

INTRODUCCIÓN

En **Tierra Mystica** cada jugador controla una de las 14 Facciones tratando de desarrollarse con mayor éxito que sus oponentes. Terra Mystica es un mundo mágico: sus habitantes son capaces de Transformar el Terreno en el que van a vivir. Cada Facción está ligada a un tipo específico de Terreno: sólo pueden construir Estructuras en su Terreno Natal. Por ello, cada facción ha aprendido a lo largo de los siglos como **Terraformar** un tipo de Terreno en otro.

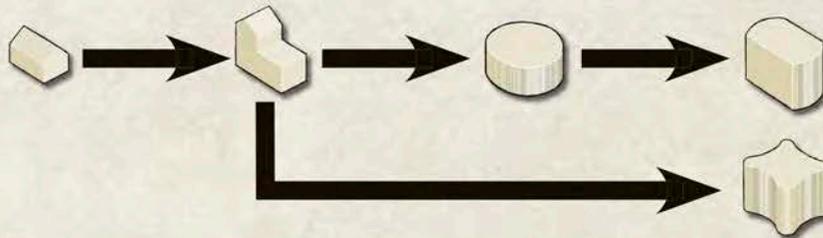
Los tipos de Terreno en los que vive cada Facción son: **llanuras, pantanos, lagos, bosques, montañas, páramos y desiertos**. Cada una de ellas se esfuerza por Transformar el Terreno de acuerdo a sus necesidades.



En el juego, los jugadores tienen que expandirse construyendo Viviendas. Además, ganarán Poder cuando otros jugadores construyan sus propias Viviendas adyacentes a las del jugador. Cada jugador tiene que enfrentarse al reto para encontrar el equilibrio adecuado entre **construir adyacente a otros jugadores** y, a la vez, mantener espacio libre para **no detener su expansión**.

Las Viviendas se pueden mejorar: a un Puesto Comercial y luego a una Fortaleza o Templo. Además, el Templo puede mejorarse a un Santuario. Las Viviendas proporcionan Trabajadores. La mejora en otros edificios proporciona Monedas, Poder o Sacerdotes.

Una Vivienda puede convertirse en un Santuario en 3 pasos. Alternativamente, un Puesto Comercial puede mejorarse en una Fortaleza



Además, de la expansión geográfica y la mejora de las Estructuras, los jugadores también pueden desarrollar cuatro Cultos: Fuego, Agua, Tierra y Aire. El progreso en cada Culto se muestra en el Tablero de Cultos. Desarrollándolos los jugadores también obtendrán un aumento de Puntos de Poder y otras recompensas.

El Tablero de Cultos.

Culto del Fuego

Culto del Agua

Culto de la Tierra

Culto del Aire

Llave de la Ciudad: indica que los jugadores deben fundar primero una Ciudad antes de avanzar a esta última casilla del Cuadro de Culto.

Poder ganado: cuando se avanza en el Cuadro de cada Culto.

Orden de Culto del Aire: Permite avanzar varios pasos en una única Acción.

COMPONENTES

Un Tablero de Juego con el mapa en su estado inicial.



Un Tablero de Cultos (con los indicadores de cada Culto y sus órdenes)



7 Tableros de Facción. Cada lado muestra una Facción diferente.



Nota: el número máximo de jugadores en cada Partida no puede exceder 5. Nunca se usarán los 7 colores en la misma partida.

56 Losetas de Terreno (a doble cara)



65 Trabajadores (madera natural)



40 Monedas pequeñas (valor 1)



25 Monedas medianas (valor 2)



20 Monedas grandes (valor 5)



65 Contadores morados de Poder (ocasionalmente llamados "Poder" o "Puntos de Poder")



1 Contador naranja de Jugador Inicial.



17 Fichas de Acción (usadas para el Poder y Acciones Especiales)



1 Ficha de Final de Juego.



5 Fichas de Puntos de Victoria (valor 100)

28 Fichas de Favor ovaladas (1+3+3 Fichas por Culto)



Colores por Facción (verde, amarillo, azul, marrón, rojo, negro y gris)

8 Viviendas.

4 Puestos Comerciales.

1 Fortaleza.

3 Templos.

1 Santuario.

7 Sacerdotes.

7 Marcadores.

3 Puentes.

10 Losetas de Ciudad.



8 Losteas de Puntuación Rectangulares.



9 Losetas de Bonificación (representando pergaminos)



5 Losetas de Resumen de Acciones (en inglés y en alemán)



12 Bolsas Zip.

Este libro de reglas y su apéndice en Inglés.
Este libro de reglas y su apéndice en Alemán.



SETVP

Esta sección se divide en 2 partes: para una primera partida, es recomendable que se siga las instrucciones que se indican a continuación. Agrega los cambios propuestos en partidas posteriores.

Coloca el **Tablero de Juego** en el centro de la mesa y el **Tablero de Cultos** cerca de él.

