

TERRA MYSTICA

DE 2 A 5 JUGADORES A PARTIR DE 12 AÑOS
POR HELGE OSTERTAG Y JENS DRÖGEMÜLLER

REGLAMENTO

DEVIR *Quir*



El Consejo de Ancianos quedó interrumpido por una ensordecedora confusión.

—¡Las brujas! — gritó una joven mientras golpeaba la puerta del salón donde se habían reunido los magos del caos.

Cuando la puerta por fin se abrió, la joven maga entró corriendo en la estancia.

—¡Las he visto! ¡Las he visto! —volvió a gritar intentando recuperar el aliento.

Sin embargo, la mirada severa de los ancianos hizo que se detuviera.

—¿Cómo te atreves a interrumpir nuestra conferencia? —regañó bruscamente la venerable portavoz del Consejo—. Si tan importante es lo que vienes a decirnos, sé un poco más clara. ¿Qué es lo que has visto?

Shara Nindée, la joven maga del caos, respiró hondo e informó de lo que había descubierto.

—He estado en las tierras del sur, en los márgenes del bosque. Hay brujas por todas partes, montadas en sus ridículas escobas, sobrevolando nuestras cabezas y aterrizando en el bosque del sur. ¡Su número sigue en aumento! ¡Quieren asentarse aquí!

Se trataba, sin duda, de una aciaga noticia. Poco antes el Consejo de Ancianos había decidido talar el bosque del sur para alterar el curso de los ríos de lava y así convertir aquellas tierras en eriales: el terreno ideal. Los equipos que llevarían a cabo la misión ya estaban formados, pero las brujas se les habían adelantado. Aquellas criaturas moraban en los bosques y se extendían por una buena cantidad de ellos. Es más, tenían la costumbre de plantar árboles en tierras despobladas con la única intención de

transformarlas gradualmente en densas espesuras: una pesadilla para los magos del caos, que se esforzaban día y noche para ver nacer nuevos eriales.

Fue entonces cuando Malkuzar, un mago del caos sabio y anciano, tomó la palabra.

Su sabiduría estaba justificada tras haber sobrevivido, al menos, a cinco experimentos que había practicado sobre sí mismo.

—No hay nada que podamos hacer. Tener vecinos no es necesariamente algo malo, servirá para impulsar el comercio. El trato con ellos podría ahorrarnos grandes sumas de oro a la hora de construir nuestros propios asentamientos.

Aunque algunos ancianos asintieron, otros aún se mostraban escépticos.

—Nuestra gente está lista para partir e iniciar los preparativos —replicó la portavoz—. ¿Debemos darnos por vencidos sin más? ¡Necesitamos eriales!

—Envía a Shara al oeste, que vaya a las montañas —sugirió Malkuzar—. Es probable que haya ríos de lava subterráneos que podamos excavar. Además, las montañas son más fáciles de transformar en eriales que los bosques. ¡Es la manera de anticiparnos a las brujas!

La decisión estaba tomada.

—En cuanto a ti, Shara... —La joven maga tragó saliva al enfrentarse a la grave mirada del viejo Malkuzar—. Viéndote tan impaciente, te asignaré una misión que puedes llevar a cabo. Viaja al oeste inmediatamente, a las montañas. Comprueba que las cosas sigan tranquilas, los enanos suelen rondar con frecuencia por ahí. Es todo lo que necesitamos.

INTRODUCCIÓN

En *Terra Mystica* cada jugador gobierna una de las 14 facciones disponibles e intenta que se desarrolle con más éxito que las de sus rivales. *Terra Mystica* es un mundo mágico, cuyos habitantes son capaces de transformar el terreno en el que viven. Cada facción está ligada a un tipo específico de terreno, conocido como “terreno nativo”, en el que puede construir sus estructuras. Por esta razón, las distintas naciones han tenido que desarrollar el arte de la **terraformación** a lo largo de los siglos.

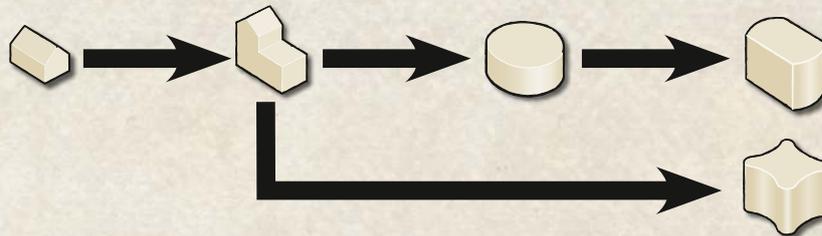
Cada facción habita en llanuras, pantanos, lagos, bosques, montañas, eriales o desiertos y se esfuerza por transformar el terreno de acuerdo a sus necesidades.



Los jugadores deben expandir el dominio de su facción el objetivo de construir moradas. Sin embargo, como también se obtienen puntos de poder si otro jugador edifica sus moradas o mejora sus estructuras en una ubicación adyacente, será necesario encontrar el equilibrio entre **la situación adyacente a otros jugadores y el espacio libre para la propia expansión.**

Las moradas que ya han sido construidas pueden mejorarse en varios pasos. En primer lugar se convierten en puestos de comercio, que a su vez pueden transformarse en templos o fortalezas. Los templos pueden mejorarse una vez más y convertirse en santuarios. Las moradas iniciales aportan trabajadores, en tanto que las mejoras posteriores sirven para aumentar los ingresos de monedas, poder o sacerdotes.

*Una morada puede convertirse en un santuario en solo 3 pasos.
Otra posibilidad es convertir un puesto de comercio en una fortaleza.*



Además de expandirse por el territorio y mejorar sus estructuras, los jugadores también pueden impulsar 4 cultos elementales: fuego, agua, tierra y aire. El progreso en cada uno de ellos se indica en el tablero de culto y proporciona un aumento de puntos de poder, así como otros beneficios que se detallarán más adelante.

El tablero de culto

Culto del fuego

Culto del agua

Culto de la tierra

Culto del aire

Llave de la ciudad
Para acceder a la última casilla de una escala de culto, antes debes haber fundado una ciudad.

Puntos de poder obtenidos al avanzar en una escala de culto

Orden del culto del aire
Te permite avanzar varias casillas de golpe en la escala de culto.

El jugador que mejor haya desarrollado su facción al final de la partida será el ganador.



COMPONENTES

1 tablero de juego con el mapa en su estado inicial



1 tablero de culto con 4 escalas de culto y sus respectivas órdenes



7 tableros de facción a doble cara (cada cara muestra una facción diferente)



Nota: como el juego está indicado para un máximo de 5 jugadores, nunca se usarán los 7 colores en una misma partida.

56 losetas de terreno a doble cara



65 trabajadores



40 monedas pequeñas (valor 1)



25 monedas medianas (valor 2)



20 monedas grandes (valor 5)



65 contadores morados de puntos de poder



1 ficha naranja de jugador inicial



17 marcadores de acción (empleados en acciones especiales y de poder)



1 ficha de fin de partida



5 fichas de 100 puntos de victoria



28 losetas ovales de favor (1+3+3 losetas por culto)



Cada facción (verde, amarilla, azul, marrón, roja, negra, gris) tiene además:



8 moradas



4 puestos de comercio



1 fortaleza



3 templos



1 santuario



7 sacerdotes



7 marcadores



3 puentes

10 losetas de ciudad



8 losetas rectangulares de puntuación



9 losetas de bonificación (con forma de pergamino)



5 losetas resumen con las posibles acciones



12 bolsas

estas instrucciones



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Esta sección se divide en 2 partes. En vuestra primera partida, os recomendamos seguir las instrucciones del juego introductorio. A partir de la segunda partida podéis empezar a jugar a la versión estándar, aunque os recomendamos un poco más de práctica.

Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa y el **tablero de culto**, cerca de él.

PRIMERA PARTIDA

ASIGNACIÓN DE FACCIÓNES

Para vuestra primera partida, os recomendamos jugar a *Terra Mystica* con unas facciones predeterminadas según el número de jugadores. Seleccionadlas y repartiéndlas entre los jugadores:

2 jugadores: brujas (*verde*) y nómadas (*amarillo*).

3 jugadores: brujas (*verde*), nómadas (*amarillo*) y alquimistas (*negro*).

4 jugadores: brujas (*verde*), nómadas (*amarillo*), medianos (*marrón*) y sirenas (*azul*).

5 jugadores: brujas (*verde*), nómadas (*amarillo*), medianos (*marrón*), sirenas (*azul*) y gigantes (*rojo*).

COMPONENTES DE CADA FACCIÓN

Cada tablero de facción contiene un ciclo de transformación. Este ciclo muestra los 7 tipos de terreno, **con el terreno nativo** de una facción concreta en mayor tamaño. Como puedes ver, el color del terreno nativo siempre coincide con el de su facción.



Coge todas las fichas que tengan el mismo color que tu facción: **sacerdotes, estructuras, marcadores y puentes**. Estos elementos están limitados por el número de fichas de cada tipo que se incluyen en el juego.

Coloca los 7 sacerdotes y los 3 puentes cerca de tu tablero de facción. A continuación, deja las estructuras en las casillas apropiadas de dicho tablero.

Deja los sacerdotes y los puentes cerca de tu tablero de facción para formar tu reserva.



Distribuye los **7 marcadores** de tu color de la siguiente manera:



Coloca 1 marcador en la **primera casilla a la izquierda** de tu escala de navegación fluvial (valor 0).

