

# CIVILIZACIÓN

## EL JUEGO DE LAS CULTURAS MEDITERRANEA

Autor: F.G. Tresham

Desarrollo: Jeff Edmunds, Tim Gosbutt, Susan Gierlinska, Andy Gray, Mark Green, Robín Heywoth, David Maxwell, Maurice Roth, Keith Thomasson, Edmund, Francis y Tom Treshom, Richard Trueman, Dr. Richard Waring.

Grafismo del mapa y la caja: Gabriela Rubio

Producción: Montserrat Vilá Planas

Adaptación al castellano: Emilio Corral Maqueda

Las condiciones de victoria de la sección 21 es copyright de The Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland, U.S.A. impreso con su autorización. Derechos reservados.

Editado con licencia de H.D. Gibson & Jons Ltd., London, England. Copyright © 1991/1994 F.G. Tresham.

Made in Spain - Publicado en España por

JOC Internacional S.A.

c/Sant Hipólit, 20 - 08030 Barcelona.

(Guardar esta información para futuras referencias)



### ÍNDICE

	Pág.		Pág.
I. INTRODUCCIÓN.....	2	21. Como ganar.....	9
II. JUEGO COMPLETO.....	2	22. Detalles.....	9
1. Descripción del juego.....	2	23. Resolución de posibles problemas.....	11
2. Componentes.....	2	III. JUEGO COMPLETO CON MENOS DE	
3. Resumen del juego.....	3	OCHO JUGADORES.....	11
4. Despliegue inicial.....	3	24. Juego para siete jugadores.....	11
5. Procedimiento ronda por ronda.....	3	25. Juego para seis jugadores.....	12
6. Impuestos.....	4	26. Juego para cinco jugadores.....	12
7. Expansión de la población.....	4	27. Juego para cuatro jugadores.....	12
8. Censo.....	5	28. Juego para tres jugadores.....	12
9. Construcción de naves (barcos).....	5	29. Juego para dos jugadores.....	12
10. Movimiento.....	5	IV. VERSIONES MÁS CORTAS DEL JUEGO	
11. Conflicto.....	5	COMPLETO.....	12
12. Construir ciudades.....	6	30. Pautas.....	12
13. Retirar exceso de población.....	6	V. JUEGOS SIMPLIFICADOS.....	12
14. Reducción de ciudades desabastecidas.....	6	31. El juego de los Nómadas y Marinos.....	12
15. Adquisición de cartas de comercio.....	7	32. El juego de los Campesinos y los Ciudadanos..	13
16. Comercio.....	7	DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE CALAMIDAD	13
17. Adquisición de cartas de civilización.....	7	ESQUEMAS PARA LOS ESCENARIOS DE	
18. Devolución de cartas de comercio		MENOS DE OCHO JUGADORES.....	14
sobrantes.....	8		
19. Calamidades.....	8		
20. Desplazamiento del indicador de sucesión			
en la TSA.....	9		

## I. INTRODUCCIÓN

Civilización es un juego de habilidad para jugar de 2 a 8 jugadores. Cubre el desarrollo de las antiguas civilizaciones desde el invento de la agricultura (8000 a.C.) al surgimiento de Roma (III a.C.). Cada jugador manda una nación en un tablero que cubre el Mediterráneo y el Oriente Medio, intentando, cada uno, asentarse en un territorio y desarrollar su cultura.

Aunque las batallas y la estrategia territorial son importantes, este no es un juego de guerra, y no se gana mediante la guerra ni la conquista, sino que su objetivo es lograr un nivel de desarrollo general que incluye los factores cultural, económico y político, de forma que los conflictos que puedan surgir vendrán motivados más por rivalidad o problemas territoriales que por el deseo de eliminar a los otros jugadores. Nómadas y granjeros, guerreros y comerciantes, artesanos y ciudadanos, todos ellos son una parte esencial en el desarrollo de la civilización. El jugador que más eficazmente dé relieve a estos diversos aspectos será el que consiga el mejor balance, y será el ganador.

En esta caja hay varias opciones y niveles de juego de complejidad creciente, para facilitar la presentación se explicarán primero las reglas del juego completo (el más difícil). Es recomendable que al principio se coja experiencia con los niveles más sencillos (y más cortos), aprenderlo poco a poco, con lo que no se perderá tiempo en estrategias sin sentido y en errores tácticos y se obtendrá el máximo provecho durante el tiempo de juego.

## II. JUEGO COMPLETO

### 1. Descripción del juego.

Comenzando con una sola ficha-símbolo, cada jugador moverá e incrementará su población cada turno que habite determinadas zonas del tablero (que son fértiles y defendibles). Esto representará los viajes de las tribus nómadas y su búsqueda de una tierra en que asentarse. Cuando el tablero alcance el límite de población que puede soportar, comenzará en tal zona una era de conflictos tales como guerras fronterizas que ayudarán a establecer las fronteras más adecuadas; sin embargo, el intento de expansión mediante agresiones quedará limitado por la pérdida de gente en las áreas afectadas.

La presión de la expansión es más útilmente absorbida mediante la creación de ciudades que albergarán más gente y están más capacitadas para resistir ataques. Consecuencia de la creación de ciudades es su necesidad de tierras agrícolas y la creación de impuestos estableciendo un fondo (capital) central para el beneficio de todo el estado pero que ocasionará un gravamen en aquellos que lo sustentan. Un incremento de urbanización demasiado rápido llevará inevitablemente a un exceso de fondos (tesoro) sobre las fuentes (existencias) causando inflación y estancamiento. Las ciudades son esenciales para proporcionar la riqueza (abundancia) necesaria para una civilización en desarrollo pero, a menos que la riqueza sea aumentada mediante el comercio, la nación será sobrepasada por otras con puntos de vista más enérgicos.

El comercio, sin embargo, tiene sus riesgos, en forma de filosofías extrañas y epidemias que pueden tener un efecto desastroso en la población que haya fallado en el desarrollo de su aspecto cultural, pero tales calamidades puede también proporcionar el ímpetu a partir del cual una sociedad bien organizada puede evolucionar por nuevos caminos y conseguir aún más grandeza.

La riqueza obtenida con el comercio puede utilizarse para evolucionar varios aspectos de la civilización de una nación

ayudando a su progreso. La velocidad y la eficacia con que una nación sea capaz de desarrollar los diferentes aspectos de la civilización serán las que al final determinen las posibilidades de triunfar (y ganar el juego).

Las presentes instrucciones describen el Juego Completo como si éste fuese a jugarse con los ocho jugadores. Jugarlo con menos de ocho jugadores exige unas consideraciones especiales de las que hablaremos al final de las reglas para el Juego Completo.

### 2. Componentes

#### 2.1. Inventario

2.1.1. El tablero.

2.1.2. 4 cartulinas de fichas destroquelables.

2.1.3. Baraja de 74 cartas de Comercio

2.1.4. Baraja de 87 cartas de Civilización

2.1.5. 8 plantillas, una para cada jugador.

2.1.6. Manual de instrucciones (reglamento)

Este juego no utiliza dados.

#### 2.2. Tablero

El tablero consiste en el mapa del mundo antiguo civilizado desde el océano Atlántico al golfo Pérsico.

En el mapa consideramos varias áreas para facilitar la ocupación y el movimiento. Tales áreas contienen detalles de importancia necesarios para el juego.

Área de Tierra.- Cualquier área que contenga territorio amarillo. Si hay varias islas en una misma área se considerarán como una sola isla para efectos del juego.

Área de Agua.- Cualquier área que contenga territorio azul.

*Nota: Muchas áreas tienen tanto tierra como agua. Buenos ejemplos de ellos son las áreas costeras, áreas con islas y áreas con lagos. Las áreas de agua que no tengan tierra en ella se considerarán MAR ABIERTO (alta mar).*

Sitios para ciudades.- Son los cuadrados pequeños (los que están dentro de un TERRENO DE ALUVIÓN, son vulnerables a las inundaciones).

Terrenos de Aluvión.- son las cinco regiones coloreadas de rojo. Cualquier área que contenga cualquier parte de un terreno de aluvión se considerará ubicada en dicho terreno de aluvión.

Límites de poblaciones.- Cada área de tierra tiene un número enmarcado en un círculo coloreado. Tales números indican el máximo de población (en fichas símbolo) que pueden acomodarse en tales áreas. Cada valor tiene su color correspondiente para facilitar su identificación.

Volcanes.- Son los tres triángulos negros. Dos de ellos afectan a dos áreas.

Además en el mismo tablero de juego encontramos:

La Tabla de Sucesión Arqueológica.(A la izquierda del tablero)

Esta tabla está dividida en 11 filas horizontales, una para cada nación. Cada jugador desplazará su indicador de sucesión,

utilizando un marcador de ciudad, de izquierda a derecha a lo largo de la fila que le corresponda. Hay un total de trece espacios en cada fila.

La Tabla se divide, también, en 4 regiones (llamadas épocas): Neolítico, Edad de Bronce Primaria, Edad de Bronce Secundaria y Edad de Hierro.

**Nota:** No todas las naciones entran en la misma época en el mismo período de tiempo.

La Tabla de Censo.(A la derecha del tablero)  
Los apilamientos de Cartas de Comercio.

### 2.3. Cartas de Comercio

Incluyen 11 tipos diferentes de mercancías con valores del 1 al 9, y 8 calamidades.

### 2.4. Cartas de Civilización

Representan 16 aspectos importantes de la civilización. Están divididos en cuatro grupos identificado cada uno por su propio color. Algunas cartas pertenecen a dos grupos. Los grupos son ARTES (azul), Técnicas (naranja), Ciencias (verde) y Civismo (rojo).

### 2.5. Fichas para los jugadores

2.5.1. Todas las fichas-símbolo, ciudades y naves que no entren en juego se guardarán en la ZONA DE EXISTENCIAS de la plantilla de cada jugador. Estas serán la reserva de cada jugador y se llamarán sus EXISTENCIAS. Las fichas-símbolo, ciudades y naves retiradas del juego serán colocadas en la Zona de Existencias de la cual podrán volver al juego más adelante. (Esto significará que ninguna de las fichas queda permanentemente eliminada del juego).

2.5.2. Las fichas-símbolo cumplen dos funciones en Civilización. Cuando están colocadas en el tablero (mostrando la cara impresa) representarán grupos de gente, pero colocadas en la ZONA DE TESORO de la Plantilla para jugador (mostrando el reverso blanco) representan moneda que se utilizará al efectuar compras.

2.5.3. Ir con cuidado en no mezclar las fichas-símbolo del TESORO con las de EXISTENCIAS ya que no representan lo mismo. (Tenerlas con la cara correspondiente hacia arriba es importante para mantener esta distinción).

## 3. Resumen del juego

El objetivo de Civilización es ser el primer jugador en alcanzar el final en la Tabla de Sucesión Arqueológica. Esto requiere la posesión de al menos 1200 puntos (la cantidad exacta varía según con qué nación se juegue). Estos puntos se adquieren mediante un proceso paso a paso que refleja el desarrollo de las civilizaciones.