PRIMERA PARTIDA

ASIGNACIÓN DE FACCIÓNES

Para una primera partida, recomendamos jugar Terra Mystica con las Facciones predefinidas según el número de jugadores. Las Facciones se indican a continuación:

- **2 Jugadores:** Brujas (verde), Nómadas (amarillo)
- **3 Jugadores:** Brujas (verde), Nómadas (amarillo), Alquimistas (negro)
- **4 Jugadores:** Brujas (verde), Nómadas (amarillo), Medianos (marrón), Sirenas (azul)
- **5 Jugadores:** Brujas (verde), Nómadas (amarillo), Medianos (marrón), Sirenas (azul), Gigantes (rojo)

EL TABLERO DE FACCIÓN: COMPONENTES

Cada Facción tiene un Ciclo de Transformación: se muestran los 7 tipos de terreno con el **Terreno Natal** de cada Facción situado en la parte superior, con un tamaño mayor al resto. El color del Terreno Natal coincide con el color de la Facción.

*Las Brujas viven en el Bosque.
El Bosque está enfatizado.*



Toma todos los componentes del color de tu Facción: **Sacerdotes, Estructuras, Marcadores y Puentes**. Los Sacerdotes, Estructuras y Puentes están limitados a los existentes para cada Facción.

Mantén cerca de tu Tablero de Facción los 7 Sacerdotes y los Puentes. Coloca las Estructuras en su espacio correspondiente del Tablero de Facción.

Los Sacerdotes y Puentes se colocan próximos a tu Tablero de Facción, formando tu reserva.



Distribuye los 7 **Marcadores** del color de tu Facción como se indica:



Un marcador en el valor más bajo del Cuadro de Navegación (valor 0) *(Sólo las Sirenas comienzan en el Valor 1. Los Faquires y los Enanos no tienen Track de Navegación y no necesitan este marcador)*



Otro marcador en el espacio situado más abajo del Cuadro de Intercambio. Has de colocarlo en el espacio en el que 3 trabajadores equivalen a 1 pala. *(los Druidas Oscuros no necesitan este marcador)*



Coloca otro Marcador en el Cuadro de Puntos de Victoria del Tablero de Juego. **En el espacio 20.**



Los 4 Marcadores restantes se colocan en el **espacio 0** en cada Cuadro del Tablero de Cultos.



El texto rojo, en cursiva y entre paréntesis marca las diferencias entre las reglas básicas y las específicas de cada Facción. Estas diferencias se especifican también en cada Tablero de Facción y en la última página de este libro de reglas.

PREPARACIÓN DE LAS FACCIÓNES

La preparación viene indicada en cada Tablero de Facción.

RECURSOS INICIALES

Toma tus recursos iniciales. Éstos vienen indicados en la esquina superior derecha del Tablero de Facción, bajo el nombre de esta.

Trabajadores



Monedas



Sacerdotes (de tu color)

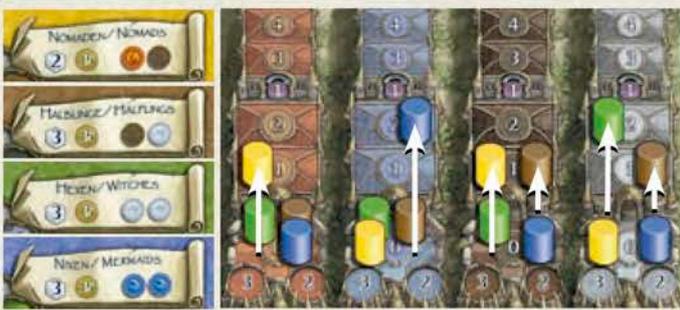


Coge los recursos representados y colócalos en tu Tablero de Facción. Además de los recursos iniciales, obtendrás los ingresos de la primera ronda de acción. Página 8.



AVANCES DE CULTO

Tu Tablero de Facción muestra algunos **Símbolos de Culto**, al lado de los recursos iniciales. Por cada Símbolo, **avanza un espacio** el Marcador de Culto correspondiente.



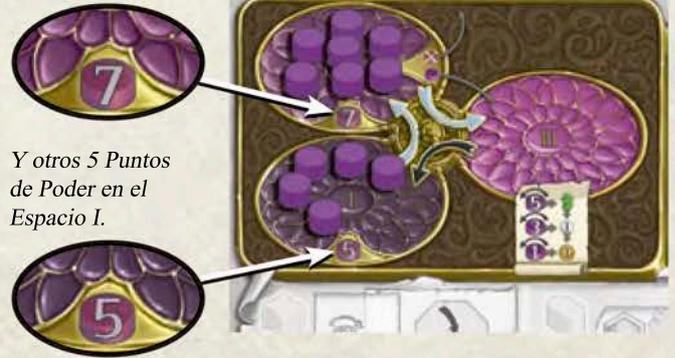
Los **Nómadas** (amarillo) comienzan en el espacio 1 del Culto del Fuego y de la Tierra. Los **Medianos** (marrón), en el espacio 1 del Culto del Aire y de la Tierra. Las **Brujas** (verde), en el espacio 2 del Culto del Aire. Las **Sirenas** (azul), en el espacio 2 del Culto del Agua.

ESPACIOS DE PODER

Tu Tablero de Facción muestra **3 Cuencos de Poder** en la esquina superior izquierda. Distribuye **12 Contadores de Poder** (o Poder, a secas) entre los Cuencos I y II según se indica.