(Solo las sirenas comienzan con valor 1. Los faquires y los enanos carecen de navegación fluvial y, por lo tanto, no necesitan este marcador.)



Coloca 1 marcador en la **casilla inferior** de tu escala de canje, en la que 3 trabajadores equivalen a 1 pala.

(Los moradores de la oscuridad no necesitan este marcador.)



Coloca 1 marcador en la **casilla 20** de la escala de puntos de victoria (en el tablero de juego).



Coloca 1 marcador en la **casilla 0** de cada escala de culto (en el tablero de culto).



El texto en rojo y entre paréntesis, escrito en cursiva, señala las diferencias entre las reglas generales y las reglas aplicables a una facción concreta. Estas diferencias también constan en el tablero de cada facción y se explican con más detalle en la última página de este reglamento (ver Apéndice VI).

PREPARACIÓN DE LAS FACCIÓNES

Consulta tu tablero de facción para saber cuáles son tus condiciones iniciales.

RECURSOS INICIALES

Coge los recursos iniciales que se describen en la esquina superior derecha de tu tablero de facción, justo bajo el nombre de la misma:

Trabajadores



Monedas



Sacerdotes

(de tu color)



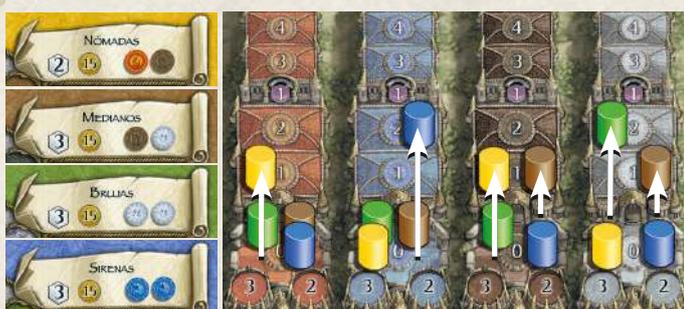
Coloca dichos recursos en tu tablero de facción. A estos aún habrán de sumarse los ingresos de la primera ronda, tal como se indica en la página 8.



Las brujas reciben 3 trabajadores y 15 monedas durante la preparación de la partida.

PROGRESO EN LOS CULTOS

Tu tablero de facción también contiene algunos **símbolos de culto** junto a los recursos iniciales. Por cada símbolo que aparezca, tu marcador de culto avanza 1 casilla en la escala correspondiente.



Los **nómadas** (amarillo) comienzan en la casilla 1 de los cultos del fuego y de la tierra; los **medianos** (marrón), en la casilla 1 de los cultos de la tierra y del aire; las **brujas** (verde), en la casilla 2 del culto del aire; y las **sirenas** (azul), en la casilla 2 del culto del agua.

CUENCOS DE PODER

Tu tablero de facción muestra **3 cuencos de poder** en la esquina superior izquierda. Distribuye los **12 contadores de poder** entre los cuencos I y II, tal como se indica en dicho tablero.

Las brujas comienzan con 7 puntos de poder en el cuenco II



y 5 puntos de poder en el cuenco I.



TABLEROS DE JUEGO Y CULTO

Para vuestra primera partida, os recomendamos seguir las indicaciones de esta sección. En primer lugar encontraréis una explicación detallada de los preparativos para una partida de 4 jugadores. A continuación, se incluye la descripción para el resto de partidas.

Coge las **moradas iniciales** de tu tablero de facción y colócalas en el tablero de juego tal como se indica aquí abajo. Al coger una morada de la fila, hazlo siempre en orden de izquierda a derecha.

El mapa está compuesto por casillas de **terreno** y **río**.



Coloca las **losetas de favor** formando una cuadrícula de 3 x 4.



Deja las **losetas de puntuación** siguiendo el orden predefinido. Usa la **ficha de fin de partida** para cubrir la mitad derecha de la loseta superior, ya que debe permanecer oculta durante toda la partida.

Deja 1 **marcador de acción** sobre cada una de las 6 acciones de poder que hay en el tablero de juego y coloca los marcadores sobrantes cerca del mismo.



Separa los **trabajadores, monedas y losetas de ciudad**. Déjalo todo cerca del tablero, de modo que sean fácilmente accesibles. Las losetas de ciudad deben quedar boca arriba.



Las **losetas de bonificación** tienen forma de pergamino y su elección depende del número de jugadores que haya en la partida. Arriba podéis ver las losetas que se usan en partidas de 4 jugadores.



El jugador que más recientemente haya plantado flores o plantas coge la **ficha de jugador inicial** y da comienzo a la partida.





Las losetas de bonificación y preparación para 2 jugadores.



Las losetas de bonificación y preparación para 3 jugadores.



Las losetas de bonificación y preparación para 5 jugadores.

Nota: todas las facciones —menos una— tienen 2 habilidades especiales. La primera estará disponible desde el inicio de la partida, mientras que la segunda solo será accesible cuando dicha facción haya construido su fortaleza. Estas habilidades constan en el tablero de cada facción y se explican con más detalle en la última página del reglamento. Asegúrate de que todos conocen las habilidades especiales de las facciones en juego antes de empezar la partida.

Habilidad especial conseguida tras edificar la fortaleza.

Habilidad especial disponible desde el inicio.



MODIFICACIONES PARA LA VERSIÓN ESTÁNDAR

A diferencia de la versión introductoria, en una partida estándar las losetas de bonificación y las losetas de puntuación se escogen al azar. Tras establecer estos parámetros básicos, los jugadores eligen sus facciones libremente y colocan sus moradas iniciales en casillas de terreno a su elección.

LOSETAS DE PUNTUACIÓN

Roba al azar 6 losetas de puntuación y déjalas boca arriba en el tablero de juego **en orden aleatorio** (cada una de estas losetas corresponderá a una ronda). A continuación, cubre la mitad derecha de la loseta superior con la ficha de **fin de partida**. Puedes guardar las dos losetas restantes en la caja.

Si la loseta con una pala aparece en las rondas 5 o 6, saca otra en su lugar, barájala entre las losetas restantes y completa el proceso.



Loseta de puntuación para la ronda 6
(con la 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

LOSETAS DE BONIFICACIÓN

Baraja las 9 losetas de bonificación. La cantidad de losetas que necesitaréis depende del número de jugadores.

N.º de jugadores	2	3	4	5
N.º de losetas de bonificación	5	6	7	8

Roba al azar el número de losetas de bonificación necesarias para la partida y colócalas boca arriba, una junto a la otra. Podéis guardar las losetas sobrantes en la caja.

TABLEROS DE FACCIÓN

El jugador inicial escoge una facción y recibe el **tablero correspondiente**. En sentido horario y de uno en uno, el resto de los jugadores elige entre los tableros de facción restantes y decide cuál de las dos caras quiere usar.

Nota: también es posible asignar las facciones de manera aleatoria. Coge 1 morada de cada color y repártelas al azar entre los jugadores. A continuación, cada jugador escoge el anverso o reverso del tablero de facción correspondiente.

Cuando todos los jugadores hayan decidido qué facción van a usar, realizan los preparativos y colocan los componentes de cada color tal como se ha descrito para la versión introductoria. Atención, **no coloquéis vuestras moradas iniciales todavía** (ver Ubicar las estructuras iniciales, en la página 8).



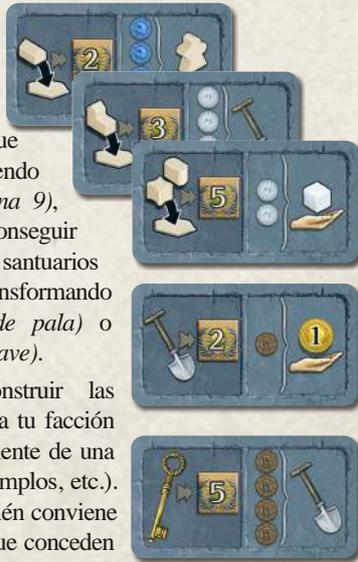
OBJETIVO DEL JUEGO

 El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador. En esta sección encontraréis los diversos modos de conseguir estos puntos, representados mediante cuadrados marrones con una corona de laurel en su interior.

Nota: puedes consultar repetidamente esta página mientras lees el reglamento, ya que te aportará una visión más general del contexto. Su lectura no es obligatoria para aprender a jugar, puesto que toda la información contenida aquí se explica también en otras secciones.

Hay una **loseta de puntuación** para cada ronda de juego. En ellas se describe cómo conseguir puntos de victoria durante la ronda a la que han sido asignadas: construyendo moradas (*acción 1, en la página 9*), introduciendo mejoras para conseguir puestos de comercio, fortalezas o santuarios (*acción 4, en la página 11*), transformando casillas de terreno (*símbolo de pala*) o fundando ciudades (*símbolo de llave*).

Es normal que quieras construir las estructuras más provechosas para tu facción (algunas se benefician especialmente de una fortaleza, otras del número de templos, etc.). Sin embargo, recuerda que también conviene concentrarse en las estructuras que conceden puntos durante la ronda activa.



También se obtienen puntos de victoria al impulsar la **navegación fluvial** (*acción 2, en la página 11*)



o bien

al mejorar las habilidades de **transformación** (*acción 3, en la página 11*). Como puedes ver, estas acciones no solo son útiles al comienzo de la partida, sino también en las rondas finales.



