviendo (por orden inverso) recursos del especialista hacia cualquier unidad. Un especialista activado no se puede desactivar en la misma fase de acciones y viceversa.

Ofensiva

Son acciones que producen efectos sobre los recursos, unidades o capacidades de otros clanes. Tienen la característica de que implican doble coste (requiere el gasto de 2 acciones continuas para poder ser ejecutadas).

6. Ataque:

Se puede atacar unidades de otros clanes (poblaciones barcos o carros) que sean accesibles (misma comarca ó conectados por caminos/ríos):

Se requiere gastar 1 🏠 ubicado en la unidad que ataca.

El atacante pierde los 🏠 que utiliza, y roba **todos los recursos del mismo tipo** (que decida el atacante) de la unidad atacada.

Si el atacado dispone de 🏠 podrá defenderse con ellos, perdiéndose por tanto los 🏠 enfrentados.

Los barcos y carros vacíos se destruyen, obteniendo el atacante los recursos de 🏠 correspondientes.

Las ciudades cerradas están más protegidas y requieren que el atacante gaste 2 🏠 más que el atacado para poder vencer.



7. Conversión

La conversión es la acción por la que convertimos población de clanes ajenos al nuestro.

Se puede "convertir" la población de un poblado de otro clan (el equivalente a 1 bandera). Para ello se requiere:

- que la población a convertir sea accesible.
- que se supere en 2 ☀️ o más al clan a convertir.
- **gastar un ☀️ y trasladar otro ☀️** al clan convertido.

y su unidad pasa a ser propiedad del clan que convierte (cambiando el color de su bandera).

La población convertida (representada por la bandera) **siempre** tratará de moverse lo menos posible:

- Si el clan que convierte **no** tiene población en la comarca, (siempre que se pueda) se quedará en la ubicación original, cambiando de propietario en caso de poblados ó pasando a ser mixta en el caso de una ciudad.
- Si el clan que convierte dispone de poblado en la comarca, la población convertida (bandera) se trasladará al mismo, de forma que el poblado convertido "perderá" una bandera y el conversor la ganará.
- Únicamente en caso de imposibilidad de alguno de los anteriores, la población convertida (bandera) podrá trasladarse a otra comarca.
- En cualquiera de los casos, siempre que se cree o evolucione una ciudad (poblado cerrado), el conversor deberá gastar los recursos de anexo correspondientes.

El clan convertido podrá intentar mover los recursos almacenados en chozas de la unidad convertida hacia otras unidades siempre que sean accesibles. En caso de imposibilidad, los recursos pasarán al clan que realiza la conversión.

Ejemplo de conversión

El clan **verde** con 4 ☀️ puede convertir al **rojo** (con 2 ☀️). Tiene accesibilidad al poblado **PR4** (ya que tiene presencia en dicha comarca).

El clan **verde** devuelve 1 ☀️ a la reserva y dona 1 ☀️ al clan **rojo**.

El clan **rojo** deberá voltear la carta **PR4** perdiendo así 1 bandera (y 3 chozas). Al perder capacidad de almacenamiento tendrá que traspasar varios de sus recursos a **PR2** (que está directamente conectada).

El clan **verde** podrá ó bien voltear su carta de **PV4** (incrementando el tamaño del poblado de 1 a 2 banderas) ó (si dispone de losetas de poblado, y paga los recursos de anexo [1 🏠 + 2 🏠]) cerrar una ciudad con dos losetas de poblado pequeño.

Si el camino en la comarca 4 estuviese cerrado, el clan **verde** habría tenido accesibilidad a **PR2** (pudiendo convertir población de dicha ciudad). En este hipotético caso, dado que el clan **verde** no tiene presencia en la comarca 2, la conversión daría lugar a una ciudad cerrada mixta, en la que el clan **rojo** dispondría de 2 banderas y el **verde** de 1. Es importante advertir que para realizar la conversión de esta forma, el clan **verde** debe disponer de losetas de poblado sin usar. En caso contrario el blanco incrementaría el tamaño del poblado **PV4** y el clan **rojo** quedaría con la ciudad **PR2** cerrada pero con 2 banderas.

