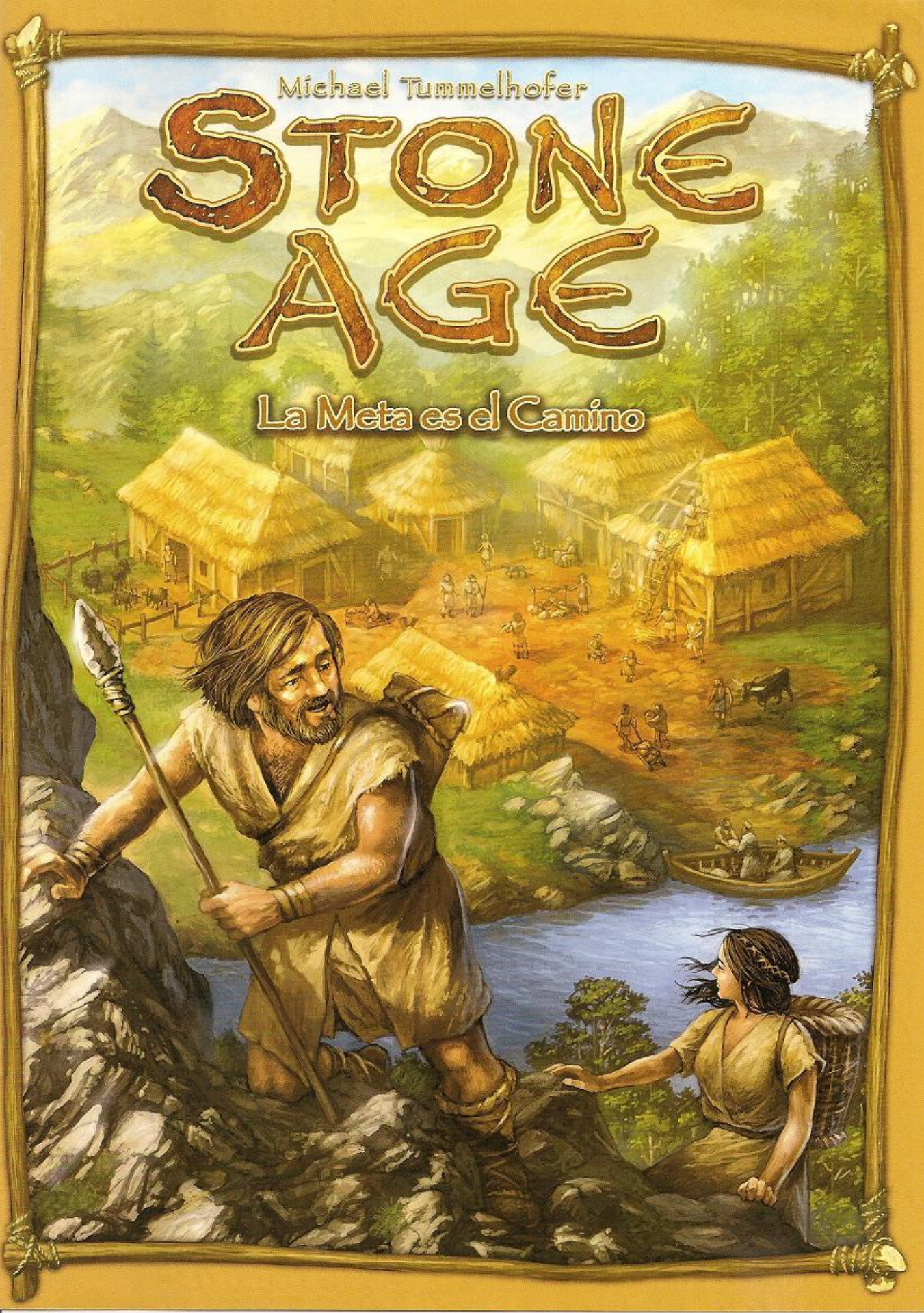


Michael Tummelhofer

STONE AGE

La Meta es el Camino



Stone

Contenido:

- 1 Tablero de juego
- 4 Tableros de Jugador
- 58 Recursos de madera
- 40 Personas (peones de madera)
- 8 marcadores de madera, en 2 tamaños
- 53 fichas circulares de Comida
- 28 fichas de Construcciones
- 18 fichas de Herramientas
- 1 figura de Jugador Inicial
- 36 Cartas de Civilización
- 7 Dados
- 1 Cubilete de cuero
- 1 Reglamento
- 1 Hoja de Información

1. El **Tablero de juego** se coloca en el centro de la mesa.

2. Las fichas de Comida se separan por valores y se ponen en montones en los Campos de Caza.

13. Se elige al **Jugador Inicial**, que coge la **figura de Jugador Inicial**, y ya puede dar comienzo la partida, según se indica en la página 4.