La ocupación de las áreas del tablero se indicará mediante las fichas-símbolo (que representan grupos de gente) y las ciudades. Cada ronda, se añadirá una ficha-símbolo en cada área que contenga dos o más fichas-símbolo del mismo color. Mientras tanto pueden, también, contruirse naves.

Una vez se ha incrementado la población, las fichas-símbolo pueden emigrar a nuevas áreas. Las fichas-símbolo pueden cruzar una frontera terrestre o embarcar en una nave y desplazarse hasta cuatro áreas por mar.

En las áreas en que haya exceso de población, existirán conflictos hasta que se reduzca al nivel que esa área puede soportar.

Seis fichas-símbolo en un área con sitio para ciudad o doce fichas-símbolo en un área sin sitio para ciudad pueden cambiarlas por una ficha de ciudad. Las ciudades pagan impuestos pasando fichas-símbolo de las Existencias al Tesoro y permitirán tener una Carta de Comercio por cada una cada turno.

Las Cartas de Civilización confieren a quien las tiene habilidades especiales e inmunidades. Proporcionan a los jugadores, además, el volumen de puntos necesario para su progreso en la Tabla de Sucesión Arqueológica y su posible victoria.

## 4. Despliegue inicial

4.1. Coloque el tablero. Cada jugador se hará con una Plantilla para jugadores que colocará en un lugar que le quede a mano. Ordene por tipos las Cartas de Civilización donde éstas puedan verse.

4.2. Ordene las Cartas de Comercio numéricamente y apílelas, cara para abajo, en las posiciones correctas de los AFILAMIENTOS DE CARTAS DE COMERCIO del tablero -con la correspondiente carta de calamidad en el FONDO de cada apilamiento. El apilamiento 1 no tendrá carta de calamidad. Las cartas de mercancías diferentes de los valores "1" y "2" se mezclarán primero entre sí antes de colocarlas en su apilamiento correspondiente. (Evidentemente sólo se barajearán entre las del mismo valor).

4.3. Coja una carta de comercio de cada apilado y repartir una a cada jugador. Sólo se necesitan tantas como jugadores haya. Dado que estas cartas sólo son para determinar el orden de despliegue inicial, tras usarlas se vuelven a colocar en su apilamiento.

4.4. Siguiendo el orden dado por las Cartas de comercio, cada jugador, por turno escogerá una de las once naciones, cogerá el grupo de fichas correspondiente a esa nación, y colocará una de sus fichas-símbolo en una de las áreas de comienzo que le correspondan (en una cualquiera de ellas). Colocará su marcador de ciudad antes de la casilla blanca en la TSA (en los ...) y las restantes fichas en su Zona de Existencias.

5. Nacion	Area de comienzo
AFRICA	Cartago
BABILONIA	Susa
CRETA	Cnosos
EGIPTO	Hierakonpolis
ITALIA	Tarquinia
ASIA	Zona 2 borde norte del mapa (junto mar Negro)
ASIRIA	Zona 2 borde noreste mapa
ILLIRIA	Zona 5 borde norte mapa
TRACIA	Zona 3 borde norte mapa
HISPANIA	Cartago Nova
GALIA	Zona 2 borde norte mapa (al lado del area 4)

4.6. El número de fichas-símbolo disponibles varía con el número de jugadores. Para 8 jugadores, cada uno estará limitado a 56 fichas-símbolo.

## 5. Procedimiento ronda por ronda

5.1. El juego se lleva a cabo por rondas. Cada ronda se divide en una secuencia específica de actividades (llamada fases).

Durante cada fase, los jugadores llevarán a cabo las actividades anotadas (generalmente en un orden prescrito). Acabadas todas las fases, finaliza la ronda y comienza una nueva.

5.2. En muchas fases los jugadores tendrán su turno en un orden predeterminado llamado ORDEN TSA. Este orden es el mismo en que están anotadas las naciones en la tabla. Las fases que no sigan el orden TSA lo indicarán en la Secuencia de Juego.

5.3. SERÁ IMPORTANTE RECORDAR QUE, CON DOS EXCEPCIONES, EL ORDEN TSA SE USARÁ TAMBIÉN PARA RESOLVER TODOS LOS EMPATES ENTRE LAS NACIONES (los empates en la VICTORIA y en los CONFLICTOS son casos especiales y se resolverán con sus propios procedimientos. Ver, para detalles, las secciones correspondientes).

*Nota: Para dar mayor rapidez al juego, ciertas fases pueden y deberían jugarse simultáneamente, pero sólo tras estar todos de acuerdo. En la secuencia de Juego están indicadas con la frase: "pero puede ser simultánea". Cualquier jugador tendrá siempre el derecho de insistir en que una fase sea jugada en orden si esto afecta a su propio juego. Por ejemplo, en muchas rondas, especialmente las primeras, no hay razón para que los jugadores no puedan incrementar sus poblaciones a la vez. Sin embargo, pasado un tiempo, el jugador ¡lirio escoge colocar sus fichas- símbolo antes de retirar ninguna. Podrá hacer que la fase se juegue siguiendo el orden TSA.*

5.4. Hay al menos 14 rondas en un juego y hay 13 fases por ronda. A menudo pueden haber más de 14 rondas ya que los jugadores generalmente se retrasan al entrar en épocas nuevas.

5.5. Durante las primeras rondas, sólo necesitan tener lugar unas pocas de las fases posibles pero DEBERÁN LLEVARSE A CABO EN EL ORDEN CORRECTO eliminando, simplemente, aquellas no necesarias o apropiadas.

5.6. Las consecuencias inmediatas de una fase puede requerir acciones secundarias a tener lugar en ciertas circunstancias. Estas acciones secundarias se muestran entre paréntesis en la Sección de Actividades de la Secuencia de Juego.

## 5.7. SECUENCIA DE JUEGO

FASE	ACTIVIDAD	CONDICIONES
1	Recaudar impuestos Revueltas	Sólo si existen ciudades (Orden TS A pero puede ser simultánea)
2	Expansión de la población	Siempre (Orden TSA pero puede ser simultánea)
3	Censo	Siempre (simultánea)
4	Construcción de naves (retirar naves sobrantes)	Si se desea Orden TSA pero puede ser simultánea
5	Movimiento	Siempre (Orden del Censo)
6	Conflicto	Si es necesario (simultáneo)
7	Construcción de ciudades	Si corresponde (Orden TSA pero puede ser simultánea)
8	Retirar la población sobrante (reducir ciudades desabastecidas)	Si es necesaria (Orden TSA pero puede ser simultánea)
9	Adquirir Cartas Comercio (Comprar oro)	Si existen ciudades (con menos ciudades se coge primero)
10	Comercio	Si se tienen tres o más cartas de Comercio (simultánea)
11	Adquirir Cartas de Civilización (devolver las Cartas de Comercio en exceso)	Si corresponde (Orden TSA inverso)
12	Resolver calamidades (reducir ciudades desabastecidas)	Si son causadas por el Comercio (Orden impreso en las cartas de Calamidad)
13	Mover los indicadores de sucesión en la TSA	Siempre

## 6. Impuestos

6.1. Cada jugador debe pagar dos fichas-símbolo pasándola de su "zona de existencias" a su "tesoro", por cada ciudad que tenga en el tablero. (Este es el único método para colocar fichas-símbolo en el tesoro).

6.2. Si el jugador no tiene suficientes fichas-símbolo en su zona de existencias para pagar todos sus impuestos, sus ciudades en exceso se sublevarán (ocurrirá una revuelta en ellas).

6.3. Revueltas

6.3.1. Las revueltas se resolverán una vez que todos hayan pagado sus impuestos.

6.3.2. El jugador con más fich; \*-símbolo en su zona de existencias escogerá en qué ciudades estallaran las revueltas y las cambiará por ciudades suyas. SÓLO PASARÁN A SU PODER AQUELLAS CIUDADES CUYOS PROPIETARIOS ORIGINALES NO PUEDEN PAGAR SUS IMPUESTOS.

6.3.3. Si el jugador no tiene suficientes ciudades en su zona de existencias para tomar el control de todas las ciudades que se han revuelto, se hará cargo de las restantes ciudades el siguiente jugador con más fichas-símbolo en su zona de existencias, y así sucesivamente hasta que todas las ciudades revueltas hayan sido reemplazadas. (En casos raros en los que ningún jugador pueda hacerse cargo de las ciudades revueltas restantes, éstas quedarán eliminadas).

*Nota: Es posible que ocurra que algunas o todas las ciudades vuelvan mediante este proceso, a su propietario original.*

63 A. Los impuestos impagados no serán pagados por los nuevos propietarios.

## 7. Expansión de la población

7.1. Cada jugador debe añadir una ficha-símbolo en cada área que contenga ya una de sus ficha-símbolo, y añadirá dos fichas-

símbolo en cada área que contenga dos o más fichas-símbolo suyas.

7.2. Nunca se añadirán fichas-símbolo en áreas con ciudades.

7.3. Pueden añadirse fichas-símbolo en áreas que estén excediendo su límite de población.

7.4. Si un jugador no tiene suficientes fichas-símbolo para completar la expansión de su población, podrá repartir las que tenga por las áreas elegibles para ellos, de la manera que quiera. (Dentro de los límites dados en 7.1.).

## 8. Censo

8.1. Cada jugador debe contar y declarar el número de fichas-símbolo (ni ciudades ni naves) que tenga en el tablero. El jugador con más fichas-símbolo moverá primero durante la fase de Movimiento, seguido por los demás jugadores en orden decreciente del número de fichas-símbolo que posea cada uno en el tablero.

8.2. El censo determina solamente el orden de movimiento.

8.3. Existe un procedimiento sencillo para recordar el orden de censo. Cada jugador colocará una de sus fichas de ciudad en la Columna de Censo, teniendo así un registro del orden de movimiento. El número en que esté el indicador de censo señalará la posición de la nación en el ORDEN TSA y ayudará en la resolución de empates.

## 9. Construcción de naves (barcos)

9.1. Los barcos permiten que las fichas-símbolo recorran grandes distancias a través de las fronteras de agua. Construir un barco cuesta dos fichas-símbolo. Puede pagarse con el tesoro, cogiendo dos fichas propias de cualquier área (leva) o mediante una combinación de ambos procedimientos.

9.2. Un barco financiado completamente con el tesoro podrá colocarse en cualquier área que contenga al menos una de las unidades del jugador. Si el barco se financia total o parcialmente mediante el procedimiento de levadas, deberá colocarse en el área en que se haya efectuado la leva. **EL JUGADOR DEBERÁ RETIRAR EL NÚMERO NECESARIO DE FICHAS-SÍMBOLO DE DICHA ÁREA PARA SATISFACER LOS REQUISITOS DE LEVA.**

9.3. Los barcos en juego deben mantenerse pagando una ficha-símbolo por turno procedente del tesoro o quitando una ficha-símbolo (leva) en el área en que esté la nave. Las naves que no sea pagado su mantenimiento deberán colocarse inmediatamente en la zona de existencias.

9.4. Los jugadores podrán retirar sus barcos del tablero, simplemente no pagando su mantenimiento, para poder construirlos en otras áreas (nunca en la misma área).