Las Brujas comienzan con **7 Puntos de Poder** en el Espacio II.

Y otros **5 Puntos de Poder** en el Espacio I.



EL JUEGO Y EL TABLERO DE CULTOS

Para una primera partida es recomendable utilizar la siguiente preparación. Se indica en este punto dicha preparación para una partida de 4 jugadores. Para un número de jugadores diferente, se indicará más adelante.

De izquierda a derecha, coloca las Viviendas de cada Facción en el mapa tal y como se muestran en la siguiente imagen.



Coloca las **Losetas de Favor** en una cuadrícula 4x3.



Hay un orden predefinido de las **Losetas de Puntuación**. Has de cubrir la mitad derecha de la última **Loseta de Puntuación** con la.. **Ficha de Final de Partida**. La parte cubierta se ignora durante el juego.

Coloca 1 **Ficha de Acción** encima de cada una de las 6 Acciones de Poder en el Tablero de Juego. Coloca las Fichas restantes cerca del Tablero.



Ordena los Trabajadores, Monedas y Losetas de Ciudad. Estas últimas deben estar situadas boca arriba a un lado del Tablero de Juego.



El Jugador que más recientemente haya sembrado en un huerto tomará la ficha de Jugador Inicial.



Las **Losetas de Bonificación** están representadas por un pergamino. El número de Losetas variará según el número de jugadores de la partida. Las indicadas en este caso son las necesarias para una partida de 4 Jugadores.

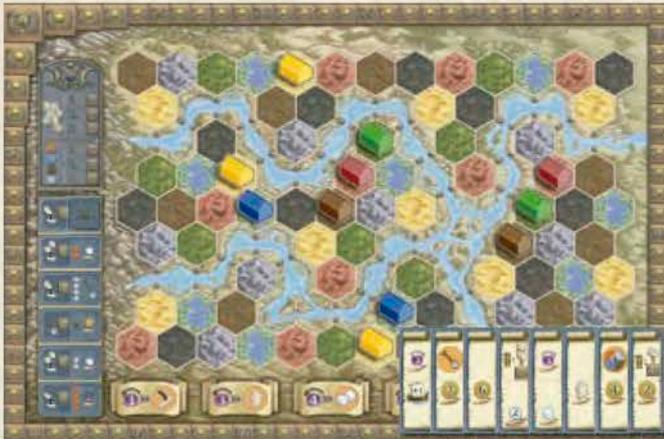




Las Losetas de Bonificación y la Preparación para 2 Jugadores.



Las Losetas de Bonificación y la Preparación para 3 Jugadores.



Las Losetas de Bonificación y la Preparación para 5 Jugadores.

Nota: Cada Facción tiene dos habilidades especiales. Una desde el principio del juego, la segunda desde que construye su Fortaleza. Estas habilidades están representadas en el Tablero de Facción y se explican al detalle en la última página de este libro de reglas. Asegúrate de que todos los jugadores conocen las habilidades especiales de las Facciones participantes antes de comenzar el juego.

Habilidad Especial obtenida al construir la Fortaleza.

Habilidad Especial desde el principio del Juego.



CAMBIO EN EL JUEGO PRINCIPAL

A diferencia del juego introductorio, en el Juego Principal, las Cartas de Bonificación y las Losetas de Puntuación se escogen al azar. Además, los jugadores son libres de colocar sus Viviendas iniciales en cualquier lugar, respetando únicamente que deben ser situadas en el tipo de Espacio Natal de su Facción. Las Facciones, igualmente, pueden elegirse o ser repartidas al azar.

LOSETAS DE PUNTUACIÓN

Saca al azar 6 Losetas de Puntuación y colócalas boca arriba en **orden aleatorio** en el lugar adecuado del Tablero de Juego. Cada una de estas loseas corresponde a una Ronda. Las 2 Losetas que sobran no se utilizan. Coloca el **Marcador de Fin de Juego** en la mitad derecha de la última loseta (la superior).

Devuelve el resto de cartas a la caja del juego.



Loseta de Puntuación para la Ronda 6 (mitad derecha cubierta)

Loseta de Puntuación para la Ronda 5

Loseta de Puntuación para la Ronda 4

Loseta de Puntuación para la Ronda 3

Loseta de Puntuación para la Ronda 2

Loseta de Puntuación para la Ronda 1

CARTAS DE BONIFICACIÓN

Baraja las 9 Cartas de Bonificación. El número de cartas necesarias depende del número de jugadores:

Número de Jugadores	2	3	4	5
Número de Cartas	5	6	7	8

Coge las Cartas de Bonificación al azar y colócalas a la vista, boca arriba, una al lado de otra.

Devuelve el resto de cartas a la caja del juego.

ESCOGER UNA FACCIÓN

El Jugador Inicial coge la Facción que desee y, en sentido horario, irán eligiendo una Facción el resto de jugadores.

Nota: También puede asignarse al azar las Facciones. Sencillamente se toma una Vivienda de cada color y se reparten aleatoriamente entre los jugadores. Éstos podrán elegir con cuál de las dos Facciones quedarse (frontal o posterior).