Algunas facciones poseen **habilidades especiales** que les permiten ganar puntos de victoria adicionales. (*Los alquimistas, por ejemplo, son muy eficaces a la hora de convertir monedas en puntos de victoria.*)



Tres de las nueve losetas de bonificación conceden puntos de victoria **cuando un jugador "pasa" tras haber completado todas las acciones que quería realizar en esa ronda**. En ese caso, los puntos de victoria se asignan por: a) todas las moradas que el jugador haya construido, b) todos los puestos de comercio que el jugador haya construido o c) la fortaleza y el santuario, si el jugador ya los ha construido.



Dos de las losetas de favor conceden puntos de victoria por **cada morada y puesto de comercio que el jugador construya en adelante**.



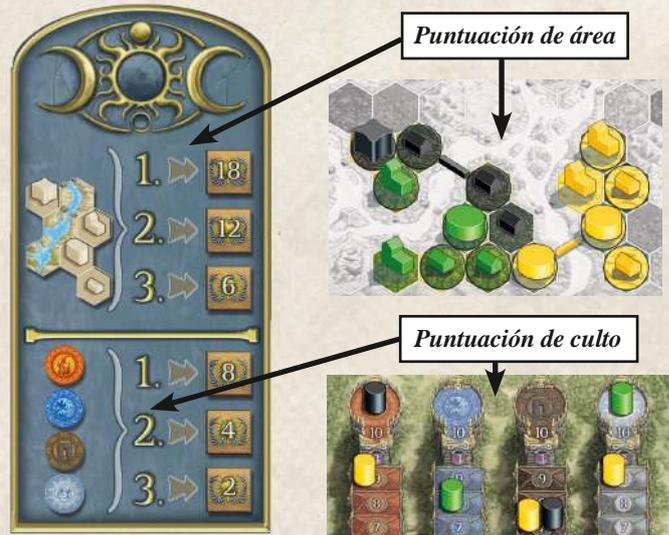
Otra de las losetas de favor concede puntos de victoria por los puestos de comercio que el jugador haya construido **cuando pase**.



Es posible conseguir puntos de victoria, además de otras ventajas, **fundando ciudades** (*ver Fundar una ciudad, en la página 14*).



Al final de la partida, también se conceden puntos de victoria por el área más grande que haya conectado una facción (puntuación de área). Las mejoras en navegación fluvial y transformación permiten ganar puntos de victoria de manera inmediata, pero también resultan útiles para expandir este tipo de áreas.



Otro de los aspectos premiados **al final de la partida** es el avance en las 4 escalas de culto (puntuación de culto).

Es normal que quieras construir **todas las moradas que puedas** con el objetivo de conectar un área más grande. Sin embargo, recuerda que los templos y los santuarios poseen un **valor más alto** y te proveen de sacerdotes, recurso esencial si quieres conseguir un buen resultado en la puntuación de culto (*acción 5, en la página 13*).

Las ubicaciones adyacentes a otros jugadores permiten cambiar **puntos de victoria por puntos de poder** (*ver página 12*). Por esta razón los jugadores comienzan la partida con 20 puntos de victoria en su haber.



Los nómadas son un pueblo de jinetes del desierto que acostumbraba a vivir en tiendas debido a su incesante viajar. Incluso a día de hoy construyen sus moradas con materiales sencillos, de modo que puedan poblar cuanto antes grandes extensiones. Los nómadas solo habitan en el desierto y son capaces de provocar una tormenta de arena que se extienda hasta los territorios vecinos.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

UBICAR LAS ESTRUCTURAS INICIALES

Ignora esta sección si es la primera vez que lees el reglamento. En la versión introductoria, las estructuras iniciales se colocan en casillas de terreno predeterminadas.

Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador sitúa su 1.^a morada en una casilla con el **terreno nativo** de su facción. Luego, comenzando por el último jugador y procediendo en sentido antihorario, cada jugador coloca su 2.^a morada de acuerdo a las mismas reglas. (Los **nómadas** colocan su 3.^a morada después de que todos los jugadores hayan colocado la 2.^a. Los **magos de caos**, por otra parte, colocan su única morada después de que el resto de jugadores haya colocado sus moradas iniciales: 3 en el caso de los nómadas y 2 para el resto de facciones.)

DETALLES

• Las moradas solo pueden construirse en el terreno nativo de su facción.

Los jugadores no pueden transformar las casillas de terreno cuando colocan sus estructuras iniciales. Esta opción solo estará disponible más adelante en el juego.



• Todas las estructuras, incluyendo las moradas, se cogen de izquierda a derecha de tu tablero de facción.



Tras colocar las estructuras iniciales, quedarán varios espacios vacíos en la parte izquierda de la fila de moradas. Estas casillas determinan los ingresos del jugador (ver más abajo).

ESCOGER LA LOSETA DE BONIFICACIÓN INICIAL

Comenzando por el **último jugador** y procediendo en **sentido antihorario**, cada jugador escoge una loseta de bonificación y se la queda.

Las losetas de bonificación proporcionan ingresos adicionales, desbloquean acciones especiales o conceden puntos de victoria por determinadas estructuras al final de la ronda.



Los magos del caos aprecian los parajes desolados, como buenos súbditos de las fuerzas destructoras. Veneran el fuego y buscan ríos de lava subterráneos con los que provocar erupciones que alcancen la superficie y conviertan la tierra en eriales. También tienen cierto control sobre el tiempo, ya que pueden detenerlo para otras facciones mientras ellos se entregan a la devastación sin que nadie se entrometa.

Coloca 1 moneda de la reserva general en cada loseta de bonificación que nadie haya elegido. De esta manera, bonos que se escogen con menor frecuencia pueden resultar más atractivos en futuras rondas.

Al final de cada ronda quedan 3 losetas de bonificación restantes, cada una con 1 moneda.



LAS SEIS RONDAS

Cada ronda de juego se divide en 3 fases:

FASE I: Ingresos • FASE II: Acciones • FASE III: Bonificación de culto y mantenimiento

FASE I: INGRESOS

Recibes trabajadores, monedas, sacerdotes y puntos de poder.

Durante la preparación de la partida obtienes los ingresos específicos de tu facción. Ahora debes recoger los recursos correspondientes a la primera ronda.



Tus ingresos varían según las estructuras que hayas construido y la loseta de bonificación elegida. En rondas posteriores también tendrán relevancia las losetas de favor que tengas en tu poder. En todos los elementos del juego, los ingresos se representan con una palma abierta.

INGRESOS BÁSICOS POR ESTRUCTURAS

Trabajadores: coge tantos trabajadores de la reserva general como cubos visibles haya en tu fila de **moradas**.

En la fase de ingresos, este jugador consigue 3 trabajadores.



Monedas: coge tantas monedas de la reserva general como monedas visibles haya en tu fila de **puestos de comercio**.

Sacerdotes: coge tantos sacerdotes de tu reserva como sacerdotes visibles haya en tu fila de **templos**. Un nuevo símbolo de sacerdote quedará al descubierto cuando hayas construido el **santuario** de tu facción. (Los **moradores de las aguas** y los **moradores de la oscuridad** consiguen 2 sacerdotes cuando construyen su santuario.)

Deja los trabajadores, las monedas y los sacerdotes que acabas de conseguir en tu tablero de facción. Si en algún momento la reserva de trabajadores o monedas llegara a agotarse, puedes sustituir estos componentes por cualquier otro elemento a tu alcance. Solo la reserva de sacerdotes es limitada.

Poder: los puntos de poder se consiguen según el número de símbolos de poder visibles en la fila de **puestos de comercio**, aunque la **fortaleza** también suele aportar algún punto adicional (excepto para los **alquimistas**, que a cambio consiguen 6 monedas; los **magos del caos**, que a cambio consiguen 2 trabajadores; y los **faquires**, que a cambio consiguen 1 sacerdote).

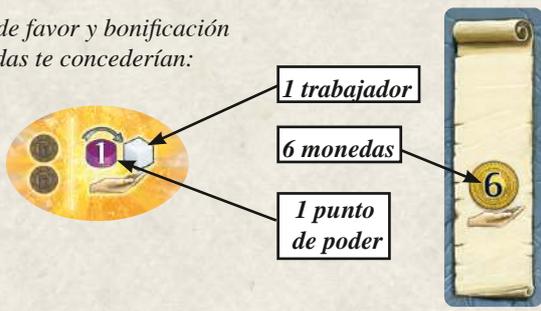
Ver Cuencos de poder en la página siguiente para más información sobre este punto.



INGRESOS ADICIONALES POR LOSETAS DE FAVOR Y BONIFICACIÓN

Además de conseguir ingresos con tu tablero de facción, también puedes obtenerlos gracias a tu loseta de bonificación (ver Apéndice IV, en la página 19) o losetas de favor (ver Apéndice II, en la página 18).

Las losetas de favor y bonificación aquí ilustradas te concederían:



CUENCOS DE PODER

Cada jugador tiene **12 contadores de poder** distribuidos en 3 cuencos. Para realizar una acción de poder (acción 6, en la página 13) tendrás que usar las fichas que en ese momento se encuentren en el **cuenco III** (el de la derecha).

Este jugador dispone de 5 puntos de poder. Puede usar todos los contadores del cuenco III sin importar cuántos haya en los otros dos cuencos.



Los puntos de poder se consiguen cuando un oponente construye estructuras, cuando avanzas en una escala de culto o mediante tus ingresos. Cuando esto ocurra, en lugar de obtener contadores de poder, debes mover los que ya tienes de un cuenco a otro. Igualmente, cuando gastes puntos de poder con una acción, no pierdes los contadores, sino que vuelves a moverlos.