Mediante la carta de druida (activada) también se pueden convertir especialistas de otros clanes, de menor valor que el druida. Para ello es necesario "pagar" la cantidad de oro de dicha carta.

Comercio



8. Compra/venta:

Parte de los recursos que se van generando en el territorio pasan al **mercado de recursos**. El mercado funciona de la siguiente forma:

Los recursos de cada tipo se van incorporando al mercado completando las agrupaciones de arriba abajo (cada vez más baratas) según aparecen marcadas en el dibujo del mercado en el tablero principal

Los recursos de comida se "agrupan por valor" del mismo tipo (hasta alcanzar los 5 valores), sin poder repetirse en cada agrupación de comida.

En su turno, cada jugador podrá **comprar** o **vender agrupaciones completas de recursos**, pagando o cobrando tantas como se indique en la agrupación utilizada (más abajo).

La venta será de 3 ó 2 ó 12 valores (de cualquier tipo) de comida, recibiendo las de la última agrupación utilizada al incorporar los recursos.

El intercambio de recursos con el mercado es independiente de la posición de los mismos en las comarcas: los comprados se podrán almacenar en cualquier comarca (o usar directamente en el turno) y los que se vendan podrán proceder también de cualquier comarca.

Cada compra o venta implica la utilización de 1 acción.

Si se dispone de una carta de comerciante, se podrá comprar con -1 y vender recibiendo +1 .

Ejemplo de compra-venta de recursos

En la situación del mercado de la figura, un jugador podrá comprar:

2 por 7 ó 3 por 6 ó la primera agrupación de comida completa por 9 .

Así mismo, podría vender 2 por 5 ó 3 por 4 , o vender 12 valores de comida (de cualquier tipo), recibiendo el precio del recurso incorporado al mercado más abajo. Por ejemplo, si se venden 12 valores de ganado (rojo), se cobrarán 4 (ya que al no poder repetir recursos en cada agrupación, se llega a ocupar la última agrupación). Si se vendiesen 7 azules, 3 verdes y 2 morados, nos darán 7 ya que se completarían las 2 primeras agrupaciones.

9. Acuñado y fundición de monedas

Gastando 1 se puede convertir varios en una cantidad de . Todos los recursos deben estar en un mismo territorio (comarcas conectadas). A mayor cantidad de oro acuñado se conseguirán más monedas, a razón de la tabla indicada en el tablero principal.

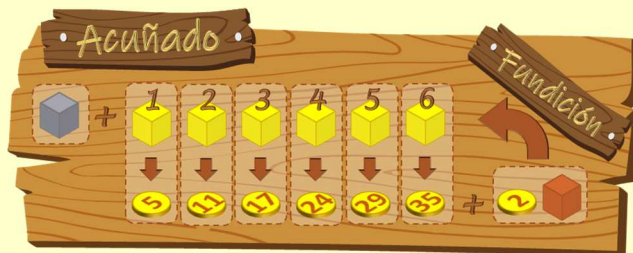
La carta de especialidad de **tesorero** permite obtener 1 adicional en el acuñado y gastar 1 menos en la fundición.

Las monedas también se pueden **fundir** para volver a generar . Para ello se requiere gastar 1 y 2 más en la conversión inversa.

Ejemplo de acuñado y fundición

Se puede acuñar 2 gastando 1 (todos accesibles entre sí), obteniendo así 11 .

Para la fundición de monedas en oro, se requeriría gastar 1 y 7 para conseguir 1 ó 19 para 3 teniéndose que ubicar dichos recursos donde se realice la fundición.



10. Acciones de especialista:

Algunas cartas de especialista permiten la realización de acciones específicas a quien las posee (siempre que la habilidad correspondiente esté habilitada mediante los recursos requeridos).

Ladrón: robar 1 recurso de otro clan.

Bardo: curar todos los enfermos de un clan

Druida: convertir un especialista de otro clan, **curar 1 enfermo**.

Hechicero: convertir 1 en 1 . **Curar 1 enfermo**.

Vate: descubrir 1 carta de otro clan. **Curar 1 enfermo**.