9.5. Ningún jugador puede tener más de cuatro barcos en juego a la vez.

9.6. Todas las fichas-símbolo gastadas pasan a la zona de existencias.

## 10. Movimiento

10.1. Una vez completada la construcción de un barco, los jugadores podrán mover cualesquiera fichas-símbolo y barcos de

su propiedad que quieran mover. (Ningún jugador podrá nunca mover las piezas de otro jugador, sólo podrá mover las suyas). Cada jugador tomará su turno de movimiento siguiendo el orden dado por el censo. (Esto da una ventaja a los últimos jugadores en la respuesta a las situaciones que se creen, en compensación a su reducido poderío militar).

10.2. Las fichas-símbolo pueden moverse a un área terrestre adyacente a través de una frontera terrestre, o pueden colocarse en una nave que esté en la misma área. (Las fichas-símbolo no pueden moverse a través de tierra y agua a la vez en el mismo turno). Ni las fichas-símbolo ni los barcos están obligados a moverse. (Las ciudades no pueden moverse).

10.3. Cualquier número de fichas-símbolo (de cualquier número de jugadores) pueden moverse a la misma área. Las fichas-símbolo pueden entrar en áreas que contengan ciudades (por ejemplo, para defenderlas o para atacarlas).

10.4. Las fichas-símbolo pueden colocarse en áreas en que haya exceso de su límite de población (generalmente como anticipación a un conflicto o a la construcción de una ciudad en momentos más adelantados del turno) pero deberán retirarse en una fase posterior si aún están en exceso.

10.5. Un barco puede transportar hasta cinco fichas-símbolo a la vez. Sólo las fichas-símbolo que no se hayan movido por tierra durante esta fase podrán embarcar y moverse con la nave.

10.6. Un barco puede recorrer, por agua, hasta 4 áreas. Todo el movimiento del barco debe ser a través de fronteras de agua.

10.7. El jugador no podrá mover ninguno de sus barcos hacia un área de mar abierto hasta que su nación adquiera los instrumentos navegacionales adecuados. Esto lo cumplirá cuando adquiera la carta de civilización titulada "ASTRONOMÍA". Una vez adquirida, el barco podrá atravesar, pero nunca permanecer, por mar abierto, deberá siempre finalizar su movimiento en áreas que tengan tanto tierra como mar.

10.8. Un barco podrá tomar parte en cualquier número de embarques y desembarcos de fichas-símbolo y podrá volver atrás en parte o en toda su ruta, sujeta sólo al límite de cuatro áreas. Un barco podrá, pues, transportar dos cargas de fichas-símbolo a través de un estrecho o de un lago, o ir dejando fichas-símbolo en las diferentes áreas que recorra en su viaje.

10.9. Las fichas-símbolo deben ser embarcadas y desembarcadas durante el mismo turno. Ninguna ficha-símbolo puede permanecer a bordo de un barco al final del movimiento. Una ficha-símbolo no puede ser llevada por más de un barco en el mismo turno.

10.10. Los barcos pueden viajar por cualquier área de agua (incluidos los lagos) pero no pueden atravesar fronteras que sean completamente terrestres. Pueden finalizar su movimiento en cualquier área (excepto mar abierto) que puedan alcanzar sin tener en cuenta los habitantes del área.

## 11. Conflicto

11.1. Los conflictos ocurren si las fichas-símbolo de dos o más jugadores están ocupando la misma área y la población es mayor que el límite de población (Recordar que un área se considerará plenamente poblada si hay en ella una ciudad). **CUANDO NO SE SOBREPASEN LOS LÍMITES DE POBLACIÓN,**

## PODRAN COEXISTIR LOS DIFERENTES PUEBLOS QUE ESTÉN EN LA MISMA ÁREA.

11.2. Todos los conflictos tendrán lugar en áreas de tierra. Los barcos nunca se mezclarán en los conflictos, aunque sí pueden llevar fichas-símbolo a la batalla. Los barcos no pueden ser capturados.

11.3. Las fichas-símbolo y las ciudades retiradas en el conflicto, serán devueltas a sus correspondientes zonas de existencias.

11.4. Los conflictos pueden tener lugar entre fichas-símbolo, entre fichas-símbolo y ciudades, y entre fichas-símbolo y ciudades defendidas por fichas-símbolo.

### 11.5. Conflicto entre fichas-símbolo

11.5.1. Los jugadores van retirando alternativamente una ficha-símbolo de uno de los jugadores en el área, o hasta que no se sobrepase el límite de dicha área. El jugador que tenga el menor número de fichas-símbolo es el primero en retirar.

11.5.2. Si ambos jugadores tienen el mismo número de fichas-símbolo en el área, irán retirándolas simultáneamente (podrá darse el caso de que el área quede completamente despoblada si hay en ellas un número par de fichas-símbolo).

11.5.3. Si en el conflicto hay más de dos jugadores, las fichas-símbolo se irán retirando en orden ascendente de fuerza. (Aún aquí, dos o más jugadores podrán verse obligados a ir retirando sus fichas-símbolo simultáneamente).

### 11.6. Conflicto entre fichas-símbolo y ciudades

11.6.1. Las ciudades no podrán ser retiradas a menos de que sean atacadas por 7 o más fichas-símbolo de la misma nación. Si las fichas-símbolo atacantes no llegan a 7, serán siempre retiradas.

11.6.2. Al ser atacadas por 7 o más fichas-símbolo, las ciudades se sustituirán por 6 fichas-símbolo y el conflicto se resolverá como se ha descrito en 11.5.

11.6.3. Si una ciudad es atacada por dos o más jugadores, primero pelearán éstos entre sí hasta que sólo queden las fichas-símbolo de uno de ellos; el superviviente podrá entonces atacar la ciudad si aún conserva al menos siete fichas-símbolo.

### 11.7. Conflicto entre fichas-símbolo y ciudades defendidas por fichas-símbolo

11.7.1. Las fichas-símbolo rivales pelearán entre sí hasta que sólo queden las de un jugador. Si aún quedan las suficientes fichas-símbolo atacantes, podrán atacar la ciudad.

### 11.8. Rendición de ciudades

11.8.1. Si un jugador no tiene en existencias las suficientes fichas-símbolo para convertir su ciudad atacada en 6 de ellas, deberá rendir la ciudad. El atacante sustituirá la ciudad rendida por una de sus ciudades que tenga en existencias (la ciudad rendida se devolverá a su zona de existencias). Si el atacante tiene ya en juego sus 9 ciudades, sólo se eliminará y devolverá a existencias la ciudad rendida.

11.8.2. Un jugador podrá exigir que se resuelvan primero cualesquiera otros conflictos que afecten a ficha-símbolo suyas para recoger las suficientes en sus existencias y evitar la rendición.

## 12. Construir ciudades

12.1. Las ciudades pueden construirse en cualquier área terrestre. Sólo puede haber una ciudad por área a la vez.

12.2. Un jugador que tenga 6 o más fichas-símbolo en un área con sitio para ciudad, y si lo desea, podrá sustituirlas por una ciudad. Si el área no contiene sitio para ciudad, necesitará al menos 12 fichas-símbolo para construir la ciudad. Estas fichas-símbolo se colocarán en existencias.

12.3. Ningún jugador puede tener más de 9 ciudades en el tablero a la vez.

## 13. Retirar el exceso de población

13.1. Una vez construidas las ciudades, deberán irse retirando a las existencias los excesos de población. Ningún área sin ciudad podrá contener más fichas-símbolo de las indicadas por su límite de población, ninguna área con una ciudad podrá contener fichas-símbolo.

13.2. Los barcos no cuentan para el límite de población. Puede haber cualquier número de barcos en la misma área. Por ejemplo, tres barcos y tres fichas-símbolo están en un área con un límite de población de dos. Deberá ser retirada a existencias una de las fichas-símbolo; los barcos podrán permanecer sin penalización.

## 14. Reducción de ciudades desabastecidas

14.1. Una vez que todos los jugadores hayan retirado sus excesos de población (si habían), deberán controlar el abastecimiento de sus ciudades.

14.2. Los jugadores deberán tener 2 fichas-símbolo en el tablero por cada ciudad que tengan en juego. (Estas fichas-símbolo representan el soporte agrícola necesario para mantener las poblaciones urbanas). Si un jugador no tiene suficientes fichas-símbolo para mantener a sus ciudades, deberá comenzar a reducirlas (a su elección), de una en una, hasta que haya suficientes fichas-símbolo para abastecer a las restantes ciudades.

14.3. UNA CIUDAD SE REDUCIRÁ RETIRÁNDOLA DEL JUEGO Y SUSTITUYÉNDOLA CON EL NÚMERO MÁXIMO DE FICHAS-SÍMBOLO PERMITIDO POR EL LÍMITE DE POBLACIÓN DEL ÁREA. Estas fichas-símbolo añadidas podrán usarse inmediatamente para el abastecimiento de las demás ciudades vulnerables a la reducción. Las ciudades recién construidas en esta misma fase deberán ser reducidas antes que las ciudades construidas anteriormente.

14.4. Si, al intentar reducir una ciudad, un jugador encuentra que no tiene suficientes fichas-símbolo en existencias para cumplir con el límite de población, sustituirá la ciudad con las que le queden y eliminará las restantes ciudades desabastecidas.

14.5. Idealmente, el abastecimiento de las ciudades debería controlarse al final de cada fase en que se hayan retirado fichas-símbolo del tablero dado que existe la posibilidad de, como consecuencia, haber perdido el abastecimiento de alguna ciudad.

dad. En términos prácticos, el gran número de controles de abastecimiento que deberían hacerse en cada ronda perjudicaría la fluidez del juego. La experiencia ha demostrado que sólo son necesarios en dos puntos críticos de la ronda antes de la adquisición de la carta de comercio y antes de los impuestos. (Estos dos puntos están marcados en la Secuencia de Juego). El abastecimiento de las ciudades no podrá controlarse en ningún otro momento.

## 15. Adquisición de cartas de comercio

75.7. Cada jugador deberá coger cartas de comercio de tantos apilados como ciudades tenga en juego.

15.2. Cogerá primero el jugador con menos ciudades en el tablero, seguido por los demás en orden ascendente de posesión de ciudades.

75.5. Las cartas de comercio se cogen siempre de la misma manera. Se cogerá una carta de arriba de cada apilado (empezando por el apilado número uno, después el dos, el tres, etc.) hasta que el jugador haya cogido tantas cartas como ciudades tenga en el tablero. Cogerá sólo la primera carta del apilado, así, si el jugador tiene tres ciudades, cogerá la carta de arriba del apilado uno, del apilado dos y del apilado tres. No podrá coger cartas del apilado cuatro hasta que tenga como mínimo cuatro ciudades en el tablero.

15.4. Si uno de los apilados está vacío, el jugador no podrá coger cartas de ninguno de los otros apilados en sustitución de la que le correspondería de dicho apilado; se quedará, simplemente sin ese tipo de carta.

