

¡CONQUISTA EL MUNDO EN UNOS MINUTOS!

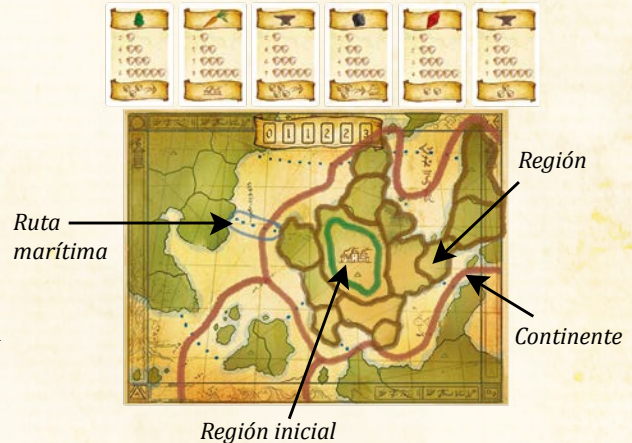


Componentes

1 reglamento, 1 tablero de doble cara, 42 cartas, 44 fichas de moneda, 10 fichas de mercancías y 5 conjuntos compuestos por 14 cubos y 3 discos del mismo color.

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Si vas a jugar con 2, 3 ó 4 jugadores, repasa las cartas y retira las cinco que tienen un número "5" en la esquina superior derecha, justo debajo del pergamino en el que aparece la mercancía. Baraja las cartas y déjalas boca abajo formando un mazo junto al tablero. Descubre 6 cartas y ponlas boca arriba formando una hilera junto al tablero.
3. Cada jugador recibe un conjunto de 14 cubos (ejércitos) y 3 discos (ciudades) del mismo color. Cada jugador coloca 3 de sus ejércitos en la región inicial del tablero, señalada por una ciudad.
4. Dispón las monedas cerca del tablero, formando una reserva. Según el número de jugadores en la partida, cada jugador recibe una cantidad inicial de monedas:
 - ◆ Con 5 jugadores, 8 monedas por jugador.
 - ◆ Con 4 jugadores, 9 monedas por jugador.
 - ◆ Con 3 jugadores, 11 monedas por jugador.
 - ◆ Con 2 jugadores, 14 monedas por jugador.



Ya estás listo para empezar a jugar.

Desarrollo de la partida

1. Los jugadores pujan por ser el primer jugador. Cada jugador toma sus monedas y elige en secreto una cantidad para apostar, colocándolas en su mano cerrada y situando ésta sobre la mesa. Cuando todos los jugadores estén listos, revelan simultáneamente la cantidad que han apostado. El jugador que haya puesto la mayor cantidad deja las monedas en la reserva. El resto de jugadores no pagan nada si han perdido la puja. En caso de empate, el jugador más joven gana la puja y paga las monedas. Si todos los jugadores han apostado cero monedas, el jugador más joven empieza. Sólo hay una puja por partida.

2. Empezando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario (hacia la izquierda), cada jugador realiza su turno quedándose con una de las cartas descubiertas. Cuando un jugador toma una carta la deja boca arriba ante él. Debe pagar el coste en monedas indicado en función del lugar que ocupa la carta dentro de la hilera (el coste aparece en la parte superior del tablero). De izquierda a derecha, el coste en monedas de las cartas es: 0, 1, 1, 2, 2 y 3. Por ejemplo, si un jugador elige quedarse con la tercera carta desde la izquierda, tendrá que pagar 1 moneda.



Cada carta proporciona una mercancía y una acción, que debe realizarse de inmediato. Las acciones permiten a los jugadores ocupar el tablero y crear su imperio. Estas son las distintas acciones posibles:

◆ **Colocar nuevos ejércitos en el tablero.** El número de ejércitos que aparecen indica cuántos puede colocar el jugador. Sólo se pueden colocar en la región inicial o en una región en la que el jugador tenga una ciudad. No es necesario colocar todos los ejércitos en la misma región.



◆ **Mover ejércitos.** El número de ejércitos que aparecen indica la cantidad de movimientos que aporta la carta. En la imagen de ejemplo de la derecha aparecen 3 ejércitos, de modo que el jugador podría mover un ejército hasta tres veces, o tres ejércitos una vez cada uno, o un ejército dos veces y otro una vez. Esta acción únicamente sirve para el movimiento terrestre; no permite cruzar el mar por las rutas marítimas (líneas de puntos).