12. El resto de **Personas** (5 por cada color) se colocan como **Reserva** junto al Tablero, igual que el **Cubilete** y los 7 **Dados**.

huecos para las Herramientas

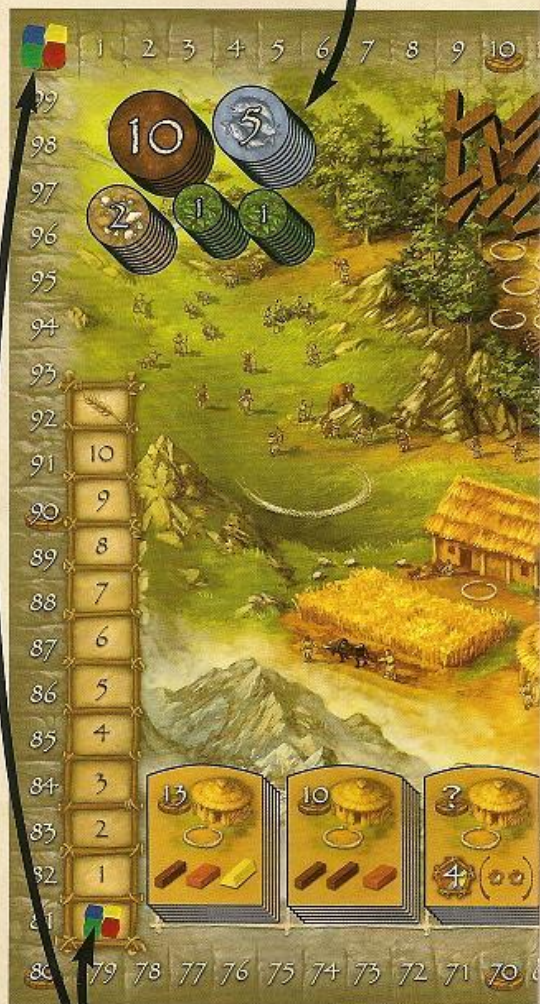


esquema de valores de los Recursos

huecos para Cartas de Civilización y resumen de la Puntuación Final

11. Cada jugador coge un **Tablero de Jugador**, sobre el que pone 5 **Personas** de su color y 12 puntos de Comida. El Tablero de Jugador sirve para mantener ordenados los diferentes componentes, y suministra información acerca del juego y de la puntuación final.

10. Cada jugador elige un color y coloca sus 2 **marcadores**: el primero en la casilla 0 del **Registro de Comida** (en la esquina inferior izquierda) y el segundo en la casilla 0 del **Registro de Puntuación** (esquina superior izquierda).



Age

2 - 4 Jugadores
Más de 10 años
60 - 90 minutos

3. Se colocan los 20 Recursos de Madera en el Bosque.

4. Se colocan los 16 Ladrillos en el Pozo de Arcilla.

5. Se colocan las 12 Piedras en la Cantera.

6. Se colocan los 10 Recursos de Oro en el Río.

7. Las fichas de Herramientas se separan en 2 montones (fichas con valores 1-2 y fichas con valores 3-4). Ambos montones se colocan sobre el Tablero, en las casillas situadas junto al Fabricante de Herramientas.

8. Las Cartas de Civilización se barajan y se colocan boca abajo en un montón junto al Tablero. Se descubren las 4 Cartas superiores (con independencia del número de jugadores) y se colocan en las 4 casillas del Tablero, de derecha a izquierda.

9. Las fichas de Construcciones se mezclan y se colocan, boca abajo, en 4 montones de 7 fichas cada uno. Se colocan sobre el Tablero tantos de estos montones como jugadores haya en la partida, devolviendo a la caja las fichas que no se utilicen. Seguidamente, se gira boca arriba la primera Construcción de cada montón.



Un vistazo rápido

Cada Era presenta unos retos específicos. La Edad de Piedra se caracterizó por el desarrollo de la agricultura, la manipulación de algunos recursos y la construcción de cabañas sencillas. Con la aparición del comercio, empiezan también la expansión demográfica, los asentamientos y el desarrollo de las civilizaciones. Además, ciertas habilidades tradicionales, como la destreza en la caza, son muy apreciadas y demandadas, aunque sólo sea para poder asegurar el crecimiento de la población.

El objetivo de los jugadores será conseguir afrontar y superar estos desafíos. Habrá varias formas de lograrlo, así que cada uno puede intentar hacerlo a su modo. Elige un camino y podrás saber, al final de la partida, si has hecho la mejor elección.