75.5. Los jugadores deben tratar de no revelar cuales son las cartas que cogen pues pueden ser cartas de calamidad con el dorso negro (las cuales pueden tratar de quitarse de encima durante el comercio). Las cartas de calamidad de dorso rojo son, evidentemente, reconocibles por todos, y deberán ser declaradas. No puede comerciarse con ellas.

75.6. Las cartas de comercio deben guardarse en secreto. Son, cuando están en manos de los jugadores, las únicas cosas no abiertas a inspección.

75.7. Cada jugador tendrá la oportunidad de comprar una o más cartas de comercio de ORO si están disponibles EN SU TURNO, al coste de una carta de ORO por 18 fichas-símbolo de su tesoro. (Si en su lugar compra la carta Piratería, podrá usarla de forma normal. Ver descripción de las cartas de calamidad). Las fichas-símbolo que haya gastado se colocarán en su zona de existencias.

## 16. Comercio

76.7. Los jugadores comerciarán para crear grupos de las mismas mercancías (los grupos tienen más valor que las cartas individuales). El comercio está abierto a todos los jugadores simultáneamente. El comercio es con mucha frecuencia ruidoso si son muchas las ofertas que llegan a hacerse. Las ofertas pueden suspenderse, alterarse o retirarse en negociación abierta entre los jugadores. Sin embargo, una vez que las cartas hayan cambiado de manos, el trato estará cerrado y ya no se podrá volver atrás.

76.2. El comercio se rige por un sistema de trueque sólo entre cartas de comercio. No incluye ni el tesoro ni las cartas de civilización.

16.3. CADA JUGADOR OFRECE UN NUMERO DETERMINADO DE CARTAS (debe decir cuantas), QUE DEBEN SER POR LO MENOS TRES, DARÁ EL TOTAL DE PUNTOS DE VALOR Y NOMBRARÁ UNA DE LAS MERCANCÍAS INCLUIDAS. Esta información debe ser correcta. Cualquier otra información revelada verbalmente en una oferta, sea voluntariamente o no, no necesitará ser correcta. (Las cartas de comercio en manos de un jugador no deben ser mostradas a los demás jugadores).

EJEMPLO DE UNA OFERTA COMERCIAL- Un jugador, deseando comerciar dos de SAL y una de GRANO, deberá decir: "Ofrezco 3 cartas con un valor total de 16 y que incluyen SAL (o GRANO)". Los demás jugadores harán también sus ofertas. Si se alcanza un acuerdo entre dos jugadores, se intercambiarán las cartas cara para abajo simultáneamente. (Los jugadores con menos de tres cartas no podrán comerciar).

16.4. Los tratos comerciales podrán hacerse sólo entre dos jugadores.

76.5. Técnicamente, está permitido continuar comerciando hasta que todos los jugadores hayan completado todos los tratos que deseen hacer. Recomendamos encarecidamente, sin embargo, que se imponga un tiempo límite de no más de cinco minutos por sesión de comercio. La experiencia ha demostrado que las sesiones de comercio puede hacerse a veces interminables, especialmente si un jugador rehusa admitir que no puede efectuar un trato.

76.6. Las Cartas de Calamidad tienen 0 puntos de valor para el comercio.

## 17. Adquisición de cartas de civilización

77.7. Esta fase se juega en orden inverso al TSA. Primero irá Egipto, luego Babilonia, luego los demás acabando con Hispania.

77.2. Cada jugador, en su turno, tiene la opción de adquirir una o más cartas de Civilización. Esto se hará cambiándola por cartas de comercio, fichas-símbolo del tesoro y/o créditos de igual valor que la carta (o cartas) que desea adquirirse.

17.3. El valor de cada carta de Civilización está impreso en números grandes en la parte inferior de la carta.

77.4. Grupos de cartas de comercio

17.4.1. Cuando se posee más de una carta de la misma mercancía, el valor de tal combinación estará incrementado siguiendo esta fórmula: ELEVAR AL CUADRADO EL NÚMERO DE CARTAS Y MULTIPLICAR EL RESULTADO POR SU VALOR. Por ejemplo, 3 cartas de GRANOS con un valor de 4 cada una tendrán un valor total de 36 ( $3 \times 3 \times 4$ ) no de 12.

17.4.2. Para facilitar el juego, el valor de los grupos viene dado en las mismas cartas. Combinaciones de 1 a 4 en la parte superior, y mayores cantidades en la parte inferior.

17.4.3. Las mercancías diferentes entre sí, aunque sean del mismo valor, no podrán combinarse entre sí.

17.4.4. Estos valores incrementados serán los que deberán usarse en todas las transacciones (y ofertas comerciales) que incluyan más de dos cartas de la misma mercancía.

## 17.5. Créditos

17.5.1. Todos los grupos de cartas de civilización, excepto las de Civismo, proporcionan crédito (llamado crédito de grupo) para otras cartas del mismo grupo y para cartas de Civismo Mayores. Los créditos de grupo están impresos en las esquinas inferiores de las cartas. (El color indica el grupo, y el símbolo geométrico indica los Civismos en que es aplicable el crédito). Unas cuantas cartas tienen créditos especiales que se describen en la porción central de la carta.

17.5.2. Todas las cartas de Artes (azules) cuentan 5 puntos para cualquier otra carta azul y para las de LEY (triángulo); todas las cartas de Técnicas (anaranjadas) cuentan 10 puntos para cualquier otra carta anaranjada y para las de DEMOCRACIA (cuadrado); todas las cartas de Ciencias (verdes) cuentan 20 puntos para cualquier otra carta verde y para las de FILOSOFÍA (círculo).

17.5.3. Las cartas rojas (Cívicas) no dan crédito de grupo sino que lo reciben. (Escritura y Arquitectura proporcionan créditos especiales que se explican en las propias cartas).

**EJEMPLO DE ADQUISICIÓN DE UNA CARTA DE CIVILIZACIÓN** - El jugador A tiene la carta de civilización MISTICISMO (adquirida en una ronda anterior), seis cartas de comercio (3 Granos, 2 Papiros y 1 Piel) y 10 fichas-símbolo en su tesoro. Quiere adquirir la carta de civilización MÚSICA con un valor de 60. La carta MISTICISMO proporciona 5 puntos como crédito a las Artes; las cartas de Comercio tienen un valor de 45 (36 de los Granos + 8 de los Papiros + 1 de las Piel); y el tesoro tiene un valor de 10 puntos. El valor total es de 60 puntos (5 del crédito + 45 de las cartas de comercio + 10 del tesoro) justo lo suficiente para poder adquirir la carta de MÚSICA.

17.6. Tras su uso, las cartas de comercio se devuelven, cara para abajo, al fondo de los apilados de cartas de comercio que les correspondan. El tesoro que se haya gastado pasará a existencias.

**17.7. LOS JUGADORES NO PUEDEN GUARDAR MÁS DE UNA CARTA DE CIVILIZACIÓN DE CADA TIPO. NINGÚN JUGADOR PODRÁ GUARDAR MÁS DE 11 DE LOS 16 POSIBLES TIPOS DE CARTAS.**

17.8. El tesoro, si se necesita, debe ser la cantidad exacta exigida; las fichas-símbolo en exceso no podrán entregarse.

17.9. No se devolverá "cambio" si el valor de las cartas de comercio y del crédito (si lo hay) exceden el valor de la carta de civilización que se compra. Lo que exceda se perderá.

17.10. El crédito no puede usarse en el mismo turno en que se adquiere; el jugador deberá esperar a la siguiente ronda para poder usarlo. Para asegurarse de que nunca se dé esta situación, todas las cartas de civilización que desee adquirir en una ronda, deberán adquirirse a la vez.

17.11. El mismo crédito de una carta de civilización que ya se posea puede aplicarse para diferentes cartas en el mismo turno pero no puede aplicarse más de una vez para la misma carta. Por ejemplo, el jugador B tiene "Misticismo" y desea adquirir dos "ciencias": Astronomía y Acuñamiento de monedas. Los 20 puntos que da Misticismo como crédito para la adquisición de cartas de Ciencias podrán aplicarse por una vez para la adquisición de cada una (dando un crédito total de 40 puntos).

17.12. Como hemos dicho antes, algunas cartas de civilización confieren un crédito especial en adición a su crédito normal de grupo. Para una carta determinada sólo podrá aplicarse uno de los dos créditos que da (aunque pudieran aplicarse ambos). Por ejemplo, Arquitectura da 5 puntos como crédito a las artes para Leyes; da también un crédito especial de 15 puntos para todas las cartas de Civismo. El jugador que quiera adquirir leyes podrá usar el crédito para artes o el crédito especial, pero no ambos.

17.13. Una vez conseguidas, las cartas de civilización no podrán cambiar de manos ni entregarse. Esto hace esencial el planteamiento estratégico ya que los jugadores necesitan un mínimo de 1000 puntos para entrar en la Edad de Hierro y bastante más para ganar. Debido al límite de 11 cartas que pueden guardarse, las cartas de valor muy bajo serán un gran inconveniente principalmente para aquellos que necesiten 1400 puntos para ganar.

17.14. Hay cuatro cartas de civilización que pertenecen a dos grupos (Misticismo, Arquitectura, Literatura e Ingeniería). Llevan impreso el color de sus dos grupos en la parte superior. **ESTAS CARTAS RECIBEN TODAS LAS VENTAJAS DE AMBOS GRUPOS.** Para dar un ejemplo, si un jugador desea adquirir INGENIERÍA podrá usar tanto su crédito para Ciencias como su crédito para Técnicas las veces que los necesite en el mismo turno.

17.15. Los jugadores NO podrán dejar de usar un crédito si éste es aplicable a la carta que quieren adquirir. Esto evitará que puedan sustituir el crédito por el tesoro.

NOTA: Entra dentro de lo posible que un jugador haya podido ganar tantos créditos que pueda adquirir ciertas cartas de civilización (por ejemplo, Astronomía) sin tener que utilizar ni cartas de comercio ni el tesoro. Podrá coger tal carta, si lo desea, sin que le cueste nada.

## 18. Devolución de las cartas de comercio sobrantes

Los jugadores podrán retener hasta 5 cartas de comercio y de calamidad de dorso marrón en sus manos para la siguiente ronda. Las cartas que excedan de 5 deberán entregarse y colocarse, cara para abajo, al fondo del correspondiente apilamiento de cartas de comercio.

## 19. Calamidades

79.7. Al comienzo del juego, deberá haber una carta de calamidad al fondo de cada apilamiento de cartas de comercio menos en el primero. Tras una cuantas rondas de ir cogiendo cartas de los apilamientos, estas cartas irán llegando a la parte de arriba del apilamiento.

79.2. Al cogerlas, las cartas de calamidad de dorso rojo no podrán ser comerciadas y deberán ser declaradas y cumplidas por su receptor.

19.3. Las cartas de calamidad de dorso negro no actúan sobre los jugadores que las cogen por primera vez. En lugar de ello, éstos pueden traspasarlas a otros durante el comercio los cuales deberán enseñarlas y cumplir con lo que indiquen. (Estos segundos jugadores ya no podrán comerciarlas).