Los contadores de poder se mueven siempre en sentido horario y de acuerdo con estas reglas:

OBTENER PUNTOS DE PODER



1. Si hay contadores de poder en el cuenco I, mueve uno de ellos al cuenco II por cada punto de poder que hayas conseguido.



2. Cuando el cuenco I esté vacío, mueve un contador del cuenco II al cuenco III por cada punto de poder que hayas conseguido.

3. Cuando todos los contadores estén en el cuenco III, ya no podrás conseguir más puntos de poder.

Si este jugador consigue 3 puntos de poder, primero tendrá que mover 2 contadores del cuenco I al cuenco II, tras lo que aún deberá mover otro contador del cuenco II al cuenco III. Con esto, el cuenco I queda vacío.



GASTAR PUNTOS DE PODER



Solo puedes usar los puntos de poder que se encuentren en el cuenco III de tu tablero de facción. Cuando lo hagas, mueve el número de contadores de poder utilizados al cuenco I.

Tras ganar 3 puntos de poder en el ejemplo anterior, este jugador dispone de 6 contadores para realizar una acción de poder. Más adelante te explicaremos en qué consisten estas acciones.



FASE II: ACCIONES

Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador realiza **una única acción**. Repetid este proceso una y otra vez **hasta que todos los jugadores hayan pasado**.

Hay **8 acciones** entre las que elegir, siendo posible realizarlas tantas veces como se quiera durante la misma fase de acción (excepto en el caso de la acción "Pasar").

RESUMEN DE LAS ACCIONES

En esta sección se describe la relación entre las distintas acciones:

La **acción 1** permite crear moradas en un terreno desocupado, en tanto que la **acción 2** y la **acción 3** facilitan la construcción.

La **acción 4** se utiliza para mejorar estructuras. Como ya hemos dicho, a muchas facciones les conviene construir su fortaleza cuanto antes. Recuerda que los templos y los santuarios también son edificios muy valiosos, ya que aportan sacerdotes y losetas de favor (recursos esenciales si quieres conseguir un buen resultado en la puntuación de culto al final de la partida).

La **acción 5** afecta directamente a la puntuación de culto y concede puntos de poder adicionales gracias al avance en las escalas de culto. Los puntos de poder se emplean para realizar la **acción 6** (acciones de poder).

La **acción 7** sirve para realizar acciones especiales, algunas de las cuales se desbloquean a lo largo de la partida.

La **acción 8** debe realizarse cuando no quieras o no puedas escoger ninguna otra acción durante la ronda actual.

1. TRANSFORMAR Y CONSTRUIR

En primer lugar, puedes **transformar** una casilla de terreno. A continuación, si el tipo de terreno en el que se convierte coincide con tu terreno nativo, puedes construir inmediatamente una morada en ese lugar.

CONSTRUIR UNA MORADA

Para construir una morada en una casilla de terreno, el espacio elegido tiene que cumplir las siguientes condiciones:

- debe ser de tu mismo color (tu terreno nativo),
- debe estar desocupado,
- debe ser directa o indirectamente adyacente a una de tus estructuras (ver la siguiente sección).



Si la casilla de terreno escogida cumple estos requisitos, procede a pagar el coste de construcción: 1 trabajador y 2 monedas. (Los **ingenieros** pagan 1 trabajador y 1 moneda, en tanto que los **moradores de las aguas** pagan 2 trabajadores y 3 monedas.)



TRANSFORMAR UNA CASILLA DE TERRENO

Para ayudarte a cumplir la 1.ª condición, esta acción te permite transformar una casilla de terreno desocupada y convertirla en tu terreno nativo **justo antes de construir una morada**. Coloca 1 loseta de tu color en dicha casilla para ilustrar su transformación.



Transformar una casilla de terreno tiene su precio. Cada paso entre el terreno de origen y el terreno de destino en tu ciclo de transformación cuesta 1 pala. Por lo tanto, para transformar un terreno en otro adyacente —según el ciclo de transformación— necesitarás 1 pala. Si el terreno de origen y el terreno de destino se encuentran en partes opuestas del ciclo, habrás de pagar 3 palas para completar el proceso. Este es el coste máximo de una transformación, ya que puedes desplazarte en ambos sentidos.

(Los gigantes tienen que pagar 2 palas para transformar cualquier otro terreno en su terreno nativo.)

El juego ofrece varias maneras de conseguir palas.

Puedes cambiar **trabajadores*** por palas. La escala de canje de tu tablero de facción indica cuál es su equivalencia. Al comienzo de la partida, suele ser de 3 trabajadores por 1 pala (ver acción 3).

El marcador indica que puedes cambiar 3 trabajadores por 1 pala.



Ciertas **acciones de poder** también te recompensan con 1 o 2 palas (ver acción 6, en la página 13, o Apéndice 1, en la página 17).



Finalmente, el juego incluye una **loseta de bonificación** que te permite conseguir 1 pala (ver acción 7, en la página 14, o Apéndice IV, en la página 19).



(Los medianos y los gigantes pueden obtener palas adicionales de uso inmediato tras construir su fortaleza.)

Las palas deben usarse en **una sola casilla de terreno**, con las siguientes excepciones:

- Si las palas que has conseguido mediante una acción de poder o una loseta de bonificación no bastan para transformar una casilla de terreno en tu terreno nativo, puedes canjear trabajadores* hasta que suplas la falta de palas (siempre según la escala de canje de tu tablero de facción).

*(*En lugar de trabajadores, los moradores de la oscuridad pagan 1 sacerdote por cada pala que les falte.)*

- Si consigues 2 palas pero solo necesitas 1 para transformar una casilla en tu terreno nativo, puedes usar la segunda pala en otra casilla de terreno. Sin embargo, no podrás instalar una morada en esta otra casilla.

(La misma regla se aplica cuando los medianos ganan 3 palas al construir su fortaleza. Para más información, consulta la última página del reglamento.)

DETALLES SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE MORADAS

- Cuando construyas una estructura, coge la ficha **más a la izquierda** de su fila de estructuras.

- Si la loseta de puntuación activa muestra una morada, obtienes 2 puntos de victoria por cada morada que construyas.

Esta loseta de puntuación concede 2 puntos de victoria por cada morada que construyas.



DETALLES SOBRE EL USO DE PALAS

- No puedes guardar palas para futuras acciones, debes usarlas inmediatamente.

- Si la mitad izquierda de la loseta de puntuación activa muestra una pala, obtienes puntos de victoria por cada pala que uses en esa fase de acción.

Esta loseta de puntuación concede 2 puntos de victoria por cada pala que uses.



- **No es obligatorio** construir una morada justo después de transformar una casilla de terreno: puedes hacerlo más adelante con otra acción.

- No es obligatorio transformar una casilla de terreno en tu terreno nativo con una sola acción, puedes detenerte en cualquier otro tipo de terreno (por ejemplo, si no has conseguido todas las palas necesarias). No obstante, es posible que tus rivales se apoderen de esa casilla durante su turno (las casillas de terreno que no tienen estructuras se consideran desocupadas aunque haya una loseta de terreno sobre ellas).

- Incluso al transformar una casilla de terreno sin construir una morada, esa casilla debe ser directa o indirectamente adyacente a una de tus estructuras (ver página 11).

- **No puedes** transformar una casilla de terreno que ya contenga alguna estructura.

- También puedes conseguir palas mediante la bonificación de culto (ver Fase III, en la página 15). Como estas palas se consiguen después de la fase de acción, es imposible construir una morada nada más obtenerlas ni canjear trabajadores para aumentar su número. Tendrás que esperar hasta la siguiente fase de acción para construir una morada.



Los gigantes son criaturas de enorme tamaño y fuerza física, capaces de arrancar árboles o nivelar montañas con suma facilidad. De hecho, incluso disfrutan haciéndolo. Apenas necesitan tiempo para transformar la tierra en un erial. En ocasiones han intentado crear alguna otra cosa, pero el resultado siempre es el mismo: otro erial. Por lo visto, las cosas finas no son lo suyo.

ADYACENCIA

De cara a algunas reglas que se explicarán más adelante (ver Ganar puntos de poder mediante estructuras, en la página 12), es importante distinguir entre adyacencia directa e indirecta. No obstante, esta diferencia no es relevante a la hora de construir moradas, que es de lo que trata esta sección.

ADYACENCIA DIRECTA

Dos casillas de terreno o estructuras se consideran directamente adyacentes cuando comparten un lado de sus respectivos hexágonos. Esto también se aplica a casillas de terreno y estructuras separadas por un río, pero conectadas entre sí con un **punto** (ver Construir un punto, en el Apéndice I, página 17).

Estas casillas de terreno son directamente adyacentes. Cuando el jugador construya una estructura en la otra casilla de terreno coloreada, ambas estructuras se considerarán también directamente adyacentes.



ADYACENCIA INDIRECTA

Dos casillas de terreno o estructuras se consideran indirectamente adyacentes cuando están separadas por una o más casillas de río y la facción a la que pertenecen tiene un nivel de navegación fluvial lo bastante alto como para cubrir la distancia entre ellas (ver Navegación fluvial, un poco más abajo).

(También se consideran indirectamente adyacentes las casillas de terreno y las estructuras que los enanos pueden alcanzar mediante túneles y los faquires, mediante alfombras voladoras.)

Para que ambas estructuras sean indirectamente adyacentes, este jugador necesita un valor mínimo de 2 en navegación fluvial.



Nota: tus rivales tienen la oportunidad de ganar puntos de poder cada vez que construyes una morada. Esto se explica en la acción 4. Mejorar una estructura. Antes de detallar este aspecto, es mejor centrarse en las dos acciones que facilitan la construcción de moradas a lo largo del juego: avanzar en la escala de navegación fluvial y reducir el ratio de canje entre trabajadores y palas.