Una vez todos los jugadores han escogido una Facción, toman todos los componentes del color adecuado así como los recursos correspondientes a sus Facciones.

Se colocan todos los componentes como en el juego inicial salvo que **no se colocan aún las Viviendas** en el Tablero de Juego (página 8).



OBJETIVO DE LA PARTIDA

Al final de la partida ganará aquel jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria. La sección que sigue muestra los distintos caminos para conseguir los Puntos de Victoria (mostrados como un número rodeado de laureles sobre fondo marrón).

Durante la lectura de este reglamento puedes regresar a esta página cuando lo necesites y tener una mejor perspectiva del contexto. Esta sección no tiene relevancia para la comprensión de las reglas. Cualquier información contenida en esta página se explica también en otros apartados.

Hay una Loseta de Puntuación por cada una de las 6 Rondas de Juego. Cada una de ellas muestra cómo obtener los Puntos de Victoria en cada Ronda: construyendo Viviendas, Santuarios, Templos, Fortalezas... También terraformando espacios y fundando Ciudades...



Te enfrentarás a un dilema: por un lado puedes centrarte en construir las mejores Estructuras para tu Facción (centrarte en adquirir rápido la Fortaleza o algunos Templos), aunque por otro lado las Losetas de Puntuación otorgan Puntos de Victoria extra y quizás prefieras centrarte en construir únicamente este tipo de edificios durante la ronda.

Obtienes Puntos de Victoria cada vez que mejoras tu Capacidad de Navegación (acción #2, página 14)



O también mejorando las habilidades de Terraformación (Acción #3, página 11). Al mejorar esta capacidad no sólo te resultará más barato transformar Territorios, sino que también obtienes Puntos de Victoria.



Algunas Facciones tienen capacidades especiales para ganar Puntos de Victoria. (Por ejemplo, los Alquimistas)



3 de las 9 Losetas de Bonificación otorgan Puntos de Victoria una vez que el jugador haya realizado todas las Acciones de la Ronda actual. Es decir, otorgan los Puntos cuando el jugador pasa. Se otorgan Puntos por:

- Todas las Viviendas.
- Todos los Puestos Comerciales.
- Por la Fortaleza o el Santuario construidos en el mapa.



2 de las Losetas de Favor otorgan Puntos de Victoria inmediatos cada vez que el jugador construye Viviendas o Puestos Comerciales.



Otra de las Losetas de Favor otorga Puntos de Victoria por cada uno de los Puestos Comerciales que un jugador tenga en el mapa cuando finaliza sus acciones y pasa.

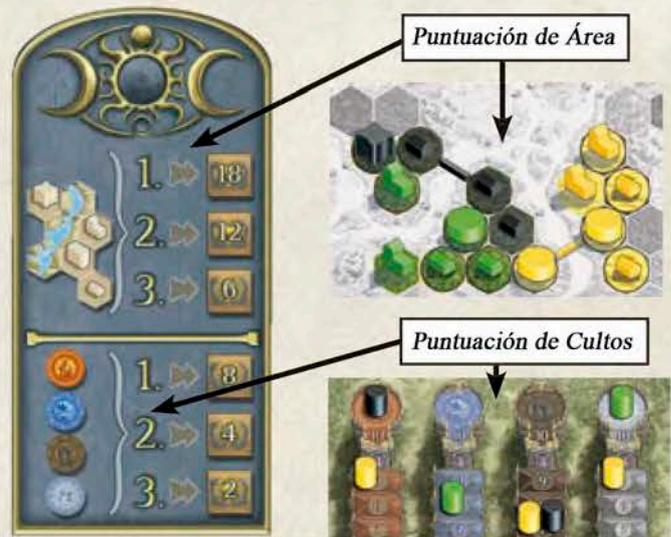


También se obtienen Puntos de Victoria cuando se fundan Ciudades (página 14). Éstas, además, otorgan otros tipos de beneficios inmediatos (Trabajadores, Monedas...)



Al final de la partida se otorgan también Puntos de Victoria por la mayor cadena de Estructuras adyacentes conectados (Puntuación de Área).

Mejorar las habilidades de Navegación y Terraformación facilitará el camino a conseguir una mayor cadena de edificios conectados.



Al final de la partida también se otorgan Puntos de Victoria por el avance en cada uno de los 4 Cultos (Puntuación de Cultos).

Por un lado querrás tener muchas Viviendas construidas para tener la cadena de edificios más larga. Por otro, construir Templos y Santuarios te permitirá obtener Sacerdotes con los que avanzar en cada uno de los Cultos (Acción #5, página 13).

Permanecer adyacente a otros jugadores te permitirá intercambiar Puntos de Victoria por Poder.

(Por eso se empieza el juego con 20 Puntos de Victoria)



Los Nómadas son un pueblo de jinetes del Desierto. Suelen vivir en tiendas y se encuentran siempre en movimiento. Construyen sus viviendas con materiales sencillos y ligeros, lo que les permite colonizar grandes áreas rápidamente. Los Nómadas sólo habitan en los Desiertos y la horda de jinetes puede causar una tormenta de arena que se puede propagar a territorios vecinos.