Una ronda de juego

Cada Ronda de juego se divide en 3 Fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

1. Los jugadores colocan sus Personas en el Tablero.
2. Los jugadores realizan las Acciones de sus Personas.
3. Los jugadores alimentan a sus Tribus.

1. Los jugadores colocan sus Personas en el Tablero



1 Persona en cada anillo

El Jugador Inicial empieza eligiendo un lugar del Tablero y colocando en él 1 ó más de sus Personas. Después, el siguiente jugador en sentido horario hace lo mismo (coloca 1 ó más Personas en un lugar de su elección). Se continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores han colocado a todas sus Personas sobre el Tablero. La cantidad de anillos que incluye cada uno de los lugares indica el número de Personas que pueden juntarse en el mismo para que esté completo.

No está permitido pasar, mientras haya espacios disponibles para más Personas. Un jugador no puede, en la misma Ronda, volver a colocar Personas en el mismo lugar (aunque haya sitio disponible). *Así, por ejemplo, si el jugador Rojo ha puesto 4 Personas en el Bosque, no podrá volver a poner (en la misma ronda) más Personas allí, aunque haya sitio disponible.*

**Fabricante de Herramientas:
1 Persona**



¿Cuántas personas caben en cada sitio?

Fabricante de Herramientas

Puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

Ejemplo: el jugador Azul coloca 1 Persona en el Fabricante de Herramientas, con lo que el lugar se considera ocupado.

**Cabaña:
2 Personas**



Cabaña

Aquí pueden colocarse **exactamente 2 Personas del mismo jugador**.

Ejemplo: el jugador Verde coloca 2 Personas en la Cabaña (si un jugador elige la Cabaña, él debe colocar en ella 2 Personas), con lo que el sitio está lleno.

**Campo:
1 Persona**



Campo

Aquí puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

Ejemplo: el jugador Amarillo coloca 1 Persona en el Campo, con lo que el lugar está lleno.

**Campos de Caza:
sin límite de Personas**



Campos de Caza

Este es el único lugar del Tablero que no incluye anillos, lo cual representa que cada jugador puede situar en él tantas Personas como quiera, **pero sólo una vez en cada Ronda**.

**Sitios de Recursos:
hasta 7 Personas en cada uno**



Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río

En cada uno de estos lugares, pueden colocarse **hasta un total de 7 Personas**.

Ejemplo: en el Bosque ya se encuentran 4 Personas del jugador Rojo. El jugador Amarillo coloca 2 Personas allí, haciendo un total de 6 Personas. El jugador Azul coloca 1 Persona más, con lo que se alcanza el total de 7 Personas y el sitio se llena.



El Pozo de Arcilla, la Cantera y el Río funcionan de la misma manera.



Cartas de Civilización

Sobre cada Carta se puede colocar **exactamente 1 Persona**. Las Cartas pueden completarse en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador **Rojo** coloca 1 Persona sobre la 2ª Carta de Civilización, ocupando dicha Carta. Las 3 Cartas de Civilización restantes podrán ser ocupadas por los demás jugadores (o por el mismo jugador).



Construcciones

En cada Construcción puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

Las Construcciones pueden completarse en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** coloca 1 Persona en la 3ª Construcción, con lo que dicha Construcción ya está llena. Las 3 Construcciones restantes pueden ser ocupadas por los demás jugadores (o por el mismo jugador).

Ejemplo: de una ronda de colocación de Personas, con el siguiente orden de juego: **Rojo** (Jugador Inicial), **Azul**, **Verde** y **Amarillo**:



Rojo coloca 1 Persona en esta Carta.



Azul pone 5 Personas en los Campos de Caza.



Verde sitúa 2 Personas en la Cabaña.



Amarillo coloca 1 Persona en esta Construcción.

Puesto que cada sitio admite diferente número de Personas, a menudo sucede que algunos jugadores ya no tienen más Personas para colocar, mientras que otros todavía disponen de Personas para poner en el Tablero. Cuando ningún jugador pueda colocar más Personas (porque todos hayan colocado ya todas sus Personas o porque ya no se puedan poner en ningún sitio más), dará comienzo la Fase 2.

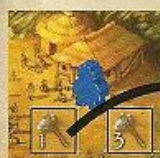
2. Los jugadores realizan las Acciones de sus Personas

Comienza el Jugador Inicial. Utiliza todas las Personas de su Tribu para llevar a cabo todas las Acciones, antes de pasar el turno al siguiente jugador en sentido horario. El jugador decide en qué orden lleva a cabo las Acciones, y va devolviendo las Personas que utilice en cada Acción a su Tablero de Jugador, de tal forma que, al terminar, ya no le quedarán Personas en el Tablero de juego, y estarán de nuevo todas en su Tablero de Jugador.