Fin de la Partida y Puntos de Victoria

Al finalizar la partida se obtienen Puntos de Victoria por:

1. Cada **Unidad**: el valor indicado en las banderas:

- Carro: 1
- Barco: 2
- Poblado pequeño: 3
- Poblado grande: 8

Dos losetas de poblado cerrando una ciudad añaden los puntos de anexado indicados en las banderas interiores (1 por poblado pequeño y 3 por poblado grande).

2. **Conexiones** (una u otra):

- a. Entre ciudades y puentes: 1 por cada bandera en ciudad cerrada.
- b. Entre poblados de comarcas directamente conectadas (o de la misma comarca): 1 por bandera de pueblo abierto, 3 por bandera de poblado cerrado

3. **Espiritualidad**:

- Cada Recurso de Espiritualidad: 2 Puntos de Victoria
- Los clanes con más Recursos de Espiritualidad se reparten 4, 6 o 8 puntos adicionales en función de si son

- 2, 3 o más jugadores. Los que menos Espiritualidad tengan se reparten la misma cantidad, pero en negativo.
4. **Objetivos** (parciales o finales): según estipulado en cada carta, en función de si son globales o personales.

Ejemplo de puntuación

En la figura de referencia, para el clan **rojo** obtenemos un total de **34 Puntos de Victoria**:

- Ciudad **roja** en comarca 2 (**PR2**): 15
- Conexiones: 3 banderas x 3 (poblado cerrado conectado a otro poblado **PR4**): 9
- Poblado **rojo** en comarca 4 (**PR4**): 8
- Conexiones: 2 banderas x 1 (poblado conectado a **PR2**): 2
- Para el clan **azul** tenemos **24 Puntos de Victoria**:
- Ciudad **azul** en comarca 1 (**PA1**): 8
- Conexiones: 2 banderas x 3 (ciudad conectada a otro poblado **PA2**): 6
- Poblado **azul** en comarca 2 (**PA2**): 3
- Conexiones: 2 banderas x 1 (ciudad conectada a puente): 2
- Ciudad **azul** y **verde** en comarca 3 (**PA3**): 4
- Conexiones: 1 bandera x 1 (ciudad conectada a puente): 1

Conceptos avanzados

En este apartado se describen los elementos que modifican en mayor o menor medida la mecánica básica del juego vista hasta el momento.

Símbolos de acontecimiento

En la parte central de algunas cartas de terreno aparecen símbolos que indican algún tipo de acontecimiento que afecta a la dinámica natural del juego. Hacen referencia a cambios de estación, incendios, plagas, etc. El acontecimiento se produce de forma inmediata antes

que cualquier otra actuación (incluso que la posible generación de recursos).

Los símbolos de verano e invierno afectan a todas las comarcas, y su aparición indica el paso del tiempo: una carta de verano después de una de invierno implica el transcurso de medio año, pero después de otra de verano implica que ha transcurrido un año completo (porque, aunque no haya salido carta, implícitamente se entiende que ha habido un invierno suave entre los dos marcados veranos).

El paso del tiempo y la estación del año se indica en el **marcador de años** del tablero principal, mediante un dado verde que indicará además el valor de alimento en la generación de cultivos.

Los recursos de comida no recolectados procedentes de animales crecen con el paso del tiempo según la tabla temporal del tablero principal:

- Pesca: se incrementa 1 (+1) ó 2 (+2) el valor de alimento de todos los recursos de pesca **no recolectados** cuando el marcador se posiciona en una casilla de invierno que lo marca.
- Caza y ganado: se incrementa 1 ó 2 el valor de alimento de todos los recursos no recolectados cada vez en función de intervalo temporal que se supere (independientemente de la casilla resultante del marcador de año).

El resto de los símbolos estarán asociados a una determinada comarca, por lo que será importante su ubicación para decidir la zona afectada. Todas las cantidades indicadas en adelante **se redondean hacia abajo**.