RONDA 0: INICIO DE LA PARTIDA

COLOCAR LAS PRIMERAS ESTRUCTURAS

Sáltate esta sección en tu primera partida. En el juego de introducción la colocación ya viene predefinida.

Comenzando por el Jugador Inicial y en sentido horario coloca 1 de tus Viviendas en un Terreno Natal de tu Facción. Después, comenzando por el último jugador, se repite la acción en sentido contrario para colocar la segunda Vivienda (es decir, el último jugador colocará 2 Viviendas seguidas).

(Los Alquimistas colocarán su tercera vivienda cuando todos los jugadores hayan colocados sus 2 Viviendas. Los Magos del Caos colocarán su única vivienda cuando todas las Viviendas hayan sido colocadas, incluso la tercera de los Nómadas si procede)

DETALLES

· Las Viviendas sólo pueden colocarse en Territorios Natales (es la única restricción en la colocación inicial).

Durante la colocación inicial los jugadores no pueden Transformar el sector de Terreno. Esto sólo es posible durante el juego.



· Todas las Estructuras, incluidas las Viviendas, se toman de izquierda a derecha, dejando a la vista tus nuevos ingresos cada Ronda.



En este ejemplo, el jugador verde recibirá 3 Trabajadores durante su próxima Fase de Ingresos.

ELEGIR LA PRIMERA LOSETA DE BONIFICACIÓN

Comenzando por el último Jugador y en sentido antihorario cada jugador elige una Loseta de Bonus de las disponibles.

Las Losetas de Bonificación proporcionan ingresos adicionales, desbloquean acciones especiales y proporcionan Puntos de Victoria por las Estructuras construidas al final de la Ronda.



Los Magos del Caos aprecian las fuerzas de la destrucción y se sienten mejor en páramos sombríos. Adoran el fuego y están siempre buscando corrientes de lava subterráneas para tratar de provocar una erupción que transforme más territorios en tierras baldías. También tienen un cierto poder sobre el tiempo, pudiendo paralizarlo para otras criaturas y poder causar estragos sin ser molestados.

Coloca 1 Moneda del suministro general en cada una de las Losetas de Bonificación que no han sido elegidas. De esta manera las losetas serán más atractivas en rondas posteriores.

Al final de cada Ronda, habrá 3 Losetas de Bonificación, cada una con cierta cantidad de monedas acumuladas (normalmente 1), que recibirá el jugador que elija dicha Loseta.



RITMO DE LA PARTIDA DURANTE LAS SEIS RONDAS

Cada una de las 6 Rondas consta de 3 Fases:

· FASE I: Fase de Ingresos

· FASE II: Fase de Acción

· FASE III: Fase de Bonificación de Cultos y Organización

FASE I: INGRESOS

Se ingresan Monedas, Trabajadores, Sacerdotes y Puntos de Poder.

Esta fase también se realiza durante la Ronda I. Los jugadores primero obtendrán sus recursos iniciales de Facción y luego harán lo propio durante la Fase de Ingresos de la primera Ronda.



Tus ingresos dependen de los edificios construidos, las Losetas de Bonificación y, con el juego más avanzado, con las Losetas de Favor que poseas. Todos los ingresos a recibir se indican con el símbolo de una mano abierta.

INGRESOS BÁSICOS POR ESTRUCTURAS

Trabajadores: Ganas tanto Trabajadores como símbolos de Trabajador estén visibles en tu Espacio de Viviendas.

En la Fase I, el jugador verde obtendrá 3 Trabajadores como ingreso.



Monedas: Toma tantas Monedas como símbolos de Monedas estén visibles en el Espacio de los Puestos Comerciales de tu tablero de Facción.

Sacerdotes: Toma tantos Sacerdotes de tu reserva como símbolos de Sacerdote estén visibles en tu Zona de Templos. También recibes Sacerdotes si has construido el Santuario.

(El Santuario de los Hombres Pez y de los Druidas Oscuros proporciona dos Sacerdotes en vez de 1)

Coloca tus nuevos Trabajadores, Sacerdotes y Monedas en tu Tablero de Facción. Únicamente el suministro de Sacerdotes es limitado. Si se ha agotado el suministro de Trabajadores o Monedas sustitúyelos por cualquier otro elemento.

Poder: Se obtiene tantos Puntos de Poder como símbolos de Poder estén visibles en tu zona de Puestos Comerciales. Las Fortalezas también proporcionan Puntos de Poder. *(Excepto los Alquimistas que reciben 6 monedas en su lugar, los Magos del Caos que reciben 2 Trabajadores o los Faquires que reciben un Sacerdote)*

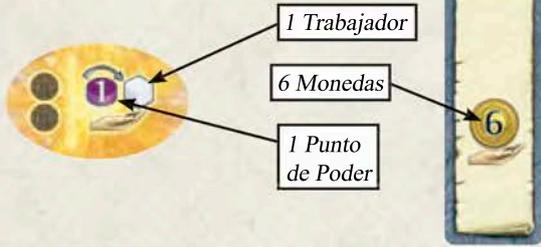
Cómo usar el Poder se explica en la siguiente sección: los Cuencos de Poder.