Tablero de Jugador

¿Qué acciones realiza un jugador en los diferentes lugares?



Fabricante de Herramientas:

Aquí, el jugador **coge 1 Herramienta** nueva. Si el jugador no tuviera ninguna, debe coger una Herramienta de valor 1 y colocarla (con el número a la vista) en una de las casillas para Herramientas de su Tablero de Jugador.

Para las siguientes Herramientas, se sigue el siguiente procedimiento:



Cuando el jugador coge la segunda y la tercera Herramienta, coloca Herramientas de valor 1 en las otras dos casillas de su Tablero de Jugador.



Cuando el jugador coge las Herramientas cuarta a sexta, debe girar los marcadores correspondientes de su Tablero de Jugador, para que muestren el valor '2'.



Para las Herramientas séptima a novena, el jugador debe reemplazar los marcadores de valor 2 por nuevos marcadores de valor '3'. Por último, cuando el jugador coge las herramientas décima a duodécima, debe girar los marcadores correspondientes en su Tablero de Jugador para que muestren el valor '4'.

Uso: cada Herramienta puede ser utilizada **sólo una vez en cada Ronda**, para aumentar el resultado de una tirada de dados durante la caza o a la hora de obtener recursos. Un jugador puede añadir a la tirada de los dados el valor de tantas Herramientas como quiera. El valor de cada Herramienta utilizada se usa por completo, no pudiendo dividir los puntos para utilizar algunos en una Acción posterior. Para indicar que una Herramienta ya ha sido utilizada en esta Ronda, se gira el marcador 90°.

Para ejemplos del uso de las Herramientas, consulta los ejemplos de los Campos de Caza y de la obtención de Recursos, en la página 6.



Un jugador puede utilizar cada Herramienta sólo una vez en cada Ronda

Cabaña:
1 Persona nueva



Cabaña

Aquí, el jugador **recibe 1 Persona nueva** de su color, procedente de la Reserva. Acaba de nacer un nuevo miembro de su Tribu, así que dicho jugador tendrá 1 Persona adicional para las Rondas posteriores. **Ejemplo:** el jugador **Verde** había colocado 2 Personas en la Cabaña. Retira las 2 Personas de la Cabaña, más 1 Persona adicional de la Reserva y coloca las 3 figuras en su Tablero de Jugador.

Campo:
Aumenta la producción de Comida del jugador



Campo

El jugador devuelve la Persona a su Tablero de Jugador y mueve su marcador una casilla hacia arriba en el Registro de Comida, aumentando así la producción de Comida que el jugador debe recibir al final de cada Ronda.

Campos de Caza: Comida adicional



Campos de Caza:

Aquí el jugador **tira los dados**: el jugador coge 1 dado por cada Persona de su Tribu que se encuentre de Caza y los tira todos juntos, sumando los resultados. Después, el jugador puede añadir a la tirada los valores de las Herramientas que decida utilizar. El jugador **divide entre 2** (redondeando hacia abajo) el total obtenido para determinar los **puntos de Comida** que debe recibir y retira las fichas de Comida del Tablero.



Ejemplo: el jugador **Azul** tira 7 dados y consigue en total 14 puntos, no utiliza ninguna Herramienta, así que retira 7 puntos de Comida (14/2) del Tablero.

Ejemplo: el jugador **Verde** tira 3 dados para conseguir un total de 11, lo que le supondrían 5 puntos de Comida, pero decide utilizar 1 Herramienta de valor 1. Al hacerlo, incrementa la tirada hasta los 12 puntos, con lo que consigue 6 puntos de Comida (12/2). Gira 90° la ficha de Herramienta utilizada para indicar que esa Herramienta no podrá ser usada de nuevo en esta Ronda.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** tira 2 dados y consigue 4 puntos en total. Como el jugador **Amarillo** tiene 2 Herramientas de valor 1, decide utilizarlas para aumentar la tirada hasta los 6 puntos y coger 3 puntos de Comida del Tablero (6/2). Con la Caza, los jugadores consiguen Comida adicional, ya que la producción de Comida habitual que se produce en la Fase 3, en función del Registro de Comida, no suele ser suficiente para alimentar a toda la Tribu.