	Aumenta +1 (+1) el valor de alimento de los recursos generados a partir de ese momento por los cultivos.
	Disminuye -1 (-1) los recursos generados a partir de ese momento por los cultivos
 	Dependiendo del color reducirá a la mitad (redondeando hacia abajo) los recursos de comida creados disponibles para recolección (cultivos, ganado o caza) en la comarca afectada. Además, provoca la enfermedad de todos los especialistas que o bien se estén alimentando con el tipo de comida infectada o bien su clan tenga población en la comarca albergando recursos del tipo afectado por la plaga.
	En invierno provoca la eliminación de la mitad de los disponibles para recolectar en la comarca afectada. En verano provoca la pérdida total, además de la mitad de los almacenados por cada clan (redondeando hacia abajo).
	Provoca que en dicha comarca se genere para siempre 1 adicional.
	Provoca la pérdida de monedas de oro a todos los clanes con presencia en la comarca afectada, a razón de 1 por cada 4 (redondeando hacia abajo).
	En el momento de su aparición, se genera de forma espontánea 1 recurso adicional en todos los cultivos antiguos de la comarca afectada.
	Una crecida de un río provoca la destrucción de todos los barcos en todos los embarcaderos a ambos lados del río afectado, así como la pérdida de la carga que contuviesen en ese momento.

Cartas de especialidad

Las cartas de especialidad permiten mejorar cualidades, o realizar nuevas acciones a quien las posee (en el tablero personal). Para poder utilizarlas, usualmente requieren de una acción de activación mediante el uso recursos.

Los recursos de activación no se pierden, aunque en el caso de comida suelen ir consumiéndose con la utilización de la carta.

Las cartas de especialidad se ubican en el mazo por lo que se irán asignando a los jugadores de forma aleatoria durante el juego.

Tienen un valor de compra/venta (en oro).

A tener en cuenta ...

Cada carta se puede activar o desactivar y utilizar una sola vez en cada fase de acción.

Los especialistas pueden enfermar por la aparición de símbolo de plaga que afecte a un tipo de alimentos que tengamos almacenado. En ese caso se verán "desactivados", pasando sus recursos de activación al mercado.

Si las cartas permanecen ocultas al final de la partida (y por tanto no usadas), se obtendrán tantos puntos de victoria como su valor en oro.

Especialidades de generación:

Las cartas de **labrador**, **granjero**, **pescador** y **cazador** hacen que el jugador que (públicamente) las posea genere **siempre dos recursos adicionales** en cada creación por adosamiento de cultivos, granjas, pesca y caza respectivamente.

Además, cuando se activan mediante un recurso (de ó), permiten:

1. Recoger 2 recursos por descubrimiento (en lugar de 1).
2. Obtener 1 recurso adicional (procedente de la reserva) con la recolección de 2 o más recursos en una misma comarca del tipo especialidad de la carta.


Los recursos generados adicionalmente serán siempre iguales a los de menor valor de los existentes.

Ejemplo

Un clan con una carta de ganadero genera (por adosado de cartas) una granja que da lugar a 1 vaca, 2 cerdos y 2 ovejas. Se generarán 5 recursos +2 adicionales (de valor de la oveja). Como el ganadero ha sido dotado de herramientas adecuadas (activado con 1 recurso de), permitirá recoger 2 recursos (del valor que quiera) de los recién generados. Además, en la fase de recolección, si de alguna comarca puede recolectar 2 recursos de comida de ganado, podrá coger de la reserva otro (de valor igual al menor), para esa misma comarca. La carta (igual que el resto de especialidades) sólo se podrá utilizar una vez por turno.

	Labrador +2 en la generación en cultivos. Activándose con 1 : - recoge +1RC - crea +1 en la recolección de 2 o más de una misma comarca (3x2 en recolección de cultivos).		Pescador +2 en la generación de pesca en ríos. Con 1 : - recoge +1 en pesca de 2 o más (3x2 en pesca).
	Granjero Con 1 genera +2 en granjas y recoge +1 . Con 2° además en la recolección de 2 o más crea +1 (igual al de menor valor)		Cazador Con 1 genera +2RC de caza en bosques y recoge +1RC Con 2° además eleva +2VC la recolección de caza.

Las cartas de **leñador** y **cantero** funcionan exactamente igual que éstas, pero con los recursos de en bosques o en montañas, y con la salvedad de que deben ser activados con 1 recurso de comida, que se irá gastando 1 valor por cada recurso adicional ganado.




Leñador

Incrementa +2 la generación en bosques.

Activación con 1 (de cualquier valor):

- recoge +1 en la generación en bosques.
- crea +1 en la recolección de 2 o más de una misma comarca (3x2 en recolección de madera).