INGRESO ADICIONAL POR CARTAS Y LOSETAS

Además del ingreso recogido a través de tu Tablero de Facción, añade el ingreso mostrado por tus Cartas de Bonificación (Apéndice 4, página 19) y las Losetas de Favor (Apéndice 2, página 18)

Si consigues la Loseta de Favor y Loseta de Bonificación mostradas, obtendrás lo siguiente:



LOS CUENCOS DE PODER

Cada Jugador toma 12 Puntos de Poder que serán distribuidos entre los tres Cuencos. Las Acciones de Poder (ver Acción #7, página 13) requiere tener Puntos de Poder en el Cuenco III (el de la derecha).

En esta imagen tienes 5 Puntos de Poder a tu disposición. Podrías usar esos Puntos en el Cuenco III sin importar el número que tengas en los Cuencos I y II.



En cualquier momento en el que ganes Poder en el juego (como ingreso, cuando un contrario construye Estructuras o mediante el avance en el de Tablero de Cultos) no consigues nuevos Puntos de Poder, sino la capacidad de Mover los Puntos existentes desde un Cuenco al siguiente. Tampoco, cuando gastes Poder en una Acción de Poder, los perderás, sino que deberás moverlos al comienzo, al Cuenco I.

Los Puntos de Poder se mueven (siempre en sentido horario)

GANAR PODER

Cuando ganes Poder, sigue el siguiente orden:



1. Si hay Puntos de Poder en el Cuenco I por cada 1 Poder que ganes puedes mover 1 Punto del Cuenco I al Cuenco II.



2. Una vez que el Cuenco I está vacío, por cada 1 Poder que ganes puedes mover 1 Punto del Cuenco II al Cuenco III.

3. Una vez que todos los Puntos de Poder están en el Cuenco III, no puedes ganar Poder adicional.

Si ganas 3 Puntos de Poder (según la imagen), primero moverás 2 Puntos de Poder desde el Cuenco I al Cuenco II. Entonces deberás mover 1 Punto desde el Cuenco II al Cuenco III (ya que el Cuenco I está vacío).



GASTAR PODER



Únicamente puedes gastar Poder que está en el Cuenco III. Al mover los Puntos de Poder al Cuenco I es cuando realizas la Acción de gastarlos.

Después de conseguir 3 puntos de Poder en el esquema mostrado podrías gastar hasta 6 puntos de Poder por una Acción de Poder. Se describirá esta acción más adelante.



FASE II: ACCIONES

Durante la Fase de Acción, empezando por el Jugador Inicial y en sentido horario cada jugador lleva a cabo 1 Acción. El Turno continuará hasta que no queden jugadores activos.

Hay 8 posibilidades de entre las que elegir. Salvo Pasar, todas las Acciones pueden ser recurrentes durante la misma Fase de Acción. Pero para realizarlas varias veces deberás esperar a que vuelva el turno.

RESUMEN DE ACCIONES

Esta sección explica la relación entre las Acciones.

La Acción #1 es construir Viviendas en un Terreno desocupado. Las Acciones #2 y #3 facilitan la construcción. Al final del juego, hay una puntuación especial para la mayor área conectada.

La Acción #4 es evolucionar Estructuras. Muchas Facciones necesitan construir sus Fortalezas tan pronto como sea posible. Por otra parte, los Templos y el Santuario son muy importantes ya que procuran los Sacerdotes y las Losetas de Favor necesarios para puntuar al final de la partida durante la Puntuación de Culto.

La Acción #5 afecta directamente a la Puntuación de Culto y proporciona Poder adicional a través de los Sacerdotes y el Culto. El Poder podrá ser utilizado por Acciones de Poder (#6).

La Acción #7 desarrolla las Acciones Especiales que puedes desbloquear durante la partida.

Finalmente, la Acción #8 ha de ser llevada a cabo cuando no puedes o no quieres llevar a cabo ninguna otra Acción en la fase presente.

I TERRAFORMAR Y CONSTRUIR

Primero, puedes cambiar el tipo de un Terreno. Si lo transformas a tu Terreno Natal, inmediatamente puedes construir una Vivienda en dicho espacio.

AVANCES DE CULTO

Para construir una Vivienda en un espacio del Tablero, este espacio necesita ser o estar...

- de tu propio color (de tu Terreno Natal)
- desocupado.
- directa o indirectamente adyacente a una de tus Estructuras. El término "adyacente" será definido en la siguiente sección).



También deberás pagar su coste de construcción. Cada vivienda cuesta 1 Trabajador y 2 Monedas. (Excepto los **Ingenieros** que construyen viviendas al precio de 1 Trabajador y 1 Moneda y los **Tritones** que pagan 2 Trabajadores y 3 Monedas)



TRANSFORMAR UN TERRENO DEL TABLERO

La primera condición que has de conocer es que podrás transformar un Terreno desocupado en tu Terreno Natal justo antes de construir una Vivienda. Para ello, sitúa una Loseta de Terreno de tu color en dicho espacio.