Obtención de Recursos:

Madera

Ladrillo

Piedra

Oro



Bosque, Pozo de Arcilla, Cantero y Río

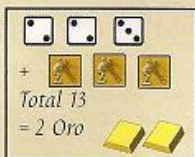
En estos 4 lugares, el jugador **tira los dados** para conseguir Madera, Ladrillos, Piedras u Oro. El procedimiento es igual que en el caso de la Caza: el jugador tira 1 Dado por cada Persona que se encuentre en el lugar y puede añadir a la tirada total el valor de las Herramientas que decida utilizar. Lo único que cambia es la proporción:

- **Bosque:** se divide la tirada **entre 3** para conseguir **Maderas**.
- **Pozo de Arcilla:** se divide la tirada **entre 4** para obtener **Ladrillos**.
- **Cantero:** se divide la tirada **entre 5** para conseguir **Piedras**.
- **Río:** se divide la tirada **entre 6** para obtener **Oro**.



Ejemplo: el jugador **Verde** tiene 2 Personas en el Río y tira 2 dados, sacando 5 puntos. Como ya utilizó su Herramienta durante la Caza, no puede volver a utilizarla de nuevo para el Oro, así que no consigue nada de Oro en este turno (5/6=0).

Ejemplo: el jugador **Rojo** tira 3 dados (al tener a 3 Personas trabajando) y consigue 7 puntos. Como tiene 3 Herramientas de valor 2, decide utilizarlas todas para añadir 6 puntos más a la tirada y llegar a los 13 puntos. Con ellos, consigue 2 de Oro (13/6=2).



Se considera que los Recursos son ilimitados, así que, si se terminan los disponibles, podéis utilizar cualquier otra cosa (por ejemplo, cerillas para la Madera) en su lugar.

Los jugadores van a necesitar los Recursos para adquirir Cartas de Civilización y para levantar Construcciones.

Cartas de Civilización:
Ingresos inmediatos y puntos al final



Cartas de Civilización:

Estas Cartas proporcionan **ingresos** inmediatos y **Puntos de Victoria** al final. El jugador paga a la Reserva el número de Recursos indicado encima de la Carta para recoger esa Carta de Civilización. El jugador decide qué Recursos utiliza para el pago (Madera, Ladrillos, Piedras y/o Oro): lo normal es que sea Madera y/o Ladrillos, pero nunca puede pagar con Comida.

Si el jugador no quiere o no puede pagar los Recursos, retira su Persona sin recibir la Carta, que se queda sobre el Tablero.

Los jugadores apilan boca abajo las Cartas de Civilización que van consiguiendo, en la casilla apropiada de su Tablero de Jugador.

Para más detalle del uso de las Cartas de Civilización, consultar la **Hoja de Información**.

Ver Hoja de Información



Construcciones

Estas fichas permiten a los jugadores **ganar Puntos de Victoria durante el juego**. El jugador paga los Recursos indicados en la ficha de Construcción y recoge dicha ficha de Construcción. Inmediatamente, mueve su marcador en el Registro de Puntuación el número de casillas indicadas por la Construcción. A continuación, se gira una nueva ficha de Construcción del montón de que se trate.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** paga 2 Maderas y 1 Ladrillo de su Tablero de Jugador a la Reserva, para recoger la ficha de Construcción y colocarla en su Tablero de Jugador. Se anota 10 Puntos de Victoria en el Registro de Puntuación.

Si un jugador no puede o no quiere pagar los Recursos necesarios, se limita a retirar su Persona, dejando la ficha de Construcción sobre el Tablero.

Hay 8 **Construcciones** en las que el jugador puede decidir los Recursos que gasta, pero cuyo coste es fijo. Y hay otras 3 **Construcciones** más en las que el jugador puede decidir qué tipo de Recursos y cuántos Recursos utiliza (hasta un máximo de 7). Cuando un jugador coge una de estas Construcciones, tendrá que calcular el número de casillas (Puntos de Victoria) que debe desplazar su marcador en el Registro de Puntuación. El cálculo es simple.

Las diferentes Construcciones:



Los Puntos de Victoria que gana el jugador.
Los Recursos necesarios para adquirir la Construcción.



El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.
El jugador debe pagar exactamente 4 Recursos.
Los 4 Recursos deben ser de 2 clases diferentes.
El jugador decide los 2 tipos de Recursos que gasta.



El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.
El jugador debe pagar al menos 1 Recurso y como máximo 7 Recursos.
El jugador decide cuántas clases de Recursos utiliza.



Ejemplo: el jugador **Azul** paga 3 Piedras y 1 Madera (los 4 Recursos requeridos, de 2 tipos). El jugador consigue 18 Puntos de Victoria: cada Piedra vale por 5 puntos y la Madera puntúa 3 puntos.



El jugador coloca la ficha de Construcción conseguida en una de las casillas de su Tablero de Jugador. Si adquiriera más de 5 Construcciones, tendrá que apilarlas en las casillas.