79.4. El jugador no tiene que comerciar la carta de calamidad de dorso negro necesariamente en el turno en que la extraiga, puede conservarla para comerciarla en una ronda posterior, o esperar a la siguiente fase para volverla a colocar en el fondo del apilamiento de cartas de comercio.

19.5. Las cartas de calamidad no se resolverán (no entrarán en efecto) hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de adquirir cartas de civilización.

19.6. Las cartas de calamidad serán puestas en ejecución en orden ascendente comenzando con la de Erupción Volcánica (2) y acabando con la de Piratería (9). A medida que es resuelta cada Calamidad, se devolverá la carta, cara para abajo, al fondo de su apilamiento correspondiente. En 22.2. y al final del reglamento se da una descripción de cada Calamidad.

19.7. Ningún jugador puede poner en ejecución más de dos calamidades en la misma ronda, conserva las dos menores y devuelve las demás al fondo de su respectivo apilamiento al comienzo de esta fase.

19.8. UNA VEZ RESUELTAS TODAS LAS CALAMIDADES, LOS JUGADORES DEBERÁN VOLVER A MIRAR EL ABASTECIMIENTO DE SUS CIUDADES TAL COMO SE HA EXPLICADO EN 14.

## 20. Desplazamiento del indicador de sucesión en la TSA

20.7. En esta fase cada jugador desplazará su indicador un espacio hacia la derecha a lo largo de su fila. Sin embargo, antes de entrar en una época nueva deben cumplirse unos ciertos requisitos. Si éstos no pueden cumplirse, no podrá desplazarse el indicador en esta ronda.

### 20.2. Requisitos para entrar

EDAD DE BRONCE PRIMARIA.- El jugador debe tener 2 ciudades en el tablero. Egipto y Babilonia necesitan 3.

EDAD DE BRONCE SECUNDARIA.- El jugador debe poseer cartas de civilización de al menos 3 grupos (esto es, deben estar presentes 3 de los 4 colores). Recordar que algunas cartas pertenecen y representan a dos grupos.

EDAD DE HIERRO.- El jugador debe poseer al menos 7 cartas de civilización.

20.3. En cualquier época, salvo en la primera (Neolítico), el jugador que finalice la ronda sin ciudades en el tablero deberá retroceder un espacio su indicador.

## 21. Como ganar

21.7. EL PRIMER JUGADOR EN DESPLAZAR SU INDICADOR A SU CASILLA FINAL SERÁ EL GANADOR. No podrá desplazarlo a menos que sus puntos como mínimo iguallen a los necesarios para entrar. Este desplazamiento será el último paso en la TSA.

21.2. En el caso de un empate, el ganador será el que tenga el valor total más alto en cartas de civilización, cartas de comercio y tesoro.

## 22. Detalles

### 22.7. Cartas de mercancías

22.1.1. Hay 74 cartas de comercio de las cuales 66 son mercancías y 8 son calamidades.

22.1.2. La siguiente tabla muestra el número de cada mercancía y sus valores correspondientes al formar grupos.

Numero de cartas de mercancías	1	2	3	4				
Cuero u Ocre	1	4	9	16	25	36	49	
Hierro o Papiros	2	8	18	32	50			
Sal	3	12	27	48	75	108	147	243
Granos	4	16	36	64	100	144	196	256
Ropas	5	20	45	80	125	180	245	
Bronce	6	24	54	96	150	216		
Espicias	7	28	63	112	175			
Joyas	8	32	72	128				
Oro	9	36	81					

### 22.2. Cartas de Calamidad

22.2.1. Las cuatro primeras calamidades tienen dorsos rojos y se aplican sólo sobre el jugador que las ha sacado del apilamiento. Estas cartas no se comercian, se colocan frente a los jugadores que las han sacado para ser resueltas por ellos en la Fase de Resolución de Calamidades.

22.2.2. Las cuatro segundas calamidades tienen dorsos negros. No se aplican sobre los jugadores que las han extraído sino que afectarán al primer jugador a quien hayan sido traspasadas. Tan pronto como son comerciadas, se colocarán, cara arriba, frente a su receptor para ser resueltas por él durante la Fase de Resolución de Calamidades.

22.2.3. En las siguientes descripciones de calamidades, el término JUGADOR se referirá siempre al jugador que ha recibido la calamidad. Las ciudades están valoradas en 5 puntos de unidades y las fichas-símbolo en 1 punto de unidad.

#### 22.2.4. Erupción volcánica o terremoto

22.2.4.1. Si el JUGADOR tiene unidades en un área con volcán, éste entra en erupción y todas las unidades presentes en dicha área (salvo los barcos) serán retiradas del tablero independientemente de quien sea su propietario (Fijarse en que dos de los tres volcanes afectan a dos áreas).

22.2.4.2. Si el JUGADOR tiene unidades adyacentes a más de un volcán, deberá decidir cual es el que entra en erupción.

22.2.4.3. Si el JUGADOR no tiene unidades en áreas afectadas por volcanes, deberá reducir una de sus ciudades (ver 14.3.) como resultado de un terremoto. Podrá, además, exigir la reducción de la ciudad de otro jugador que esté en un área adyacente a la de su propia ciudad (incluso a través de agua).

#### 22.2.5. Hambre

El JUGADOR pierde 9 puntos de unidades, él mismo, y puede obligar a los demás jugadores a perder hasta 20 puntos de unidades aunque no más de 11 por individuo. El JUGADOR decide cuantos puntos deberán perder los demás jugadores, pero serán ellos los que decidirán cuáles. Cualquier jugador que posea la carta de civilización CERÁMICA, reducirá su pérdida en 4 puntos de unidades por cada carta de comercio GRANOS que posea.

#### 22.2.6. Guerra Civil

22.2.6.1. La nación del JUGADOR se ha dividido en dos bandos. El primer bando se compone exactamente de 35 puntos de unidades. Los restantes puntos forman el segundo bando. Del primer bando, 15 puntos de unidad los escogerá el JUGADOR.

DOR, los otros 20 los escogerán un candidato propuesto por él. Estas unidades se girarán, temporalmente, cara abajo. El JUGADOR decide entonces si se queda con el primer bando o con el segundo. El candidato se anexionará el otro bando y lo cambiará por su propio color. El JUGADOR retiene sus existencias, barcos, tesoro y posición en la TSA. Si el JUGADOR tiene 35 o menos puntos de unidades, la Guerra Civil no tendrá efecto.

22.2.6.2. Normalmente, el JUGADOR puede seleccionar a cualquier otro jugador como su candidato, pero si hay jugadores que ya no tienen fichas-símbolo en el tablero, deberá escoger a uno de ellos como su candidato.

*Nota: Ningún jugador eliminado del tablero quedará permanentemente eliminado del juego ya que podrá volver posteriormente a él como resultado de la Guerra Civil de otro jugador.*

22.2.6.3. Si el candidato no tiene suficientes unidades para reemplazar las perdidas en la Guerra Civil, las restantes las colocará el jugador que tenga más fichas-símbolo en existencias.

Puede repetirse este procedimiento hasta que todas las unidades designadas hayan sido reemplazadas.

*Nota: Es posible que, por este procedimiento, vuelvan unidades a su propietario original, aunque no podrá contar ninguna de las fichas-símbolo devueltas a sus existencias por la Guerra Civil para ello.*

22.2.6.4. Si el JUGADOR tiene FILOSOFÍA, sólo formarán el primer bando 15 unidades, todas ellas escogidas por el candidato quien, en este caso, deberá ser el jugador con más fichas-símbolo en sus existencias (que puede ser él mismo!). A continuación proceder como se ha explicado.

22.2.6.5. Si el JUGADOR tiene DEMOCRACIA (y no FILOSOFÍA, que tiene prioridad), el primer bando estará formado por 45 unidades -15 escogidas por el jugador y 30 por el candidato.

#### 22.2.7. Inundación

22.2.7.1. El JUGADOR pierde 17 puntos de unidades si están en terrenos de aluvión. Las ciudades serán vulnerables sólo si están en terreno de aluvión sin casilla de sitio para ciudad o con casilla de color blanco. (Las ciudades en sitios para ciudades negros están a salvo).

22.2.7.2. 10 puntos de unidades que estén en el mismo terreno de aluvión y que pertenezcan a otros jugadores serán también retirados. El JUGADOR dividirá la pérdida entre las unidades de los otros jugadores, pero serán éstos quienes digan cuáles unidades pierden. (Si los demás jugadores tienen, en total menos de 10 puntos de unidades en el terreno de aluvión, serán eliminadas todas ellas).

22.2.7.3. Si el JUGADOR tiene unidades en más de un terreno de aluvión, deberá escoger el que contenga mayor cantidad de puntos de unidades (en caso de empate, puede elegir).

22.2.7.4. Si el jugador posee INGENIERÍA perderá, como máximo, 7 puntos de unidades debido a inundación.

#### 22.2.8. Epidemia

22.2.8.1. El JUGADOR pierde 16 puntos de unidades. Podrá hacer que los demás jugadores pierdan hasta 25 puntos de unidades a repartir como desee pero no más de 10 por jugador. El jugador que ha pasado la carta durante el comercio es inmune y no se verá afectado.

22.2.8.2. Ningún área puede dejarse completamente despoblada, y las ciudades, si se ven afectadas, serán sustituidas por 1 ficha-símbolo. Sólo para esta calamidad, el valor de una ciudad será de 4 puntos de unidades. La necesidad de evitar una despoblación total puede, en ocasiones, reducir el número de pérdidas ocasionadas.

22.2.8.3. Si el JUGADOR posee MEDICINA, perderá sólo 11 puntos de unidades; cualquier otro jugador que la posea, no podrá perder más de 5 puntos de unidades.

#### 22.2.9. Desorden Civil

22.2.9.1. Si el JUGADOR posee más de 4 ciudades, las ciudades en exceso serán reducidas (ver 14.3.).

22.2.9.2. Si el JUGADOR posee LEYES (y no DEMOCRACIA), sólo se reducirán ciudades en exceso de 5.

22.2.9.3. Si el JUGADOR posee DEMOCRACIA, sólo se reducirán ciudades en exceso de 6.

22.2.9.4. Será el JUGADOR quien decida qué ciudades reducir.

#### 22.2.10. ICONOCLASTIA Y HEREJÍA

22.2.10.1. El JUGADOR deberá reducir 4 ciudades (ver 14.3.).

22.2.10.2. Si el JUGADOR posee LEYES (y no FILOSOFÍA), reducirá sólo 3 ciudades.

22.2.10.2. Si el JUGADOR posee FILOSOFÍA, reducirá sólo 2 ciudades.

22.2.10.4. El JUGADOR podrá, además, ordenar la reducción de 1 ó 2 ciudades (escogerá las ciudades) pertenecientes a otros jugadores. Si un jugador posee LEYES (y no FILOSOFÍA) no podrá perder más de 1 ciudad como consecuencia de la orden del JUGADOR. Si posee FILOSOFÍA no podrá ser afectado por la orden del JUGADOR.

#### 22.2.11. Piratería

22.2.11.1. El JUGADOR pierde una ciudad costera (que contenga tanto tierra como agua) por cada barco LEGÍTIMO que posea el jugador que le ha traspasado la carta. Este jugador será el que decida cuál de las ciudades del JUGADOR será la que se pierda.