Transformar tiene su precio: cada paso entre el actual estado y el Terreno destino en el Ciclo de Transformación de tu Tablero cuesta 1 Pala. Por ello, transformar tipos de Terreno adyacentes (en el Ciclo de Transformación) cuesta 1 Pala, con un máximo coste de 3 palas si están en lugares opuestos.

(Excepción: los Gigantes siempre han de pagar exactamente 2 Palas para transformar cualquier tipo de terreno en su Terreno Natal)

Las Palas pueden ser adquiridas de diferentes maneras.

Puedes cambiar Trabajadores* por Palas. El Cuadro de Cambio del Tablero de tu Facción muestra la proporción de Cambio: al principio es habitual utilizar 3 Trabajadores por 1 Pala (ver Acción #3).

El Marcador indica que la proporción de Cambio es de 3 Trabajadores por 1 Pala.



1 ó 2 Palas pueden ser adquiridas a través de las Acciones de Poder (mirar en la Acción #6, página 13 o en el Apéndice I, página 17)



Una de las Cartas de Bonificación permite 1 Pala (ver Acción #7, página 14 ó Apéndice IV, página 19)



(Los Medianos y los Gigantes obtienen una Pala adicional para su uso inmediato después de construir su Fortaleza)

Las Palas pueden ser aplicadas a un único espacio del Mapa. Sin embargo existen dos casos especiales.

· Si las Palas obtenidas via Acción de Poder o Loseta de Bonificación no son suficientes para transformar un Terreno en tu Terreno Natal, podrás obtener las Palas requeridas mediante el pago de Trabajadores* (a la proporción establecida por tu Cuadro de Cambio)

(Los Druidas Oscuros pagan 1 Sacerdote por cada Pala desperdiciada en vez de utilizar Trabajadores)*

· Cuando ganas 2 Palas, si únicamente necesitas una de ellas para Transformar un Terreno, podrás utilizar la pala en otro espacio. Sin embargo no podrás situar una Vivienda en dicho lugar.

(Esto puede aplicarse cuando los Medianos construyen su Fortaleza y consiguen 3 palas. Mirar en la última página)

DETALLES AL CONSTRUIR VIVIENDAS

· Cuando construyas Estructuras (incluidas las Viviendas) toma las figuras desde la izquierda a la derecha de tu Tablero de Facción.

· Si la Loseta de Puntuación actual describe una Vivienda, ganas 2 Puntos de Victoria por cada Vivienda que hayas construido.

Esta Loseta de Puntuación siempre premia con 2 Puntos de Victoria a las Viviendas construidas.



DETALLES AL UTILIZAR PALAS

· No puedes guardar Palas para Acciones futuras. Las Palas han de ser usadas inmediatamente.

· Si el lado izquierdo de tu actual Loseta de Puntuación describe una Pala, conseguirás Puntos de Victoria por utilizarlas en la Fase actual.

Esta Loseta de Puntuación premia con 2 Puntos de Victoria por utilizar Palas.



· Después de transformar un Terreno, no necesitas construir una Vivienda inmediatamente. También puedes hacer esto en otra Acción cuando te vuelva el turno.

· No necesitas transformar directamente un Terreno en tu Terreno Natal. Puedes parar en cualquier otro tipo de Terreno (por si no puedes permitirte más palas). Sin embargo, durante el resto del turno, tus oponentes pueden reclamar dicho Terreno para sí. (Los espacios de Terreno aun terraformados pero sin Estructuras son considerados desocupados)

· Incluso cuando transformas un Terreno sin construir una Vivienda, el Terreno transformado necesita estar directa o indirectamente adyacente a una de tus Estructuras (ver página 11)

· No puedes transformar un Terreno que contenga Estructuras.

· Puedes conseguir Palas a través de las Bonificaciones de Cultos (ver en Fase III de la Ronda, página 15). Como esas palas son ganadas fuera de la Fase de Acción no podrás construir inmediatamente una Vivienda en él, ni siquiera cambiar Trabajadores por más Palas (deberás esperar a la siguiente Fase de Acción para construir la Vivienda)



Los Gigantes suelen ser de enorme tamaño y fuerza. Pueden arrancar árboles y modificar montañas con facilidad (de hecho, les entretiene). Son capaces de transformar cualquier tipo de paisaje en pantanos instantáneamente. Se dice que varios Gigantes intentaron convertir tierra en cualquier otra cosa pero terminó transformándose en pantanos. Parece que no tiene capacidad para asuntos delicados.

ADYACENTE

Debido a algunas reglas (ver "Poder por Estructuras", página 12), es importante distinguir entre directa e indirectamente adyacente a ciertos Terrenos. Esta diferencia no afecta cuando construyes Viviendas, que es lo que expone esta sección.

DIRECTAMENTE ADYACENTE

Los espacios de Terreno y las Estructuras están consideradas Adyacentes la una a la otra si comparte un lado de un hexágono. Además, dichos espacios y Estructuras separadas por un río pero conectadas por un Puente también están consideradas directamente adyacentes (ver Acción de Poder, Construir un Puente, Apéndice I, página 17)

Estos Terrenos son directamente adyacentes uno al otro (al existir un Puente sobre el río). Tan pronto como se construya una Estructura en el segundo espacio, ambas serán consideradas, igualmente, adyacentes.