2. AVANZAR EN LA ESCALA DE NAVEGACIÓN FLUVIAL

Para expandirte más allá de los límites trazados por las **casillas de río**, algunas de tus casillas de terreno y estructuras deben ser indirectamente adyacentes.

Si quieres transformar casillas de terreno al otro lado de un río o construir estructuras en ellas, puedes **usar esta acción** para que tu marcador avance 1 casilla en la escala de navegación fluvial. El coste de la acción (1 sacerdote y 4 monedas) está indicado en tu tablero de facción. Como recompensa por realizar esta acción, obtienes el número de puntos de victoria indicado en la casilla a la que acabas de entrar.

Los auren (verde) obtienen 3 puntos de victoria por avanzar en su escala de navegación fluvial. A partir de ahora, las moradas verdes del ejemplo anterior serán indirectamente adyacentes.



3. REDUCIR EL RATIO DE CANJE POR PALAS

Al comienzo de la partida, cada pala cuesta 3 trabajadores (ver acción 1). Si quieres reducir este coste a 2 trabajadores, o incluso a 1, puedes **usar esta acción** para que tu marcador avance 1 casilla en la escala de canje. El coste de la acción (2 trabajadores, 5 monedas y 1 sacerdote) aparece indicado en tu tablero de facción.

(Los medianos pagan menos monedas, mientras que los moradores de la oscuridad no tienen escala de canje y cambian sacerdotes por palas.)

Como recompensa por realizar esta acción, obtienes 6 puntos de victoria.

A partir de ahora, los auren (verde) solo tienen que pagar 2 trabajadores por cada pala.



4. MEJORAR UNA ESTRUCTURA

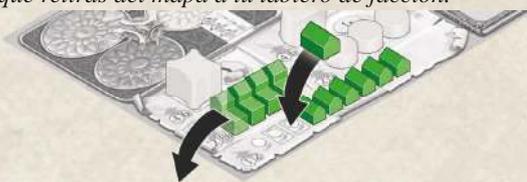
Las estructuras se deben mejorar paso a paso. Los costes de cada mejora aparecen indicados en los tableros de facción, a la izquierda de cada fila de estructuras.

DETALLES

• Cuando construyas una estructura, coge la ficha **más a la izquierda** de su fila de estructuras.

• Para mejorar una estructura, debes **cambiarla** por otra diferente. Coge del mapa la ficha de estructura que quieras mejorar y devuélvela a tu **tablero de facción**, colocándola en la casilla vacía más a la derecha de la fila de estructuras adecuada. Esto hará que tus ingresos por dicho tipo de estructura se reduzcan. A continuación, coloca la nueva estructura en la misma casilla de terreno que ocupaba la estructura anterior.

Cuando construyes un puesto de comercio, debes devolver la morada que retiras del mapa a tu tablero de facción.



Hay 4 mejoras posibles, dos de las cuales solo pueden construirse una vez por partida.



Mejorar una morada y convertirla en un puesto de comercio cuesta 2 trabajadores y 6 monedas. En caso de haber al menos **1 estructura rival en una casilla directamente adyacente** a esa morada, solo pagas 3 monedas. Si la loseta de puntuación activa muestra un puesto de comercio, obtienes 3 puntos de victoria.

Esta loseta de puntuación concede 3 puntos de victoria por cada morada que conviertas en un puesto de comercio.



Los auren son un misterioso pueblo que habita en el bosque. Aunque los rumores afirman que son incorpóreos, es imposible probarlo: nadie ha alcanzado a verlos, ni siquiera en sus propios dominios. Cuando se sienten amenazados o perciben la presencia de un intruso, los auren se funden con los árboles y se vuelven invisibles.



DETALLES

El coste para mejorar un puesto de comercio y convertirlo en una fortaleza depende de cada facción, aunque siempre exige determinado número de trabajadores y monedas. Después de construir su fortaleza, esa facción obtiene una habilidad especial (ver Apéndice VI, en la página 20). Si la loseta de puntuación activa muestra una fortaleza, el jugador obtiene además 5 puntos de victoria.

- Solo obtienes puntos de poder por las estructuras que construyen otros jugadores, no por las tuyas.
- Comenzando por la persona a la izquierda del jugador activo y procediendo en sentido horario, cada jugador afectado decide si quiere ganar los puntos de poder que se le conceden. En la siguiente sección se exponen las causas por las que esos puntos podrían rechazarse



El coste para mejorar un puesto de comercio y convertirlo en un templo es de 2 trabajadores y 5 monedas*. Como recompensa, **escoge inmediatamente 1 loseta de favor**** y déjala boca arriba junto a ti. Puedes aprovechar sus efectos en ese preciso momento o usarla durante la fase de acción de esta ronda. No obstante, no puedes coger una loseta de favor que ya tengas (ver Apéndice II, en la página 18).

(*El coste de esta mejora es menor para los ingenieros y mayor para los moradores de las aguas.)

EL PRECIO DEL PODER

Los puntos de poder que se consiguen mediante estructuras adyacentes no son gratuitos, sino que el jugador interesado debe pagar por ellos un número de puntos de victoria igual a los puntos de poder que obtiene menos uno.

Por lo tanto, conseguir 1/2/3/4... puntos de poder supone una pérdida de 0/1/2/3... puntos de victoria.



Como hemos visto en el ejemplo anterior, los nómadas pueden conseguir 3 puntos de poder si pagan 2 puntos de victoria a cambio.



El coste para mejorar un templo y convertirlo en un santuario depende de cada facción, aunque siempre exige determinado número de trabajadores y monedas. Como recompensa, también obtienes **1 loseta de favor****. Si la loseta de puntuación activa muestra un santuario, el jugador obtiene además 5 puntos de victoria (**Los magos del caos consiguen 2 losetas de favor en lugar de 1.)

A continuación, más detalles sobre las recompensas que puedes obtener cuando un rival construye sus estructuras.

DETALLES

- Tras realizar un pago a cambio de puntos de poder, tu número de puntos de victoria nunca puede ser negativo.
- No puedes ganar menos puntos de poder de los concedidos: se aceptan todos o no se acepta ninguno. Excepciones: si en los cuencos I y II no hay suficientes contadores, obtienes tantos puntos de poder como sean necesarios para mover todos los contadores al cuenco III (pierdes un número de puntos de victoria acorde a los puntos de poder que acabas de obtener). También es posible que, para evitar una puntuación negativa, recibas menos puntos de poder de los que te corresponden. En este caso, solo obtienes puntos de poder hasta que tus puntos de victoria se reducen a 0.

GANAR PUNTOS DE PODER MEDIANTE ESTRUCTURAS

Cada estructura tiene un valor en puntos de poder que puedes consultar en el tablero de facción, a la derecha de las filas de estructuras.



- La fortaleza y el santuario tienen un valor de 3 puntos de poder.
- Los puestos de comercio y los templos tienen un valor de 2 puntos de poder.
- Las moradas tienen un valor de 1 punto de poder.

Cuando construyes una morada (acción 1) o mejoras una estructura (acción 4), debes informar a los jugadores con estructuras directamente adyacentes a la tuya. Gracias a ti, pueden ganar cierto número de puntos de poder (ver Cuencos de poder, en la página 9).

Para saber cuánto gana cada rival, suma el valor en puntos de poder de cada una de sus estructuras directamente adyacentes a la que acabas de construir.

Las sirenas (azul) tienen que informar a los nómadas (amarillo) de que pueden ganar 3 puntos de poder gracias a la morada azul que acaban de construir: 1 punto por la morada amarilla y 2 puntos por el templo amarillo. Los nómadas no consiguen nada por el puesto de comercio, ya que no es directamente adyacente a la morada de las sirenas.



- Solo pierdes puntos de victoria si consigues poder mediante estructuras adyacentes. Si es a través de otros medios, el marcador de puntos de victoria no se verá afectado.

RESUMEN: ¿CÓMO CONSIGO PUNTOS DE PODER?

- Cuando un rival construye o mejora una estructura.
- Cuando cobras los ingresos por tus puestos de comercio y fortaleza (así como por tus templos si juegas con los ingenieros).
- Como ingresos aportados por las losetas de bonificación de la derecha.
- Como ingresos aportados por las losetas de favor de la derecha.
- Como recompensa de un solo uso cuando fundas una ciudad y coges su loseta (ver Fundar una ciudad, en la página 14).
- Como bonificación de culto de un solo uso (Fase III) si la loseta de puntuación a de derecha está activa durante la ronda (ver Bonificación de culto, en la página 15).
- Cuando avanzas en las escalas de culto, tal como se explica en la siguiente página.



OBTENER PUNTOS DE PODER MEDIANTE ESCALAS DE CULTO

También puedes conseguir puntos de poder avanzando en las escalas de culto: tierra, agua, fuego y aire. Obtienes 1/2/2/3 puntos de poder al llegar, respectivamente, a la casilla 3/5/7/10 de un culto. Estos puntos de poder solo se consiguen una vez por casilla, al atravesarla.



Los nómadas (amarillo) consiguen 4 puntos de poder por avanzar estas 3 casillas en el culto del aire.

LA CASILLA 10

Solo un jugador puede avanzar hasta la casilla 10 de cada culto. Para hacerlo, también tendrá que haber fundado al menos una ciudad por cada casilla de este tipo en la que quiera entrar (ver Fundar una ciudad, en la página 14).