22.2.11.2. Para ser legítimo, el barco deberá ser capaz de alcanzar la ciudad que intenta destruir mediante movimiento normal (aunque se mantendrá donde está). Por ejemplo, un barco en el Mar Negro podrá eliminar cualquier ciudad del Mediterráneo, pero no podrá eliminar las del Golfo Pérsico.

#### 22.2.12. NOTA GENERALES A LAS CATÁSTROFES

22.2.12.1. Al resolver las calamidades, las ciudades deberán ser eliminadas salvo que específicamente se indique que sean reducidas.

22.2.12.2. Los jugadores deben retirar sus bajas en la cantidad exacta. Si un jugador no puede retirarlas de forma exacta, deberá hacerlo por exceso de la forma menor posible.

22.2.12.3. Ni el tesoro ni los barcos se ven afectados, nunca, por las calamidades.

### 22.3. Cartas de Civilización

22.2.1. Hay 5 cartas de Civilización de cada tipo salvo para MISTICISMO (con 3), DEMOCRACIA Y FILOSOFÍA (con 6 cada una), ARQUITECTURA Y ESCRITURA (con 7 cada una) y LEYES (con 8).

22.3.2. Todas las cartas de Civilización excepto MISTICISMO confieren alguna habilidad especial, crédito o inmunidad a su poseedor, de la siguiente manera.

#### 22.3.3. Confección de Ropa

Los barcos pueden desplazarse un área más -5 en lugar de 4.

#### 22.3.4. Cerámica

Al combinarla con GRANOS reduce los efectos del HAMBRE (ver 22.2.5).

#### 22.3.5. Teatro y poesía

Proporciona un crédito especial para ESCRITURA (20 puntos) y un crédito especial para DEMOCRACIA (10 puntos).

#### 22.3.6. Música

Proporciona un crédito especial de 30 puntos para FILOSOFÍA.

#### 22.3.7. Arquitectura

Proporciona un crédito especial de 15 puntos para CIVISMO.

#### 22.3.8. Astronomía

Los barcos pueden ir por mar abierto.

#### 22.3.9. Elaboración de metales

En los conflictos, el jugador que posea esta carta retirará su ficha-símbolo siempre después que todos los demás jugadores que no la posean, aunque tengan las fuerzas mayores. No tiene efecto entre los jugadores que la posean.

#### 22.3.10. Agricultura

Permite a su poseedor incrementar en 1 el límite de población en las áreas que ocupe él solo (esto es, un área con un límite de población 2 podrá, ahora, tener 3 de sus fichas-símbolo). No tiene efectividad durante los conflictos ni si hay varias naciones cohabitando en la misma área. Incrementa, además, en 1 el número de fichas-símbolo que se colocan al reducir una ciudad.

#### 22.3.11. Sistema monetario

Cada ronda, su poseedor podrá fijar el nivel de impuestos de sus ciudades en 1, 2 ó 3 fichas-símbolo por ciudad. Deberá recolectar el mismo impuesto en cada una de sus ciudades durante esta ronda.

*Nota: Podrá voluntariamente decidir sobrecargar en impuestos su zona de existencias aunque ello cause la sublevación de alguna de sus ciudades.*

#### 22.3.12. Escritura

Proporciona un crédito especial de 25 puntos para LEYES, DEMOCRACIA y FILOSOFÍA.

#### 22.3.12. Ingeniería

Reduce los efectos de la INUNDACIÓN (ver 22.2.7.) y hará que cualquier atacante necesite un mínimo de 8 (en lugar de 7) fichas-símbolo para poder atacar a una de sus ciudades.

#### 22.3.14. Medicina

Reduce los efectos de las EPIDEMIAS (ver 22.2.8.).

#### 22.3.15. Leyes

Debe poseerse LEYES antes de adquirir DEMOCRACIA o FILOSOFÍA. Reduce, además, los efectos del DESORDEN CIVIL (ver 22.2.9.) y de la ICONOCLASTIA Y HEREJÍA (ver 22.2.10.).

#### 22.3.16. Democracia

Reduce los efectos de GUERRA CIVIL (ver 22.2.6.) y del DESORDEN CIVIL (ver 22.2.9.).

#### 22.3.17. Filosofía

Altera la GUERRA CIVIL (no necesariamente para bien, ver 22.2.6.) y reduce los efectos de la ICONOCLASTIA Y HEREJÍA.

## 23. Resolución de posibles problemas

23.1. Es importante recordar a todos los jugadores que, salvo para determinar la victoria o resolver combates, siempre que ocurra un empate entre naciones, deberá resolverse siguiendo el orden TSA.

#### 23.2. Acciones que incluyan más de dos jugadores

Estas acciones deberán separarse en acciones individuales y, a continuación, resolverse tal como se explica en las secciones correspondientes.

#### 23.3. Costa Griega

Un área del tablero (en Grecia central) tiene dos líneas costeras diferentes. Los barcos pueden entrar en tal área por una de las líneas costeras en un turno y salir por la otra línea costera al siguiente turno solamente si el jugador propietario de tales barcos tiene unidades propias en esa área. De lo contrario el barco deberá salir por la misma línea costera por la que ha entrado. Ningún barco podrá cruzar una línea costera a la otra en el mismo movimiento.

## III. JUEGO COMPLETO CON MENOS DE OCHO JUGADORES

Para los escenarios de menos de ocho jugadores se quita una carta de civilización de cada clase MENOS DE MISTICISMO, de las que se quitarán las que indica cada escenario. Se permite mantener 6 cartas de comercio en menos de ocho jugadores.

Siguen en efecto todas las reglas dadas hasta aquí con las siguientes excepciones:

En los escenarios las áreas sombreadas indican que no se utiliza ésta para el juego.

Sólo se pueden elegir los pueblos cuya área de comienzo está dentro de la zona de juego (la no sombreada).

## 24. Juego para siete jugadores

La única diferencia entre éste y el de ocho jugadores está en el número de fichas-símbolo disponibles para cada jugador. Con siete jugadores, usará, cada uno, 47 fichas-símbolo. Ver esquema final del capítulo.

## 25. Juego para seis jugadores

La única diferencia entre éste y el de ocho jugadores está en el número de fichas-símbolo disponibles para cada jugador. Con seis jugadores, usará, cada uno, 55 fichas-símbolo.

Se podrá jugar en dos posibles escenarios para seis jugadores que se muestran al final del capítulo.

### 26. Juego para cinco jugadores. Un escenario. Ver esquema en final del capítulo.

26.1. Cada jugador usará 47 fichas-símbolo.

26.2. Retirar una carta de civilización del grupo MISTICISMO del juego. Sólo se usarán dos.

### 27. Juego para cuatro jugadores. Dos escenarios cuyo esquema está en el final del capítulo.

27.1. Retirar del juego una carta de MISTICISMO. Sólo se usarán dos.

27.2. Cada jugador usará 55 fichas-símbolo.

### 28. Juego para tres jugadores. Dos escenarios cuyo esquema está en el final del capítulo.

28.1. Retirar dos cartas de MISTICISMO del juego. Sólo se usará una.

28.2. Cada jugador usará 47 fichas-símbolo.

### 29. Juego para dos jugadores. Dos escenarios cuyo esquema está en el final del capítulo.

29.1. Retirar dos cartas de MISTICISMO del juego. Sólo se usará una.

29.2. Cada jugador usará 55 ficha-símbolo

## IV. VERSIONES MÁS CORTAS DEL JUEGO COMPLETO

### 30. Pautas:

30.1. El juego se acaba en las columnas números 5, 8 y 13 de laTSA.

30.2. Antes del comienzo del juego, los jugadores deben decidir la columna de final a seguir. El primer jugador en atravesarla gana el juego.

30.3. No usar ninguna de las cartas de MISTICISMO en estas versiones más cortas del juego. Todas las demás reglas y componentes son los mismos que para el Juego Completo.

## V. JUEGOS SIMPLIFICADOS

### 31. EL JUEGO DE LOS NÓMADAS Y LOS MARINOS

#### 31.1. INTRODUCCIÓN

Este es el juego más sencillo. Es rápido y trivial pero puede que no sea tan fácil como parece.

NÓMADAS Y MARINOS puede jugarse con 2, 3 ó 4 jugadores. Comenzando con una única ficha-símbolo, cada jugador mueve e incrementa su población a medida que va extendiéndose por las áreas inhabitadas del tablero. A medida que cada nación va haciéndose mayor, se establece una competición por las restantes áreas abiertas. Al final del juego, gana el jugador que ocupe mayor número de áreas.

#### 31.2. COMPONENTES

31.2.1. Usar el tablero del escenario de siete jugadores.

31.2.2. Cada jugador recibe 55 fichas-símbolo y 4 barcos (las ciudades no se usan).

31.2.3. Colocar un indicador de sucesión en la fila superior de la TSA. Se usará como indicador de tiempo para todos los jugadores desplazándose un espacio hacia la derecha al final de la fila acaba el juego. (Los jugadores no necesitan su indicador de sucesión propio de la TSA).

31.2.4. Es aconsejable que los jugadores escojan posiciones de comienzo bien separados unos de otros.

#### 31.3. CONDICIONES DE VICTORIA

El ganador será el jugador que ocupe mayor número de áreas al finalizar el juego. (Que no es necesariamente el jugador con más fichas-símbolo en el tablero).

Este juego no es completamente imparcial, algunas posiciones de comienzo tienen ventajas sobre otras.

#### 31.4. SECUENCIA DE JUEGO

Dado que los NÓMADAS Y MARINOS es una versión simplificada del Juego Completo, sólo se efectuarán algunas de las actividades.

#### FASE DE ACTIVIDAD

- 1 Expansión de la población
- 2 Construcción de barcos
- 3 Movimiento (Retirar la población excedente)
- 4 Desplazar el indicador de la TSA

#### 31.5 REGLAS ESPECIALES

31.5.1. Las fichas-símbolo no podrán entrar en áreas que estén ocupadas por fichas-símbolo de otro jugador. No están permitidos los conflictos.

31.5.2. Los barcos sólo pueden construirse y mantenerse mediante levass (no hay tesoro).

31.5.3. Los barcos pueden atravesar el mar abierto pero no pueden permanecer en él entre turnos (de un turno para otro).

31.5.4. El orden de movimiento se hará siguiendo el orden TSA. No habrá censo.

31.5.5. No se harán más actividades que las incluidas en la secuencia de juego.

31.5.6. Al final del movimiento, deberán retirarse a existencias todas las fichas-símbolo que excedan los límites de población.

## 32. EL JUEGO DE LOS CAMPESINOS Y LOS CIUDADANOS

### 32.1. INTRODUCCIÓN

Este juego de conquistas y creación de imperios puede ser jugado por 2 a 7 jugadores. CAMPESINOS Y CIUDADANOS se concentra en la creación de ciudades y en los conflictos territoriales. Los jugadores deberán aprender a equilibrar el impulso de expansión con la necesidad de mantener grandes áreas urbanas en paz. Tanto la expansión como la paz tienen su momento adecuado, siendo mejor jugador aquel que sepa destacar una sobre la otra en el momento oportuno.