INDIRECTAMENTE ADYACENTE

Los espacios de Terreno y las Estructuras serán indirectamente adyacentes la una con la otra si están, no directamente adyacente pero, separadas por uno o más espacios de río y tu valor de Navegación es tan alto como para cubrir esa distancia. Navegación es otra Acción y será explicada en la siguiente sección.

(Los espacios de Terreno y las Estructuras que los Enanos pueden alcanzar a través de los túneles y los Faquires mediante las Alfombras voladoras también serán considerados indirectamente adyacentes unos de otros)

Para poder considerar estas dos Estructuras indirectamente adyacentes la una con respecto a la otra necesitarás un valor de Navegación de, al menos, 2.



Nota: Cuando construyes Viviendas, tus contrarios pueden ganar Poder. Esto se explicará en la Acción #4 "Desarrollar una Estructura". Antes que eso, veamos las siguientes dos acciones que facilitan construir Viviendas durante el juego: avanzar en el Cuadro de Navegación y bajar la Proporción de cambio de Trabajadores por Palas.

II AVANZAR EN EL CUADRO DE NAVEGACIÓN

Los espacios de Terreno y Estructuras necesitan estar **Indirectamente Adyacentes** si quieres expandirte a través de los Ríos.

Para transformar Terreno o construir Estructuras a través de los ríos deberás mover el Marcador de tu Cuadro de Navegación un espacio, lo que supondrá una Acción. El Tablero de tu Facción muestra el coste de esta Acción: 1 Sacerdote y 4 Monedas.

Como premio por haber llevado a cabo esta Acción conseguirás tantos Puntos de Victoria como los indicados en el espacio del Cuadro de Navegación al que te mueves.

El Jugador verde consigue 3 Puntos de Victoria por avanzar en el Cuadro de Navegación. Desde ahora, las Viviendas verdes, en el ejemplo superior, serán consideradas indirectamente adyacentes.



III BAJAR LA PROPORCIÓN DE CAMBIO DE PALAS

Al principio de la partida, las Palas cuestan 3 Trabajadores cada una (ver Acción #1). Para reducir este coste a 2 ó, incluso, 1 Trabajadores puedes realizar una Acción para mover el Marcador de Cambio un espacio hacia arriba. El Tablero de tu Facción muestra el coste de esta Acción: 2 Trabajadores, 5 Monedas y 1 Sacerdote.

(Excepción: los Medianos siempre pagan una menor cantidad de Monedas y los Druidas Oscuros ni siquiera tienen cuadro ya que cambian Sacerdotes por Palas)

Como premio por esta acción recibirás 6 Puntos de Victoria (por paso)

Desde ahora, el Jugador verde sólo necesitará pagar 2 Trabajadores por cada Pala que necesite.



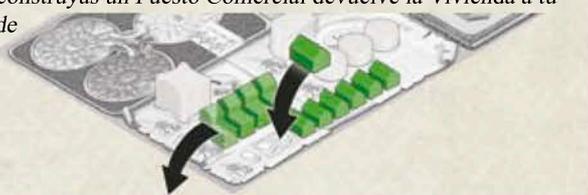
IV DESARROLLAR UNA ESTRUCTURA

Las Estructuras pueden ser desarrolladas paso a paso. El coste por cada evolución está descrito en el Tablero de Facción (a la izquierda de dicha Estructura)

DETALLES

- Siempre has de coger la nueva Estructura desde la izquierda a la derecha en tu Tablero de Facción.
- Durante la Acción de Desarrollar, reemplazas Estructuras por otras. Así toma la Estructura que desees evolucionar y devuélvela a tu Tablero de Facción. Esto reducirá tus ingresos obtenidos por dicha Estructura. Cuando devuelvas Estructuras a tu Tablero has de realizarlo siempre de derecha a izquierda, a la posición situada en el primer espacio vacío a la derecha. Intercambia la nueva Estructura situándola en la misma posición del Tablero de Juego en la que estaba la Estructura retirada.

Cuando construyas un Puesto Comercial devuelve la Vivienda a tu Tablero de Facción.



Existen cuatro posibles Desarrollos (dos de los cuales pueden ser realizados una única vez durante la partida)



Evolucionar una Vivienda a un Puesto Comercial cuesta 2 Trabajadores y 6 Monedas*. Si hay al menos una Estructura oponente directamente adyacente a esta Vivienda sólo se pagará 3 Monedas en vez de 6. Si la Loseta de Puntuación presente describe un Puesto Comercial conseguirás 3 Puntos de Victoria por dicho Desarrollo.

Esta Loseta de Puntuación premia con 3 Puntos de Victoria por construir Puestos Comerciales.



Las Hadas son criaturas misteriosas, habitantes de Bosques. Aparentemente incorpóreas, por desgracia, no se ha podido demostrar lo contrario porque nadie ha alcanzado a verlas cuando se han adentrado en la arboleda. Ya que cuando se sienten amenazadas o bajo la presencia ajena, se mezclan entre los árboles hasta terminar siendo invisibles.