Construcciones:
Puntos de Victoria

Construcción con Recursos específicos

Construcción con Recursos a elegir

3. Los jugadores alimentan a sus Tribus

Cuando todos los jugadores han retirado todas sus Personas del Tablero de juego para llevarlas hasta sus Tableros de Jugador, es el momento de dar de comer a toda esa gente: cada Persona necesita 1 punto de Comida.

Primero, cada jugador recibe de la Reserva el número de puntos de Comida indicado por la posición de su marcador en el Registro de Comida. A continuación, cada jugador devuelve a la Reserva 1 punto de Comida por cada Persona que tenga en su Tablero de Jugador.

Si un jugador no tuviera suficiente Comida para alimentar a su Tribu: deberá devolver a la Reserva toda la Comida que tenga. Seguidamente, él tiene la opción (si quiere y puede hacerlo) de pagar los puntos de Comida que le faltan con los Recursos de que disponga. Cada Recurso sustituye a 1 punto de Comida (representando que la gente se contenta con poder intercambiar recursos por comida). Si el jugador no quiere (o no puede) hacer esto, tendrá que devolver a la Reserva toda la Comida que tenga y retroceder su marcador en el Registro de Puntuación un total de **10 Puntos de Victoria**.

Cuando todos los jugadores hayan dado de comer a los miembros de su Tribu (o no hayan podido y hayan perdido 10 Puntos de Victoria), finaliza la Ronda. El Jugador Inicial entrega la figura que le identifica al jugador que se encuentra situado a su izquierda, para que sea el Jugador Inicial de la siguiente Ronda.



1 Persona:
1 Comida

Una nueva ronda

Antes de comenzar la nueva Ronda, primero se mueven las Cartas de Civilización que hayan quedado sobre el Tablero **hacia la derecha**, completando las casillas vacías; a continuación, se rellenan **de derecha a izquierda** los huecos que queden con nuevas Cartas de Civilización. Seguidamente, los jugadores vuelven a girar cualquier ficha de Herramienta a su posición normal, para indicar que vuelven a estar disponibles para ser utilizadas en la siguiente Ronda. Y da comienzo la siguiente Ronda de juego, empezando nuevamente con la Fase 1.

Al comenzar una Ronda:
rellenar las Cartas de Civilización y enderezar las Herramientas



Ejemplo: en la Ronda previa, los jugadores retiraron las Cartas de Civilización 2ª y 3ª. La 1ª Carta sigue en su posición, los jugadores desplazan la 4ª Carta dos espacios hacia la derecha (hasta el espacio vacío correspondiente a la 2ª Carta) y sacan 2 nuevas Cartas de Civilización, que deberán ser colocadas en los espacios 3ª y 4ª (en ese orden).

No quedan
Cartas de
Civilización

Se acaba
1 Montón de
Construcciones

Cartas de
Civilización
con el fondo
de color verde

Cartas de
Civilización
con el fondo
de color arena

Final del juego

El juego termina de cualquiera de estas 2 formas:

Si no quedan suficientes Cartas de Civilización para rellenar los huecos del Tablero al comienzo de una nueva Ronda de juego. En este caso, el juego termina inmediatamente, sin empezar la siguiente Ronda. Se procede con la Puntuación Final.

Si al menos uno de los montones de Construcciones está vacío. En este caso, se termina la Ronda actual (incluyendo la alimentación de las Tribus) y se procede con la Puntuación Final.

Puntuación Final y ganador de la partida

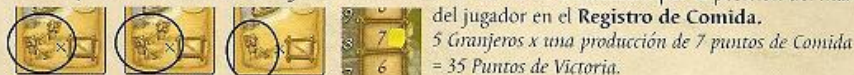
Cada jugador debe puntuar por sus Cartas de Civilización y Recursos, del siguiente modo: Las Cartas de Civilización con el fondo de color verde se puntúan multiplicando el número de tipos de carta por sí mismo.

Ejemplo: un jugador tiene Cartas de Civilización con 5 símbolos de cultura distintos: Escritura, Herboristería, Cerámica, Artes y Música = 25 Puntos de Victoria (5x5)

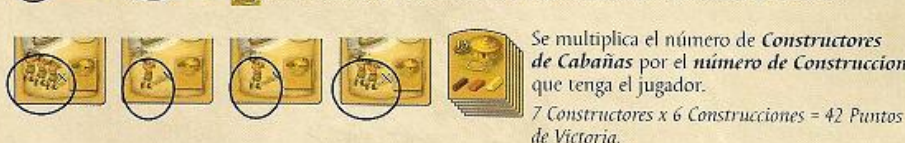


Las Cartas de Civilización con el fondo de color arena se puntúan como sigue:

Se multiplica el número de Granjeros incluidos en las Cartas de Civilización por la posición del marcador del jugador en el Registro de Comida.