Este juego se parece más al Juego Completo que Nómadas y Marineros. Sin embargo, no deberán usarse aún ni las cartas de comercio ni las de civilización.

### 32.2. COMPONENTES

32.2.1. La preparación es la misma que para Nómadas y Marineros, excepto en el uso de ciudades, cartas (tablas) y TSA que se utilizarán como en el Juego Completo.

### 32.3. CONDICIONES DE VICTORIA

32.3.1. El primer jugador en cruzar la línea de la columna situada en la Edad de Bronce será el ganador. Si varios jugadores la atraviesan juntos, ganará el que posea más ciudades.

32.3.2. En este juego sólo se entra en dos épocas. Los jugadores deberán tener dos ciudades en el juego para poder entrar en la edad de Bronce.

### 32.3. SECUENCIA DEL JUEGO

#### FASE DE ACTIVIDAD

- 1 Expansión de la población
- 2 Censo
- 3 Construcción de barcos (retirar los barcos)
- 4 Movimiento
- 5 Conflicto
- 6 Construcción de ciudades
- 7 Retirar la población sobrante (reducir las ciudades desabastecidas)
- 8 Desplazar los indicadores de la TSA

### 32.4. REGLAS ESPECIALES

32.4.1. Los barcos sólo pueden construirse mediante levas. Pueden cruzar el mar abierto pero NO finalizar su movimiento en él.

32.4.2. Si se encuentran demasiado fáciles las condiciones de victoria de este juego, puede acortarse en una o dos rondas.

### Descripción de las cartas de calamidad

#### EPIDEMIA

El JUGADOR pierde 16 puntos de unidades. Puede ordenar a los demás jugadores que pierdan hasta 25 puntos de unidades a su elección, pero no más de 10 de un mismo jugador, y el jugador que ha pasado la carta durante el comercio es inmune no pudiendo ser afectado.

Ningún área deberá dejarse deshabitada, las ciudades, si están incluidas, serán sustituidas por 1 ficha-símbolo. Como resultado, y sólo para esta calamidad, el valor de las ciudades es de 4 puntos de unidades. El tener que evitar la despoblación impedirá en ocasiones que se pierdan todas las fichas que, de no ser por ello, deberían perderse.

Si el JUGADOR posee MEDICINA, perderá sólo 11 puntos de unidades; cualquier otro jugador que la posea podrá perder como máximo 5 puntos de unidades.

#### DESORDEN CIVIL

Si el JUGADOR posee más de 4 ciudades, deberá reducir las ciudades sobrantes (ver 14.3.).

Si el JUGADOR posee LEYES (y no posee DEMOCRACIA), sólo reducirá las ciudades que excedan de 5.

Si el JUGADOR posee DEMOCRACIA, sólo reducirá las ciudades que excedan de 6.

Es el JUGADOR quien debe decidir las ciudades a reducir.

#### ICONOCLASTIA Y HEREJÍA

El JUGADOR debe reducir 4 de sus ciudades (ver 14.3.).

Si el JUGADOR posee LEYES (y no posee FILOSOFÍA), reducirá sólo 3 ciudades.

Si el JUGADOR posee FILOSOFÍA, reducirá sólo 2 ciudades.

El JUGADOR puede, además, ordenar la reducción de 1 ó 2 ciudades (él escoge las ciudades) pertenecientes a otros jugadores. Un jugador que posea LEYES (pero no FILOSOFÍA) no podrá perder más de 1 ciudad como resultado de la orden del JUGADOR. Un jugador que posea FILOSOFÍA no podrá ser afectado por la orden del JUGADOR.

#### PIRATERÍA

El JUGADOR pierde una ciudad costera (que contenga tanto agua como tierra) por cada barco LEGÍTIMO que posea el jugador que le ha traspasado la carta. Este jugador escoge, además, las ciudades que debe perder el JUGADOR.

Para ser LEGÍTIMO, el barco debe ser capaz de alcanzar la ciudad que intenta destruir mediante su movimiento normal (aunque se mantendrá donde está). Por ejemplo, un barco en el Mar Negro podrá eliminar cualquier ciudad del Mediterráneo, pero no podrá eliminar las del Golfo Pérsico.

#### ERUPCIÓN VOLCÁNICA O TERREMOTO

Si el JUGADOR tiene unidades en un área con volcán, éste entrará en erupción eliminando todas las unidades que se encuentren en dicha área (excepto barcos) independientemente de quien sea su propietario (fíjese que dos de los tres volcanes afectan a dos áreas a la vez).

Si el JUGADOR tiene unidades adyacentes a más de un volcán deberá decidir cual es el que entra en erupción.

Si el JUGADOR no tiene unidades en áreas afectadas por volcanes, deberá reducir una de sus ciudades (ver 14.3.) como resultado de un terremoto. Podrá exigir, además, la reducción de una ciudad de otro jugador que se encuentre en un área adyacente a la de su propia ciudad (incluso a través de agua).

#### HAMBRE

El JUGADOR pierde 9 puntos de unidades y puede exigir a los demás jugadores que pierdan hasta 20 puntos de unidades pero no más de 11 por individuo. El JUGADOR decide cuantos puntos han de perder los demás jugadores, pero serán ellos los que decidirán cuáles. Cualquier jugador que posea la carta de civilización CERÁMICA reducirá su pérdida 4 puntos de unidades por cada carta de comercio GRANOS que posea.

### GUERRA CIVIL

La nación del JUGADOR se ha dividido en dos bandos. El primer bando se compone exactamente de 35 puntos de unidades. Los restantes puntos de unidades forman el segundo bando. Del primer bando, 15 puntos de unidades los escogerá el JUGADOR, los otros 20 los escogerá un candidato propuesto por él. Estas unidades se girarán temporalmente cara para abajo. El JUGADOR decide entonces si se queda con el primer bando o con el segundo. El candidato se anexionará el otro bando y lo cambiará por unidades suyas. El JUGADOR retiene sus existencias, tesoro, barcos y posición en la TSA. Si el jugador tiene 35 o menos puntos de unidades, la Guerra Civil no tendrá efecto.

Normalmente, el JUGADOR puede elegir a cualquier otro jugador como candidato, pero si hay jugadores que ya no tengan fichas- símbolo sobre el tablero, deberá escoger a uno de ellos como candidato.

*Nota: Ningún jugador quedará permanentemente eliminado del juego ya que si es eliminado del tablero podrá volver a él posteriormente como resultado de la Guerra Civil de otro jugador.*

Si el candidato no tiene suficientes unidades para efectuar el cambio por las pérdidas por la Guerra Civil, las que falten las colocará el jugador que tenga más fichas-símbolo en existencia. Se irá repitiendo este procedimiento hasta haber sustituido a todas las unidades que deben serlo.

*Nota: Es posible que, por este procedimiento, hayan unidades que vuelvan a su propietario original, aunque, para los cálculos de este procedimiento, no podrá contar ninguna de las fichas-símbolo devueltas a sus existencias por la Guerra Civil.*

Si el JUGADOR tiene FILOSOFÍA, el primer bando estará formado por sólo 15 unidades todas ellas escogidas por el candidato quien, en este caso, deberá ser el jugador con más ficha-símbolo en sus existencias (que puede ser él mismo). A continuación proceder como se ha explicado.

Si el JUGADOR tiene DEMOCRACIA (y no tiene FILOSOFÍA, la cual tiene prioridad sobre DEMOCRACIA), el primer bando estará formado por 45 unidades- 15 escogidas por el JUGADOR y 30 por el candidato.

### INUNDACIÓN

El JUGADOR pierde 17 puntos de unidades si están en terrenos de aluvión. Las ciudades serán vulnerables sólo si están en terreno de aluvión sin casillas de sitio para ciudad o con casilla de color blanco (las ciudades en sitios de color negro estarán a salvo).

También deberán retirarse 10 puntos de unidades pertenecientes a otros jugadores que estén en el mismo terreno de aluvión. El JUGADOR dividirá la pérdida de 10 puntos entre las unidades de los jugadores, pero serán éstos quienes digan cuáles unidades pierden (si tienen, en total, menos de 10 unidades en el terreno de aluvión, las perderán todas).

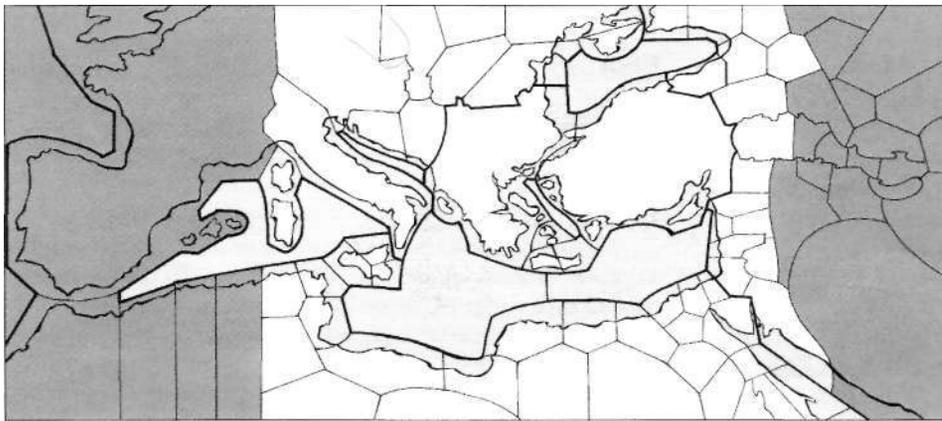
Si el JUGADOR tiene unidades en más de un terreno de aluvión, deberá escoger el que contenga mayor cantidad de puntos de unidades (en caso de empate, puede elegir).

El jugador que posea INGENIERÍA perderá, como máximo, 7 puntos de unidades debido a inundación.