Si has fundado 2 ciudades, puedes avanzar a la décima casilla de 2 escalas de culto (a no ser que otro jugador llegue antes).



5. ENVIAR UN SACERDOTE A UNA ORDEN DE CULTO

Bajo cada escala de culto hay 4 casillas circulares, cada una con espacio para 1 sacerdote. Puedes usar esta acción para colocar un sacerdote de tu facción en una de estas casillas y avanzar 2 o 3 casillas en la escala de culto correspondiente (según se indique en la casilla circular que has ocupado).



DETALLES

- Puedes conseguir puntos de poder avanzando en una escala de culto. Consulta el inicio de esta página para obtener más información sobre este tema.

- **No hay ninguna manera** de recuperar tus sacerdotes. Recuerda que solo tienes 7 para toda la partida.

Si no quieres perder un sacerdote, **en lugar de colocarlo en las casillas circulares**, puedes devolverlo a tu reserva (junto a tu tablero de facción) y avanzar 1 casilla en cualquier escala de culto.



Los ingenieros fueron antaño una tribu de montaña que vivía en valles de difícil acceso. Ahora que han aprendido a edificar puentes y construir caminos entre las montañas, se las ingenian para conectar sus asentamientos por muy apartados que se encuentren. Los ingenieros disfrutaban dominando la naturaleza por medio de la tecnología, aunque parezcan un tanto excéntricos a ojos de otras facciones.

6. ACCIONES DE PODER

ACCIONES DE PODER EN EL TABLERO DE JUEGO

Las acciones de poder que aparecen en el tablero —señaladas mediante octógonos naranjas— solo pueden realizarse **una vez por ronda**. El primer jugador que escoge una acción se queda con ella.

Para realizar una de estas acciones, debes mover del cuenco III al cuenco I tantos contadores de poder como indique la acción elegida. Luego, deja un marcador de acción sobre la casilla de acción que has utilizado para indicar que nadie más podrá usarla durante la ronda.



Usa marcadores de acción para cubrir las acciones de poder que ya se han utilizado. Su coste puede ser de 3, 4 o 6 puntos de poder.

Todas las acciones de poder que aparecen en el tablero están explicadas en el Apéndice I, en la página 17.

CONVERSIONES (EN CUALQUIER MOMENTO)

En tu turno, además de una acción, también puedes realizar cualquier número de conversiones como acción adicional. Por lo tanto, las siguientes opciones siempre estarán disponibles durante la fase de acción:

- Convierte 5 puntos de poder en 1 sacerdote.
- Convierte 3 puntos de poder en 1 trabajador.
- Convierte 1 punto de poder en 1 moneda.
- Convierte 1 sacerdote en 1 trabajador.
- Convierte 1 trabajador en 1 moneda.



Bajo el cuenco III de tu tablero de facción encontrarás un diagrama que resume todas las conversiones disponibles.

DETALLES

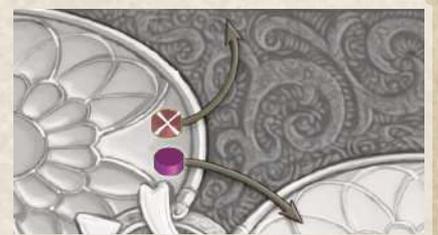
- Las conversiones **no constituyen** la acción de tu turno.
- **En tu turno**, puedes hacer tantas conversiones como quieras antes y/o después de realizar tu acción.

SACRIFICIO DE PODER

Si el cuenco III no contiene los puntos de poder necesarios para realizar una determinada acción de poder o conversión, puedes mover cualquier número de contadores del cuenco II al cuenco III y acto seguido realizar la acción deseada. Sin embargo, por **cada punto de poder** que hayas movido de este modo, tendrás que **retirar del juego** 1 contador del cuenco II. A partir de ahora tendrás que arreglártelas con menos contadores de poder.

Nota: si solo tienes 1 contador en el cuenco II, no podrás sacrificar puntos de poder.

Estos iconos son un recordatorio de que puedes sacrificar puntos de poder.



7. ACCIONES ESPECIALES



Cada acción especial solo puede realizarse **una vez por ronda**. Al igual que sucede con las acciones de poder, las acciones especiales también se indican mediante un octógono naranja y pueden obtenerse por diversos medios. Por ejemplo, hay facciones que desbloquean una acción especial al construir su **fortaleza** (ver Apéndice VI, en la página 20).

Después de edificar su fortaleza, las brujas ganan la habilidad de construir 1 morada por ronda sin coste alguno.



Hay una **loseta de favor**, así como una **loseta de bonificación**, que te permiten avanzar 1 casilla en una escala de culto a tu elección. Una segunda loseta de bonificación concede 1 pala gratis a la hora de transformar una casilla de terreno.

Gracias a estas acciones especiales, puedes avanzar 1 casilla en una escala de culto a tu elección.



Usa los marcadores de acción para cubrir las acciones especiales que ya se han utilizado.

8. PASAR Y DETERMINAR UN NUEVO JUGADOR INICIAL

Si no quieres o no puedes realizar más acciones en esta ronda, debes **pasar** cuando llegue tu turno y esperar sin realizar ninguna acción hasta que los demás jugadores también pasen. El **primer jugador** que pasa se convierte en el **jugador inicial** de la ronda siguiente y recibe la ficha de jugador inicial.



Cuando pases, **devuelve inmediatamente tu loseta de bonificación** y coge a cambio una de las 3 losetas que siguen disponibles. Es posible que alguna de estas haya sido devuelta por otro jugador que ya ha pasado durante la ronda. (*Excepción: si es la sexta y última ronda de la partida, no se coge una nueva loseta al pasar.*) En caso de que la nueva loseta de bonificación contenga un símbolo con monedas, añade esos ingresos a tu tablero de facción (ver Monedas en losetas de bonificación, en la página 15).

Algunas losetas de bonificación conceden puntos de victoria.

Cuando pases y devuelvas la loseta de la derecha, consigues 1 punto de victoria por cada **morada** de tu facción que haya en el tablero de juego.



Cuando pases y devuelvas la loseta de la izquierda, consigues 2 puntos de victoria por cada **puesto de comercio** de tu facción que haya en el tablero de juego.



Cuando pases y devuelvas la loseta de la derecha, consigues 4 puntos de victoria si la **fortaleza** de tu color ya está construida y/o 4 puntos de victoria si el **santuario** de tu facción ya está construido.



Nota: acuérdate de sumar estos puntos de victoria y procura tener en cuenta la loseta de puntuación activa, ya que puede concederte puntos de victoria adicionales por construir ciertas estructuras, usar palas o fundar ciudades.

DETALLES

- Escoge la loseta de bonificación que quieras. Puede ser cualquiera de las 3 disponibles. Sin embargo, no está permitido dejar una loseta de bonificación y acto seguido volver a cogerla.
- Puedes dejar **boca abajo** (delante de ti) la loseta de bonificación que acabas de coger para indicar que ya has pasado en esta ronda.
- No hay **límite en cuanto al número de recursos** que puedes guardar para la siguiente ronda.
- Puedes realizar todas las acciones que quieras, incluso si el resto de los jugadores ya ha pasado. La fase de acción de una ronda no acaba mientras haya alguien que quiera y pueda realizar una acción.



Los cultistas adoran los rituales. De hecho, toda su vida se rige por una estricta serie de normas. Hasta las cosas más sencillas vienen acompañadas de una retahíla de símbolos secretos e invocaciones elementales. Por ejemplo, cuando un cultista quiere sacar agua del pozo, primero debe apaciguar a los elementos tierra y agua por intentar separarlos. A continuación, debe asegurar al elemento fuego que no piensa usar el agua para extinguirlo. Todo esto puede parecer un tanto complicado, pero a cambio los cultistas extraen grandes beneficios del poder de los elementos.

FUNDAR UNA CIUDAD

Durante la partida, podéis asistir a la fundación de una o más ciudades. Esto sucede automáticamente cuando se dan las dos siguientes condiciones:

- Hay como mínimo **4 estructuras** de una misma facción **directamente adyacentes** entre sí (ver Adyacencia, en la página 11).



Excepción: si una de estas estructuras es el **santuario**, basta con que haya 3 estructuras adyacentes.

- Estas estructuras adyacentes tienen como mínimo un **valor combinado de 7 puntos de poder**.



Recuerda: las moradas equivalen a 1 punto de poder; los puestos de comercio y los templos, a 2; las fortalezas y los santuarios, a 3.

Cuando fundes una ciudad, indícalo cogiendo una loseta de ciudad (ver Apéndice V, en la página 19) y colocándola bajo una de las estructuras que la componen.



Las brujas habitan en el bosque, pero también ejercen su dominio en el aire. Son capaces de volar por doquier con sus escobas, por lo que un bosque deshabitado puede llenarse de brujas de repente. Las brujas son criaturas sociables que disfrutan conviviendo en grandes ciudades, donde pueden intercambiar filtros de amor y maldiciones.

FUNDAR UNA CIUDAD APORTA LOS SIGUIENTES 3 BENEFICIOS:

- Consigues inmediatamente el número de puntos de victoria que aparece en la loseta de ciudad escogida. Además, obtienes puntos de victoria adicionales si la loseta de puntuación activa contiene una llave.

Esta loseta de puntuación concede 5 puntos de victoria por cada ciudad que fundes.