Reduciéndose 1 (valor) por cada ganada.



Cantero

Incrementa +2 la generación de hierro en montañas.

Mediante activación con 1 (de cualquier valor):

- recoge +1 adicional en la generación en montañas.
- crea +1 adicional en la recolección de 2 o más en una misma comarca (3x2 en recolección de hierro).

Reduciendo 1 (valor) por cada ganado.

Especialistas de consumo

Permiten un mayor aprovechamiento en la utilización de recursos. Por ejemplo, un carpintero permitirá utilizar 3 aportando únicamente 2 (por ejemplo, en la construcción de 1 poblado). Los especialistas son **herrero, carpintero, mesonero y constructor, navegante, tesorero y comerciante**. Los recursos deben ser utilizados en una o varias acciones en un mismo turno, y no tienen por qué estar asociados a ninguna comarca.



Herrero

Se activa con comida.

Permite usar 3 con sólo 2 (3x2 en uso de hierro), gastando 1 (reduciendo 1 valor de comida de la activación)



Carpintero

Se activa con comida.

Permite usar 3 con sólo 2 (3x2 en el uso de madera) gastando 1 valor de comida



Mesonero

Activándose con 1 permite usar 3 (unidades de valor) con sólo 2 en una misma comarca (3x2 en utilización de comida)



Constructor

Se activa con comida y permite usar 4 con sólo 3, y 4 con sólo 3, en la construcción de poblados, (4x3 en y/o), gastando 1 valor de comida por recurso extra.



Navegante

Activándose con 1 permite duplicar el movimiento de barcos (2x1 en acciones de movimiento de barco)



Tesorero

Se activa con 1 y permite aumentar +1 en cada acción de acuñado y requerir -1 para volver a fundir en.



Comerciante

Activando con 1 permite comprar y vender beneficiándose de +1 adicional

Especialistas de magia

Son las cartas de **druida, bardo, vate y hechicero (curandero)**. Se activan con 1, lo que hace que se eleve la espiritualidad 1. Estas cartas no enferman nunca y permiten siempre una acción de curar a 1 enfermo (todos en el caso del bardo)



Druida

Se activa con 1 y equivale a 1

Permite convertir especialistas de otros clanes (pagando su coste)



Bardo

Permite hacer ofrendas en dólmenes sin necesidad de.

Permite curar TODOS los enfermos de un clan.



Vate (adivino)

Tipo de druida que permite 1 acción de descubrir cartas:

O bien una más del mazo (escogiendo la que convenga).

O bien una de otro clan, haciéndola pública.



Hechicero

Permite acción de desactivar especialistas de otros clanes.

O como alquimista, acción de convertir 1 en 1.

Especialistas de acción

Ladrón, guerrero, luchador, saqueador, patriarca.



Patriarca

Se activa con 1

Permite adosar poblados sin necesidad de dinero.

Evita que otros especialistas sean convertidos..



Ladrón

Se activa con comida.

Permite robar 1 recurso de unidades accesibles de otros clanes, gastando 1.



Guerrero (2)

Se activa con comida y equivale a 1 adicional en ataques, reduciendo 1 (valor)




Luchador (2)

Se activa con comida. Añade a 1 adicional en defensa ante ataques externos, reduciendo 1 (valor)

Especialistas rotativos

Son cartas de especialista cuya acción se inicia en el poseedor de la carta y comienzan a rotar por todos los clanes causando algún tipo de contratiempo. Estas cartas son únicas y son el **espía, farsante, cizañero y mendigo**.



Espía

Reduce acciones de otros clanes (desbaratándolas por una acción de espionaje iniciada por el poseedor de la carta). La acción de espionaje se inicia activando el espía con un 1 (del valor que decida el propietario de la carta), y pasando la carta al siguiente jugador de la derecha, que perderá en el siguiente turno 1 acción por cada 6 meses transcurridos (en función de la aparición de cartas de sol o hielo), pasando el espía al siguiente jugador, y así sucesivamente. Cada acción desbaratada reduce 1, hasta que llega a cero y el espía vuelve al

dueño. Pero si en un turno pasa demasiado tiempo (más de 1 año) el espía será descubierto y el propietario de la carta perderá en su turno tantas acciones como resten.