Se multiplica el número de Fabricantes de Herramientas incluidos en las Cartas de Civilización por el valor total de las Herramientas del jugador.



Se multiplica el número de Brujos por el número de Personas que forman parte de la Tribu del jugador.

3 Brujos x 8 Personas = 24 Puntos de Victoria.

Cada Recurso que tenga un jugador en su Tablero de Jugador suma 1 Punto de Victoria.

Los jugadores, en orden, desplazan su marcador en el Registro de Puntuación, para ir sumando los puntos conseguidos según se van calculando.

El jugador que tenga más Puntos de Victoria será el ganador. En caso de empate, el jugador con mayor producción de Comida gana; si persiste el empate, el que mayor valor total de Herramientas tenga y, en último término, el que tenga más Personas en su Tribu.

Cambios para 2 - 3 jugadores

2-3 Jugadores

Cuando en la partida sólo participan 2-3 jugadores, sólo 2 de estos 3 lugares: Fabricante de Herramientas, Cabaña y Campo, pueden ser ocupados en cada Ronda. El tercer lugar debe quedar vacío. Naturalmente, el lugar que quede vacío puede variar en cada Ronda.

Con 3 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 2 jugadores pueden colocar Personas en cada Ronda.

Con 2 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 1 jugador puede colocar Personas en cada Ronda.

Las demás Reglas permanecen invariables.

El autor y los editores desean agradecer todas las pruebas y sugerencias realizadas a Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna y Alex Wei y toda la gente que les ayudó, especialmente Dieter Hornung.

Traducción al Castellano: Francisco Javier Gómez Ufano
Adaptación gráfica: Ana Lopes

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Para cualquier comentario, pregunta o sugerencia, por favor, escribanos a RioGames@aol.com o Rio Grande Games
PO Box 45715, Rio Rancho, NW 81774, USA
Y no deje de visitarnos en nuestro sitio web www.riograndegames.com



Las cartas de civilización

Las Cartas de Civilización que un jugador va adquiriendo durante la partida se van apilando boca abajo en un montón que se coloca en el espacio adecuado de su Tablero de Jugador.



Todas las Cartas de Civilización tienen 2 partes:

El jugador coge **inmediatamente** el objeto mostrado en la parte superior.

El jugador se anotará los Puntos de Victoria indicados en la parte inferior durante la **Puntuación Final**.

La Parte Inferior de las Cartas: Puntos de Victoria en la Puntuación Final

Cartas de color verde



16 Cartas verdes



Herboristería



Artes



Escritura



Cerámica



Tiempo



Transporte



Música



Telares

En la Puntuación Final, estas cartas puntúan multiplicando el número de cartas distintas por sí mismas.

Ejemplo: si un jugador tiene Cartas verdes de 5 tipos diferentes, conseguirá al final $5 \times 5 = 25$ Puntos de Victoria. Si, además, tuviera una segunda carta de Cerámica adicional, añadiría a la puntuación $1 \times 1 = 1$ Punto de Victoria más, lo que sumaría en total 26 Puntos de Victoria.



Escritura



Herboristería



Cerámica



Artes



Música

20 Cartas color arena



Cartas de color arena. Estas cartas otorgan Puntos de Victoria en el momento de la Puntuación Final, conforme a lo explicado en la página 8.

La Parte Superior de las Cartas: ingresos inmediatos

Las siguientes Cartas se usan inmediatamente cuando un jugador las consigue:



Juego de Dados (10 Cartas): el jugador que ha retirado la Carta tira inmediatamente tantos dados como jugadores participen en la partida. A continuación, el jugador coloca los dados, en función de sus resultados, alrededor de la Carta. Empezando por dicho jugador, cada uno (en sentido horario) selecciona uno de los dados, lo retira de la Carta y recibe el ingreso correspondiente.

No se pueden utilizar Herramientas para alterar las tiradas de los dados.



Ejemplo: el jugador **Rojo** ha conseguido una de estas Cartas y tira 4 dados, sacando 2-2-5-6. Empieza eligiendo él, retirando el 5 y cogiendo 1 Herramienta. El siguiente jugador, el **Azul**, selecciona el 6 y aumenta 1 punto su marcador en el Registro de Comida. Para los jugadores **Verde** y **Amarillo** sólo les quedan los resultados 2 (un dado para cada uno), así que cada uno de ellos retira el dado correspondiente y recibe 1 Ladrillo.