- Consigues inmediatamente la recompensa de un solo uso que figura en la loseta de ciudad escogida: 1 avance en cada escala de culto, 1 sacerdote, 2 trabajadores, 6 monedas u 8 puntos de poder.
- Cada ciudad que fundes te concede una llave, que a su vez te permite avanzar a la casilla 10 de **una escala de culto**. Si no tienes ninguna llave, tendrás que detenerte en la novena casilla.

DETALLES

- Cuando fundas una ciudad, esta queda formada por **todas las estructuras directamente adyacentes** que haya (incluso si superan el número mínimo de estructuras requeridas para fundarla). Los puentes son una pieza clave en este aspecto.
- La **adyacencia indirecta**, especialmente con casillas de río, no tiene relevancia a la hora de fundar una ciudad. (*Las sirenas pueden ignorar 1 casilla de río al fundar una ciudad.*)
- Construir nuevas estructuras directamente adyacentes a **una ciudad que ya existe** expande la ciudad en lugar de crear otra nueva.
- Cuando se construye una estructura que **anexiona 2 ciudades** y forma una más grande, las ciudades anexionadas no pierden sus derechos ni funciones individuales. La única diferencia es que no podrás determinar dónde empieza una y acaba la otra.
- En una partida puede haber un máximo de 10 ciudades.



Los faquires saben reducir al mínimo sus necesidades físicas a la par que incrementan su fuerza espiritual. Han conseguido que el espíritu gobierne sobre la materia de tal modo que son capaces de hacer levitar objetos, como alfombras. Las alfombras son medios de transporte muy prácticos cuando sabes controlarlos. Además, a diferencia de las escobas, permiten transportar carga. Los faquires habitan en el desierto, ya que la ausencia de vida se adecua a su naturaleza meditativa.

FASE III: BONIFICACIÓN DE CULTO Y MANTENIMIENTO

Cuando todos los jugadores hayan pasado (*ver acción 8, en la página 14*), la fase de acción habrá llegado a su fin. En las rondas 1-5, se prosigue con una fase de mantenimiento que sirve para preparar la siguiente ronda. Omitid este paso al llegar a la última ronda.

BONIFICACIÓN DE CULTO

En primer lugar, se concede la bonificación de culto descrita en la loseta de puntuación activa: **cada jugador** que haya obtenido el progreso requerido obtiene su recompensa (más de una vez, si es necesario).



Si un jugador estuviera en la casilla 6 del culto del aire, conseguiría 3 trabajadores (izquierda). Si estuviera en la casilla 8 del culto de la tierra, conseguiría 2 palas (derecha).

DETALLES SOBRE LAS PALAS OBTENIDAS POR BONIFICACIONES DE CULTO

- Las bonificaciones de culto se conceden según el orden de juego de la siguiente ronda. Trata de recordar este punto, ya que es relevante a la hora de usar las palas.
- Cuando recibes palas mediante una bonificación de culto, no puedes utilizar ningún medio para obtener **palas adicionales**. (*Igualmente, los faquires no pueden volar en alfombra ni los enanos pueden excavar túneles cuando consiguen palas mediante una bonificación de culto. Estas habilidades requieren un coste que solo puede pagarse durante la fase de acción. Si los gigantes solo consiguen 1 pala por medio de una bonificación de culto, la perderán automáticamente.*)
- No puedes guardar palas para siguientes turnos.
- Las palas que se consiguen mediante la bonificación de culto pueden utilizarse en diferentes casillas de terreno adyacentes.
- No puedes construir moradas en la fase III.

RETIRAR MARCADORES DE ACCIÓN

Retira los marcadores de acción que pudiera haber en las casillas de acción de poder (tablero de juego), en las casillas de acción especial (tableros de facción), en las losetas de favor y en las losetas de bonificación.



Las sirenas son adorables criaturas acuáticas que habitan en las aguas de Terra Mystica y viajan por sus ríos. Hechizados por su encanto, muchos hombres de a pie olvidan que estas mujeres convertirían su hogar en un mundo de agua. Las sirenas pueden dividir su cola en dos y así tener piernas con las que caminar en tierra firme, aunque solo llegan a este extremo cuando piensan inundar los alrededores o necesitan materiales para construir sus ciudades flotantes.

MONEDAS EN LOSETAS DE BONIFICACIÓN

Deja **1 moneda** de la reserva general en cada una de las 3 losetas de bonificación disponibles. Si hay alguna loseta que nadie haya escogido en las últimas dos rondas, tendrá ahora 2 monedas.

VOLTEAR LA LOSETA DE PUNTUACIÓN

Voltea la loseta de puntuación activa y déjala boca abajo, de modo que solo las losetas de las rondas restantes queden visibles.

Gracias a las losetas de puntuación, puedes saber en qué ronda os encontráis.

Los jugadores de este ejemplo están en la ronda 3.



Los enanos siempre están a la caza de tesoros y minerales preciosos, lo que se traduce en un sinfín de excavaciones. Sus minas se encuentran por lo general en plena montaña. Sin embargo, con la emoción de excavar y excavar, no pocas veces acaban agujereando también las tierras de sus vecinos. Aunque la zona esté habitada, sus moradores no se dan cuenta hasta que los enanos aparecen de repente en la otra punta de su territorio. Los enanos extraen tanta tierra y tanto barro en sus exploraciones que podrían hacer con ellos nuevas montañas para que las futuras generaciones las excaven.

FIN DE LA PARTIDA Y RECUENTO DE PUNTOS

La partida termina cuando todos los jugadores han pasado durante la fase de acción de la última ronda. A continuación, se realiza el recuento de puntos. Recuerda que no se conceden bonificaciones de culto al final de la sexta ronda.

PUNTUACIÓN DE CULTO

Repartid los puntos de las escalas de culto una por una según este sistema:

- **8 puntos de victoria** para el jugador que haya llegado más alto.
- **4 puntos de victoria** para el jugador en segunda posición.
- **2 puntos de victoria** para el jugador en tercera posición.

Podéis encontrar estos valores en el área superior izquierda del tablero de juego. En caso de empate, dividid el total de puntos de victoria que deberían llevarse los jugadores empatados entre el número de personas que participan en ese empate (redondeando hacia abajo). Los jugadores que estén en la casilla 0 de una escala de culto no obtienen puntos por su posición.

El jugador verde y el amarillo han llegado hasta la casilla 9 del culto del fuego. Hay que repartir $8 + 4 = 12$ puntos de victoria entre ellos así que cada uno consigue 6.



- El jugador con más estructuras conectadas consigue **18 puntos de victoria**.
- El segundo jugador con más estructuras conectadas consigue **12 puntos de victoria**.
- El tercer jugador con más estructuras conectadas consigue **6 puntos de victoria**.

Podéis encontrar estos valores en el área superior izquierda del tablero de juego. En caso de empate, dividid el total de puntos de victoria que deberían llevarse los jugadores empatados entre el número de personas que participan en ese empate (redondeando hacia abajo).

Uno de los jugadores tiene 10 estructuras conectadas, una más que sus tres rivales (empatados con 9). El primer jugador consigue 18 puntos de victoria. El resto debería conseguir $12 + 6 + 0 = 18$ puntos de victoria, a repartir entre tres. Por lo tanto, cada uno de ellos obtiene 6 puntos.

PUNTUACIÓN POR RECURSOS

Finalmente, se conceden puntos de victoria por los recursos sobrantes. Cada jugador consigue **1 punto de victoria** por cada 3 monedas que tenga. El resto de recursos puede convertirse en monedas para aprovecharlos al máximo (ver Conversiones, en la página 13). (Los alquimistas consiguen 1 punto de victoria por cada 2 monedas.)

FIN DE LA PARTIDA Y GANADOR

El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador. En caso de empate, se comparte la victoria.

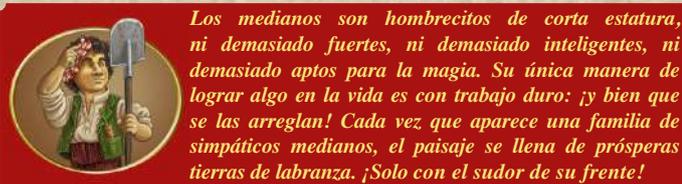
CRÉDITOS

Terra Mystica es un juego diseñado por Helge Ostertag. El reglamento ha sido adaptado, tras una amplia variedad de partidas, con la ayuda del coautor Jens Drögemüller y Uwe Rosenberg. Las diferentes facciones son obra de Jens Drögemüller y Helge Ostertag. Dennis Lohausen es responsable de la ilustración y el diseño gráfico. La edición corre a cargo de Frank Heeren, responsable asimismo del diseño gráfico y la producción conjunta con Uwe Rosenberg (redactor de este reglamento).

En representación de todos los probadores y personas que nos han apoyado, nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a: Andreas Buhmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn y Stephan Rink. También queremos dar las gracias a los revisores que han trabajado en el reglamento: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson y Sebastian Wehlmann.

Finalmente, un agradecimiento muy especial a Kay-Viktor Stegemann (por el acompañamiento atmosférico de los textos) y a Maite Madinabeitia (por la traducción al español de este juego).

v1.1



PUNTUACIÓN DE ÁREA

Calcula el número de estructuras de tu facción que sean directa o indirectamente adyacentes entre sí (ver Adyacencia, en la página 11). Con un buen nivel de navegación fluvial, zonas muy dispersas pueden considerarse indirectamente adyacentes y, por lo tanto, conectadas.



Todas las estructuras verdes de la ilustración quedan conectadas con un valor de navegación fluvial de 1, lo que permite saltar una casilla de río para conectar dos estructuras. No obstante, si el jugador quisiera saltar 2 casillas de río adyacentes, tendría que aumentar a 2 su nivel de navegación fluvial.

