

# Las cartas de civilización

Las cartas de civilización que un jugador va adquiriendo durante la partida se van apilando boca abajo en un montón que se coloca en el espacio adecuado de su tablero de tribu.



**Todas las cartas de civilización tienen dos efectos:**  
El jugador coge **inmediatamente** el objeto mostrado en la parte superior.

El jugador se anotará los puntos de victoria indicados en la parte inferior durante la **puntuación final**.

## La parte inferior de las cartas: puntos de victoria en la puntuación final



16 cartas verdes

### Cartas de color verde



Plantas medicinales

Arte

Escritura

Cerámica

Tiempo

Transporte

Música

Tejeduría

En la puntuación final, estas cartas puntúan multiplicando el número de cartas distintas por sí mismas.

**Ejemplo:** si un jugador tiene cartas verdes de 5 tipos diferentes, conseguirá al final  $5 \times 5 = 25$  puntos de victoria. Si, además, tuviera una segunda carta de cerámica adicional, añadiría a la puntuación  $1 \times 1 = 1$  punto de victoria más, lo que sumaría en total 26 puntos de victoria.



Escritura

Plantas medicinales

Cerámica

Arte

Música

20 cartas de color arena



**Cartas de color arena.** Estas cartas otorgan puntos de victoria en el momento de la puntuación final, conforme a lo explicado en la página 8.

## La parte superior de las cartas: ingresos inmediatos

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



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



1 oro 1 herramienta

1 piedra

1 ladrillo

1 madera

+1 en el marcador de comida

No se pueden usar herramientas para alterar estas tiradas.

**Ejemplo:** el jugador **Rojo** ha conseguido una de estas cartas y tira 4 dados, con los que obtiene . Empieza eligiendo él, retirando el 5 y cogiendo 1 herramienta. El siguiente jugador, el **Azul**, selecciona el 6 y aumenta 1 punto en su marcador de comida. A los jugadores **Verde** y **Amarillo** solo les quedan los resultados 2 (un dado para cada uno), así que cada uno de ellos retira el dado correspondiente y recibe 1 ladrillo.



### Alimentación (7 cartas)

El jugador que ha retirado la carta recibe inmediatamente de la reserva la cantidad de puntos de comida que indica la carta.

**Ejemplo:** el jugador que ha adquirido la carta consigue inmediatamente 4 puntos de comida, que toma de la reserva y pone en su tablero de tribu.



### Recursos (5 cartas)

El jugador que ha adquirido la carta recibe inmediatamente de la reserva los recursos que indica.

**Ejemplo:** el jugador que ha conseguido la carta, debe recibir 1 oro de la reserva.



### Recursos y juego de dados (3 cartas)

El jugador debe tirar 2 dados, dividir el total obtenido entre 3/5/6 (según se trate de madera, piedra u oro, y redondeando siempre hacia abajo) y recibir el número de recursos correspondiente. El jugador sí puede utilizar sus herramientas para modificar la tirada de los dados.

*Ejemplo: el jugador que recoge la carta tira 2 dados y obtiene un total de 9 puntos, así que recibe 3 maderas de la reserva, que coloca en su tablero de tribu.*



### Puntos de victoria (3 cartas)

El jugador gana inmediatamente los puntos de victoria que indica la carta.

*Ejemplo: el jugador que ha conseguido la carta recibe 3 puntos de victoria.*



### Herramienta (1 carta)

El jugador consigue 1 herramienta gratis para su tribu.



### 1 punto adicional en el marcador de comida (2 cartas)

El jugador que ha conseguido la carta aumenta en 1 punto su marcador de comida.



### Carta de civilización adicional (1 carta)

El jugador debe robar la siguiente carta de civilización del mazo y guardarla en su tablero de tribu. No recibe el beneficio inmediato que normalmente produciría la parte superior de la carta, pero sí le servirá para aumentar su puntuación final.

## Las siguientes cartas otorgan al jugador una ventaja durante la partida:



### Herramientas extra (3 cartas)

El jugador mantiene boca arriba esta carta hasta que decida usarla. Le permite mejorar una única tirada de dados, añadiendo a la puntuación total obtenida el número indicado en la carta. Una vez usada, la carta vuelve a ponerse boca abajo, en la pila de cartas de civilización del jugador.

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



### 2 recursos extra (1 carta)

El jugador mantiene esta carta boca arriba hasta que decida usarla. Le permite recibir dos recursos cualesquiera (del mismo tipo o diferentes) de su elección (madera, ladrillos, piedras y oro) de la reserva. Una vez usada, el jugador gira la carta boca abajo y la coloca con las demás en su pila de cartas de civilización.

## Algunos consejos

- No te olvides de las cartas de civilización. Además de otorgar un beneficio inmediato, pueden hacerte ganar muchos puntos durante la puntuación final.
- Aumenta el número de personas en tu tribu, incrementa la producción de comida y consigue herramientas, porque estarán disponibles el resto de la partida. Además, una carta que cueste solo un recurso siempre merecerá la pena.
- Consigue las cartas de civilización con la puntuación final en mente. Tener muchas cartas pero de tipos diferentes no es tan efectivo como tener las cartas agrupadas. Por ejemplo, si planeas aumentar las personas de tu tribu, tendrás que procurar aumentar la producción de comida para poder alimentarlas. Si lo haces bien, al final de la partida tendrás una tribu numerosa y tu cubo de comida estará en los valores superiores del marcador de comida. Para seguir esta estrategia, también sería conveniente conseguir cartas de civilización con brujos y granjeros desde el principio de la partida.
- Procura evitar el acceso de los otros jugadores a los recursos «baratos», para que se vean obligados a comprar sus cartas con recursos más valiosos.
- Elige cuidadosamente en qué orden llevas a cabo las acciones de tus personas. Si, por ejemplo, tienes a una persona sobre una carta de civilización que va a darte una herramienta, deberías coger la carta antes de utilizar a la persona que has puesto a trabajar en la cantera. De este modo, podrás usar la herramienta, si fuera necesario.
- Puede que te interese bloquear un montón de construcciones cuando solo queden 1 ó 2 losetas.
- No olvides que cuando se acaba uno de los montones de construcciones, también termina la partida.
- Si no quieres que esto suceda antes de tiempo, encárgate de colocar una de tus personas en el montón para que nadie más pueda conseguir la construcción. De esta forma, puede que consigas alargar la partida un par de rondas más.