Alimentación (7 Cartas): el jugador que ha retirado la Carta recibe inmediatamente de la Reserva la cantidad de puntos de Comida que indica la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha adquirido la Carta consigue inmediatamente 4 puntos de Comida, que toma de la Reserva y pone en su Tablero de Jugador.



Recursos (5 Cartas): el jugador que ha adquirido la Carta recibe inmediatamente de la Reserva los Recursos indicados por la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, debe recibir de la Reserva 1 Oro.



Recursos y Juego de Dados (3 Cartas): el jugador debe tirar 2 Dados, dividir el total obtenido entre 3/5/6 (según se trate de Madera, Piedra u Oro, y redondeando siempre hacia abajo) y recibir el número de Recursos correspondiente. El jugador sí puede utilizar sus Herramientas para aumentar la tirada de los dados.

Ejemplo: el jugador que recoge la Carta tira 2 dados y obtiene un total de 9 puntos, así que recibe 3 Maderas de la Reserva, y las coloca sobre su Tablero de Jugador.



Puntos de Victoria (3 Cartas): el jugador gana inmediatamente los Puntos de Victoria indicados por la Carta.

Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, recibe 3 Puntos de Victoria, moviendo su marcador en el Registro de Puntuación.



Herramienta (1 Carta): el jugador consigue 1 Herramienta gratis para su Tribu.



1 Punto Adicional en el Registro de Comida (2 Cartas): el jugador que ha conseguido la Carta aumenta en 1 punto su marcador en el Registro de Comida.



Carta de Civilización adicional (1 Carta): el jugador debe robar la Carta de Civilización siguiente del mazo y guardarla en su Tablero de Jugador. No recibe el beneficio inmediato que produciría la parte superior de la Carta normalmente, pero sí le servirá para aumentar su Puntuación Final.

Las siguientes Cartas de Civilización otorgan al jugador una ventaja durante el juego:



Herramientas Extra (3 Cartas): el jugador mantiene boca arriba esta Carta hasta que decida utilizarla. Le permite mejorar una única tirada de dados, añadiendo a la puntuación total obtenida el número indicado en la Carta. Una vez utilizada, la Carta vuelve a ponerse boca abajo, en el mazo de Cartas de Civilización del jugador.

Ejemplo: el jugador que ha conseguido la Carta, podrá añadir 4 puntos (como si fueran 4 puntos de Herramientas normales) a una única tirada de dados.



2 Recursos extra (1 Carta): el jugador mantiene esta Carta boca arriba hasta que decida utilizarla. Le permite recibir 2 Recursos cualesquiera (del mismo tipo o diferentes) de su elección (Madera, Ladrillos, Piedras y Oro) de la Reserva. Una vez utilizada, el jugador gira la Carta boca abajo y la coloca con las demás en su mazo de Cartas de Civilización.

Algunos consejos

- No os olvidéis de las Cartas de Civilización. Además de otorgar un beneficio inmediato, pueden hacer ganar al jugador muchos puntos durante la Puntuación Final.
- Aumenta el número de Personas en tu Tribu, incrementa la producción de Comida y consigue Herramientas, porque estarán disponibles el resto de la partida. Además, una Carta que cueste sólo 1 Recurso siempre merecerá la pena.
- Consigue las Cartas de Civilización con la Puntuación Final en mente. Tener muchas cartas pero de tipos diferentes no es tan efectivo como tener las Cartas agrupadas. Por ejemplo, si planeas aumentar las Personas de la Tribu, tendrás que procurar aumentar la producción de Comida para poder alimentarlas. Si lo haces bien, al final de la partida tendrás una Tribu numerosa y tu marcador de Comida estará en los valores superiores del Registro de Comida. Para seguir esta estrategia, también sería conveniente conseguir Cartas de Civilización con Brujos y Granjeros, desde el principio de la partida.
- Procura evitar el acceso de los otros jugadores a los Recursos "baratos", para que se vean obligados a comprar sus Cartas con Recursos más valiosos.
- Elige cuidadosamente en qué orden llevas a cabo las Acciones de tus Personas. Si, por ejemplo, tienes a una Persona sobre una Carta de Civilización que va a darte 1 Herramienta, deberías coger la Carta antes de utilizar a la Persona que has puesto a trabajar en la Cantero. De esta manera, podrás utilizar la Herramienta, si fuera necesario.
- Puede que te interese bloquear un montón de Construcciones cuando sólo le queden 1 ó 2 fichas. No olvides que cuando se acaba uno de los montones de Construcciones, también termina la partida. Si no quieres que esto suceda antes de tiempo, encárgate de colocar una de tus Personas en el montón para que nadie más pueda conseguir la Construcción. De esta forma, puede que consigas alargar la partida un par de rondas más.