Farsante

Funciona exactamente igual que el espía, pero en lugar de perder acciones, se pierden cartas de recogida en el turno que corresponda.



Cizañero

Funciona exactamente igual que el espía, pero en lugar de perder acciones, el jugador que lleva la carta pierde capacidad de recolección de recursos por conexiones.



Mendigo

Funciona igual que el espía, pero implicará para jugador que la posea el pago de una limosna de 2 cada medio año. Al final del ciclo el propietario recibe la recaudación, y en caso de pasar más de 1 año en un mismo clan, se finaliza el ciclo de mendicidad y el propietario pierde tantas resten.

Cartas de especialista pendientes:

1. Orfebre: Idem para el oro
2. Saqueador: 1 acción de asaltar carros (1 activación) y barcos (2 activación) enemigos quitándoles 1 recurso.
3. Explorador:
4. Campesino: Mezcla de granjero, cazador, agricultor y pescador

Cartas de objetivo

Definen objetivos únicos que proporcionan puntos de victoria por su consecución (pudiendo restarlos en caso contrario).

Dependiendo de la circunstancia de la aparición de la carta (pública u oculta), los objetivos serán globales (afectan a todos los jugadores) o personales (), sólo alcanzables por el poseedor y único conocedor de la carta). La puntuación, por consecución aparece reflejada en cada carta.

Cuando aparece una carta de objetivo, si ésta es pública se dejará a un lado de la mesa y



Notas

- Bajo licencia CC-BY-NC-ND 4.0
- Agradecimientos: Erynus, Didiita

visible para todos los jugadores, indicando que el objetivo afecta a todos los jugadores. Si la carta es oculta (porque la recoge el jugador al finalizar su turno), la dejará boca abajo a su lado, indicando un objetivo personal, oculto al resto de jugadores.

Las cartas de objetivo pueden ser parciales (si muestran objetivos alcanzables durante la partida, por ejemplo, llegar a tener 5 barcos) o finales (por ejemplo, tener más oro al finalizar la partida).

Los objetivos parciales se pondrán boca arriba al lado del jugador que los alcanza para poder contabilizarlos al final de la partida.

Los objetivos finales también proporcionan puntos por consecución parcial (por ejemplo, empates en el primer puesto).

Ejemplo carta de objetivo final: ser el que más madera tiene al final de la partida.

Si la carta es pública, el objetivo será global y todos pueden puntuar (5 si hay un ganador, 2 si hay un empate a dos. El resto de jugadores con menos madera resta 1 punto de victoria).

Si el objetivo es personal (carta oculta), si el poseedor de la carta finaliza con más madera que nadie obtiene 8 puntos. Si empata con otro, obtiene 4. En cualquier otro caso restará 2. El resto de jugadores no se ve afectado. El jugador que posee la carta oculta puede "venderla" por 3 monedas de oro, pero sólo en el momento que obtiene la carta.

Objetivos Parciales:

Pendientes:

- Rescribir un puente
- Robar 3 oros en una acción
- Establecer una alianza
- Hacer un festín (+1 RE)

Objetivos Finales: Proporciona puntos por consecución total o parcial (empate a dos), y negativos en caso de no consecución.

Dudas habituales

Deshacerse de elementos:

- Se pueden abandonar poblados, por ejemplo, para poder crear otro en una ubicación mejor. Para ello es necesario dejarlo sin alimento el turno que corresponde.
- Los recursos se pueden abandonar, por ejemplo para hacer hueco a otros recursos más necesarios en ese momento. Se dejan en el territorio donde se ubica la unidad que lo abandona, quedando a disposición de recolección posterior.

Posicionamiento de cartas de terreno:

- Dependiendo de dónde adosemos las cartas podremos decidir no solo los recursos que se pueden generar, sino también qué comarca se verá afectada por un determinado acontecimiento (cartas con símbolo), e incluso la forma en que transcurre el tiempo (por ejemplo, si disponemos de dos cartas en la mano: una con sol y otra nieve). Aunque esta elección no siempre será posible y podremos vernos obligados a poner la carta en el único lugar posible, incluso desfavoreciéndonos a nosotros mismos.