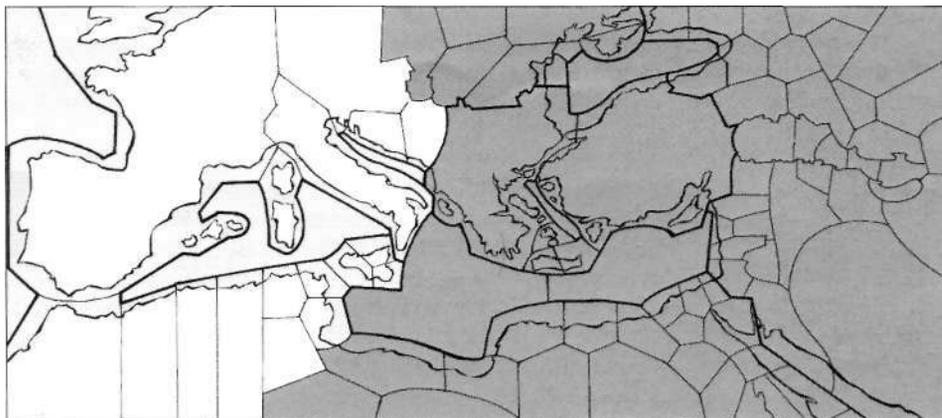
LAS CIUDADES VALEN 5 PUNTOS DE UNIDADES

LAS FICHAS-SÍMBOLO VALEN 1 PUNTO DE UNIDAD

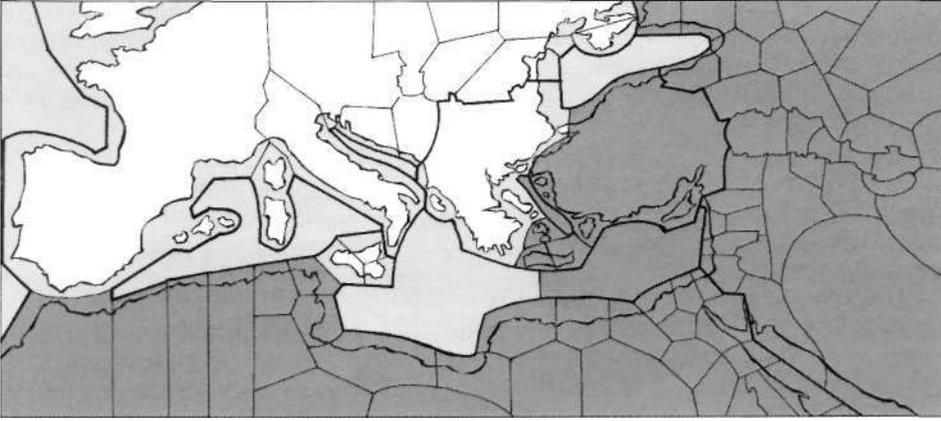
### ESQUEMAS PARA LOS ESCENARIOS DE MENOS DE OCHO JUGADORES



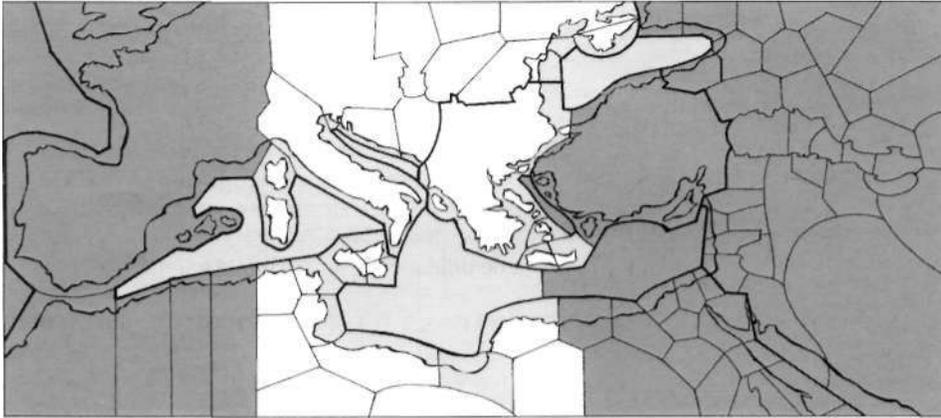
PARA  
**2**  
JUGADORES



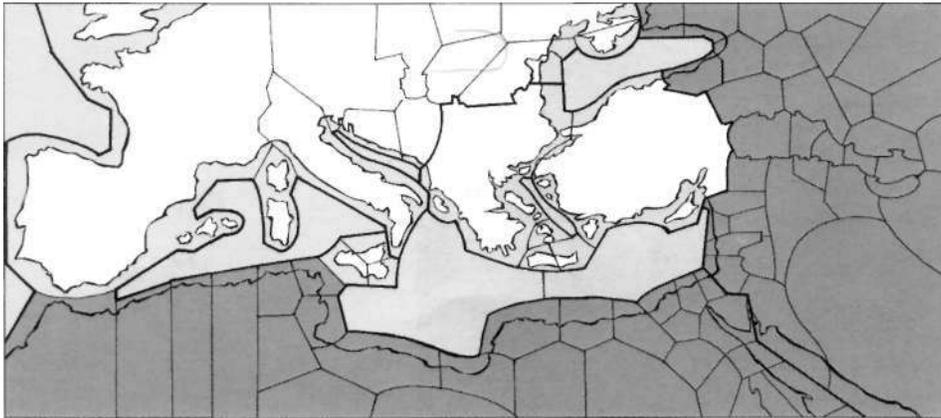
PARA  
**2**  
JUGADORES



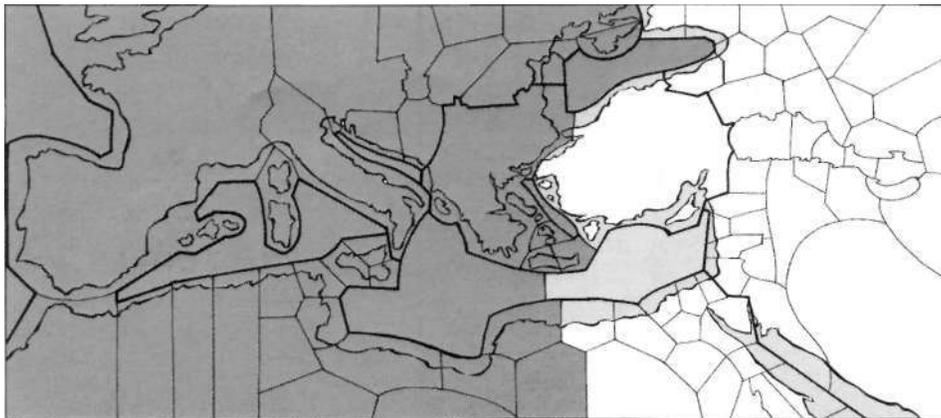
PARA  
**3**  
JUGADORES



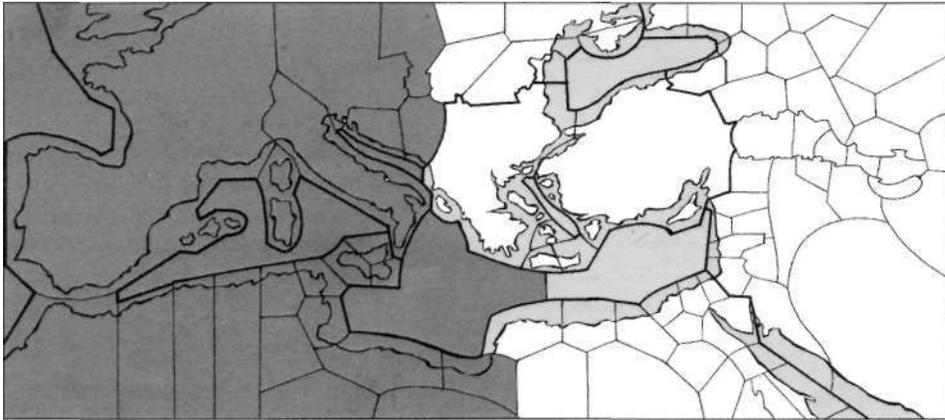
PARA  
**3**  
JUGADORES



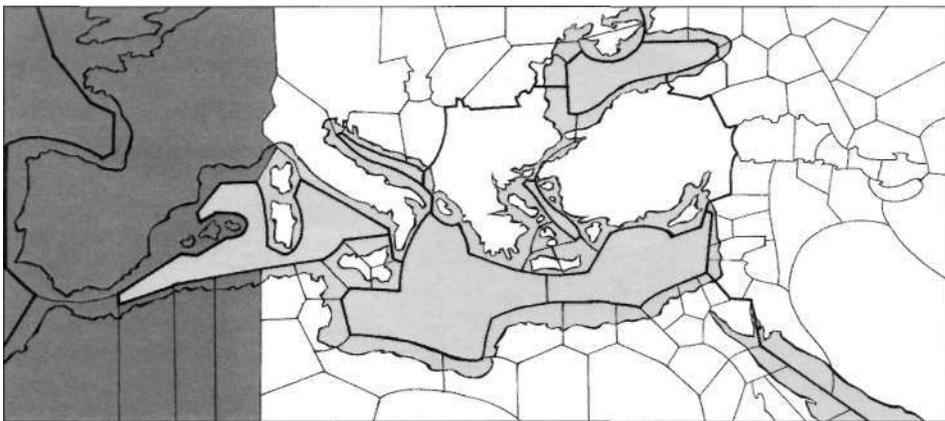
PARA  
**4**  
JUGADORES



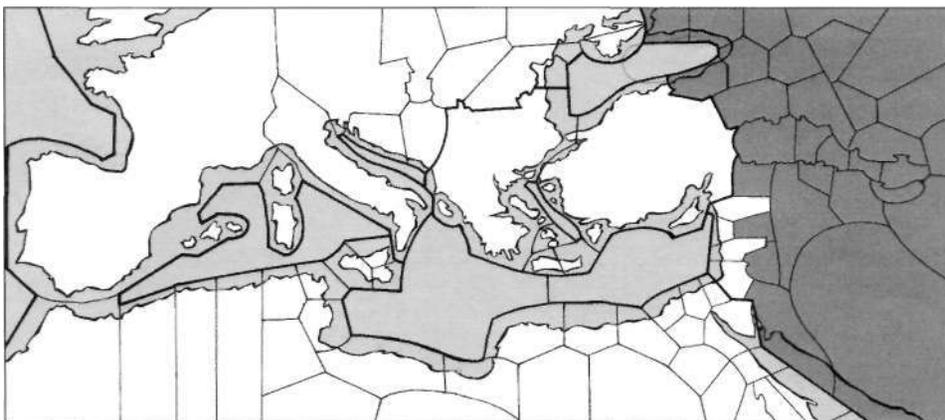
PARA  
**4**  
JUGADORES



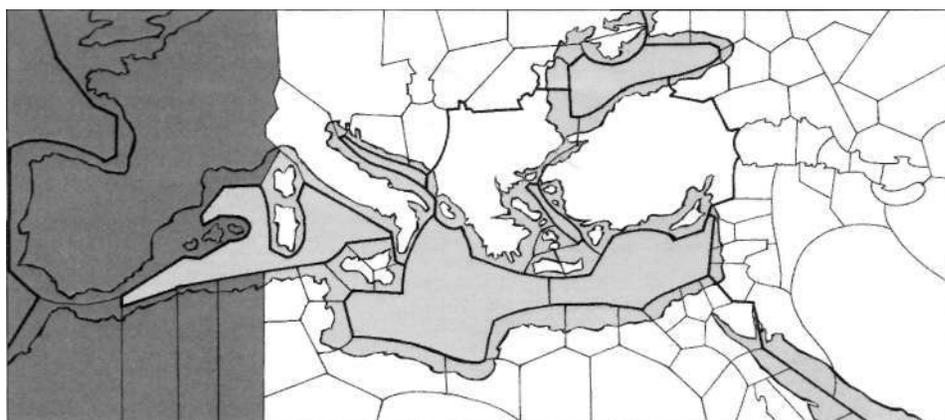
PARA  
**5**  
JUGADORES



PARA  
**6**  
JUGADORES



PARA  
**6**  
JUGADORES



PARA  
**7**  
JUGADORES