- ◆ **Moverse por tierra o por mar.** Funciona del mismo modo que la acción "Mover ejércitos", pero también permite mover ejércitos entre dos regiones conectadas por una ruta marítima, como si estuvieran adyacentes.



- ◆ **Fundar una ciudad.** Coloca una ciudad en cualquier lugar del tablero en el que tengas un ejército. Una misma región puede contener ciudades de varios jugadores a la vez.



- ◆ **Destruir ejércitos.** Puedes retirar ejércitos de cualquier jugador que estén en cualquier localización del tablero. Los ejércitos destruidos no tienen por qué pertenecer al mismo jugador.



- ◆ **Acciones con "/" o "+".** Si aparecen dos acciones distintas separadas por una barra (/), el jugador puede elegir cuál de las dos quiere realizar. Si hay dos acciones distintas con un símbolo de adición (+) entremedio, se pueden realizar ambas acciones.



Atención: un jugador puede tomar una carta y no realizar la acción que conlleva.

Después de que un jugador haya elegido su carta y realizado la acción, desplaza las cartas restantes hacia la izquierda para rellenar el espacio que ha quedado vacío. Luego roba una carta y la pone en el espacio situado más a la derecha. Después pasa el turno al jugador de la izquierda (es decir, en sentido horario).



Fin de la partida

La partida finaliza cuando cada jugador tiene un determinado número de cartas, en función del número de jugadores:

Con 2 jugadores, 13 cartas.

Con 4 jugadores, 8 cartas.

Con 3 jugadores, 10 cartas.

Con 5 jugadores, 7 cartas.



A continuación los jugadores cuentan los puntos conseguidos (en una hoja de papel o mentalmente).

Regiones. Cada jugador recibe 1 punto de victoria por cada región del mapa que controle. Se considera que un jugador controla una región si tiene más ejércitos en ésta que ningún otro jugador (las ciudades cuentan como ejércitos a la hora de determinar el control). Si hay uno o más jugadores empatados en el número de ejércitos en una región, ninguno de ellos recibe el punto de victoria.

Continentes. Cada jugador recibe 1 punto de victoria por cada continente que controle. Se considera que un jugador controla un continente si controla más regiones en éste que ningún otro jugador. Si hay uno o más jugadores empatados en el número de regiones controladas, ninguno de ellos recibe el punto de victoria.

Mercancías. Cada jugador recibe puntos de victoria en función de las mercancías del mismo tipo que tenga. En este momento los jugadores deciden cómo quieren asignar sus cartas “comodín”. Las cartas de mercancías “comodín” pueden asignarse a cualquier mercancía que ya tenga ese jugador, sumando una mercancía más de ese tipo por cada “comodín”. La cantidad de puntos de victoria que aporta cada mercancía varía según la mercancía, tal como se muestra en los cuatro valores que aparecen impresos en el centro de la carta. Los cristales, por ejemplo, valen 1 punto si se tiene una carta, 2 puntos si se tienen dos, 3 puntos si se tienen tres, y 5 puntos si se tienen cuatro.

Cuatro continentes



¡El jugador que sume más puntos con las regiones, continentes y mercancías tendrá el imperio más poderoso y es el ganador de la partida! En caso de empate, el jugador que tenga más monedas entre los empatados es el vencedor. Si el empate persiste, el que tenga más ejércitos en el tablero es el vencedor. Si el empate todavía persiste, aquél que controle más regiones es el vencedor.

Variantes

- ◆ **Campaña.** Si quieres una experiencia de juego más larga, juega tres partidas seguidas. El jugador que tenga más puntos de victoria tras sumar las tres partidas es el ganador.
- ◆ **Fichas de mercancía.** Cuando prepares la partida coloca al azar una de las fichas de mercancía en cada una de las regiones que tenga un triángulo. El jugador que controle una región con una ficha de mercancía se considera que tiene una mercancía más de ese tipo.
- ◆ **Método alternativo de desempate en la puja.** En vez de que sea el jugador más joven el que empiece la partida en caso de empate durante la puja, decide al azar quien gana el empate.

DEVIR

DEVIR IBERIA SL
Calle Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona, España
www.devir.es



www.redravengames.com
© 2012 Red Raven Games
Red Raven Games
625 E. Sego Lily Drive
Sandy, Utah 84070 USA

Todos los derechos reservados
Fabricado en Alemania

Autor: Ryan Laukat
Ilustraciones: Ryan Laukat

Créditos edición española:

Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Bascu