(Si juegas con los enanos, las estructuras que puedas alcanzar mediante túneles también se consideran conectadas. En el caso de los faquires, lo mismo ocurre si puedes llegar de una estructura a otra en alfombra —es decir, saltando 1 o 2 casillas—. El coste de los túneles y las alfombras no se paga en este momento. Las brujas, por otra parte, no pueden conectar casillas con su escoba. (ver página 20.)



APÉNDICES

Este reglamento incluye 6 apéndices.

Apéndice I: casillas de acción de poder (tablero de juego) - **Apéndice II:** losetas de favor

Apéndice III: losetas de puntuación - **Apéndice IV:** losetas de bonificación

Apéndice V: losetas de ciudad - **Apéndice VI:** reglas especiales para cada facción

APÉNDICE I: CASILLAS DE ACCIÓN DE PODER (TABLERO DE JUEGO)

Hay 6 acciones de poder disponibles a lo largo del juego. No obstante, una vez realizada una acción, no puede repetirse en lo que queda de ronda.

CONSTRUIR UN PUENTE



Mueve **3 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para construir un puente que atraviese **1 casilla de río**. Ten cuidado, puesto que debe haber al menos una estructura de tu facción en una de las dos casillas de terreno unidas por el puente. Al concluir la acción, las casillas recién conectadas pasan a ser **directamente adyacentes** (ver Adyacencia, en la página 11).

El propio tablero de juego indica dónde pueden construirse los puentes.



DETALLES

- Si no avanzas en la escala de navegación fluvial, dependerás exclusivamente de los puentes para llegar a una casilla de terreno al otro lado del río. **Con tu siguiente acción o incluso más adelante en la partida**, puedes transformar el terreno de dicha casilla y/o construir una morada en ella (ver acción 1, en la página 9).
- Las estructuras conectadas mediante un puente también cuentan a la hora de fundar una ciudad (ver página 14), a diferencia de la adyacencia indirecta que se obtiene mediante la navegación fluvial.
- Una vez construidos, no puedes recuperar tus puentes. Piensa bien dónde quieres colocarlos, ya que solo tienes tres para toda la partida.



Entre todas las facciones, los moradores de las aguas son los más sociables. No soportan la soledad y se desplazan en grandes grupos, principalmente en el agua, aunque tampoco tienen ningún problema en tierra firme. Cuando alguno de ellos necesita ayuda, tiene garantizado el apoyo absoluto de sus familiares y amigos. De este modo consiguen llevar a cabo verdaderas hazañas.

1 SACERDOTE



Mueve **3 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para coger 1 sacerdote de tu reserva y colocarlo en tu tablero de facción.

2 TRABAJADORES



Mueve **4 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para coger 2 trabajadores de la reserva general y colocarlos en tu tablero de facción.

7 MONEDAS



Mueve **4 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para coger 7 monedas de la reserva general y colocarlas en tu tablero de facción.



Los alquimistas se esfuerzan por alcanzar un mayor conocimiento de los elementos que conforman el mundo y descubrir la manera de usarlos en su propio beneficio. Saben fabricar oro, aunque el proceso es muy complejo y solo merece la pena realizarlo cuando el ansiado metal es realmente necesario. Los alquimistas gustan de instalarse en pantanos, ya que este medio les garantiza una reserva constante de azufre y otros reactivos.

1 PALA



Mueve **4 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para realizar la acción 1: Transformar y construir (ver página 9) con **1 pala gratuita**.

Si esta pala no bastara para transformar una determinada casilla de terreno en tu terreno nativo, puedes cambiar trabajadores* por las palas que te falten (siempre de acuerdo a la escala de canje de tu tablero de facción).



Escala de canje



2 PALAS



Mueve **6 contadores de poder** del cuenco III al cuenco I para realizar la acción 1: Transformar y construir (ver página 9) con **2 palas gratuitas**.

Si estas palas no bastaran para transformar una determinada casilla de terreno en tu terreno nativo, puedes cambiar trabajadores* por las palas que te falten (siempre de acuerdo a la escala de canje de tu tablero de facción). Por el contrario, si solo necesitas 1 pala para transformar una casilla de terreno en tu terreno nativo, puedes usar la segunda pala en otra casilla de terreno. No obstante, no podrás construir una morada en esta otra casilla.

(*En lugar de trabajadores, los moradores de la oscuridad pagan 1 sacerdote por cada pala que les falte.)

APÉNDICE II: LOSETAS DE FAVOR

Cuando construyas un templo o el santuario de tu facción, elige inmediatamente una* de las losetas de favor disponibles y déjala boca arriba junto a tu tablero de facción. Aunque no hay límite en cuanto al número de losetas que puedes tener, **nunca podrás coger una segunda copia de la misma loseta**. En total, hay 12 losetas diferentes.

(*Los magos del caos siempre cogen dos losetas de favor.)

- Hay 4 losetas de un solo uso que te permiten avanzar 3 casillas en un determinado culto de manera inmediata. El juego incluye 1 copia de estas losetas para cada culto.

- Hay 8 losetas que **inmediatamente** desbloquean una habilidad especial. Además, de manera automática y solo una vez, te permiten avanzar 1 o 2 casillas en un determinado culto. El juego incluye 3 copias de cada una de estas losetas.

Recuerda que, al avanzar en una escala de culto, es posible que consigas puntos de poder al atravesar ciertas casillas (ver Obtener puntos de poder mediante escalas de culto, en la página 13).



De ahora en adelante, al fundar una ciudad, tus estructuras solo necesitan un valor combinado de 6 puntos de poder (ver Fundar una ciudad, en la página 14).



De ahora en adelante, como acción especial, puedes avanzar 1 casilla en una escala de culto a tu elección. Usa un marcador de acción para señalar que has usado esta loseta, ya que solo puedes hacerlo un vez por ronda (ver acción 7, en la página 14).



Consigues 4 puntos de poder adicionales en la Fase I: Ingresos.



Consigues 1 trabajador y 1 punto de poder adicionales en la Fase I: Ingresos.



Consigues 3 monedas adicionales en la Fase I: Ingresos.



Cuando mejoras una morada y la conviertes en un puesto de comercio, consigues inmediatamente 3 puntos de victoria adicionales.



De ahora en adelante, cuando pases (ver acción 8, en la página 14), consigues 2/3/3/4 puntos de victoria según tengas 1/2/3/4 puestos de comercio en el tablero de juego.



Cuando construyas una morada, consigues inmediatamente 2 puntos de victoria adicionales.

APÉNDICE III: LOSETAS DE PUNTUACIÓN

Cada loseta de puntuación que hay en el tablero representa una ronda. La mitad izquierda describe cómo conseguir puntos de victoria adicionales durante la fase de acción, mientras que la mitad derecha contiene las bonificaciones de culto que se conceden en la Fase III. Estas bonificaciones recompensan el avance en determinada escala de culto y pueden otorgarse más de una vez por la misma escala. No hace falta retroceder en las escalas de culto para obtener los beneficios de estas losetas.



Fase de acción: consigues 2 puntos de victoria adicionales al construir una morada.

Fin de la ronda: por cada 4 casillas que hayas avanzado en el culto del agua, obtienes 1 sacerdote de tu reserva. Déjalo en tu tablero de facción.



Fase de acción: consigues 2 puntos de victoria adicionales al construir una morada.

Fin de la ronda: por cada 4 casillas que hayas avanzado en el culto del fuego, obtienes 4 puntos de poder (ver página 9).



Fase de acción: consigues 3 puntos de victoria adicionales al construir un puesto de comercio.

Fin de la ronda: por cada 4 casillas que hayas avanzado en el culto del aire, obtienes 1 pala que deberás usar inmediatamente según el orden de juego de la siguiente ronda.



Fase de acción: consigues 3 puntos de victoria adicionales al construir un puesto de comercio.

Fin de la ronda: por cada 4 casillas que hayas avanzado en el culto del agua, obtienes 1 pala que deberás usar inmediatamente según el orden de juego de la siguiente ronda.



Fase de acción: consigues 5 puntos de victoria adicionales al construir tu santuario o fortaleza.

Fin de la ronda: por cada 2 casillas que hayas avanzado en el culto del aire, coge 1 trabajador de la reserva general y déjalo en tu tablero de facción.



Fase de acción: consigues 5 puntos de victoria adicionales al construir tu santuario o fortaleza.

Fin de la ronda: por cada 2 casillas que hayas avanzado en el culto del fuego, coge 1 trabajador de la reserva general y déjalo en tu tablero de facción.



Fase de acción: consigues 2 puntos de victoria adicionales por cada pala que uses.

Fin de la ronda: por cada casilla que hayas que hayas avanzado en el culto de la tierra, coge 1 moneda de la reserva general y déjala en tu tablero de facción.



Fase de acción: consigues 5 puntos de victoria adicionales cada vez que fundes una ciudad.

Fin de la ronda: por cada 4 casillas que hayas avanzado en el culto de la tierra, obtienes 1 pala que deberás usar inmediatamente según el orden de juego de la siguiente ronda.

APÉNDICE IV: LOSETAS DE BONIFICACIÓN

Hay 9 losetas de bonificación con forma de pergamino, cuyo principal objetivo es conceder recursos adicionales durante la Fase I. Las losetas de bonificación solo son válidas durante una ronda, puesto que al final de la misma se devuelven al tablero de juego y se escoge una nueva loseta (ver acción 8, en la página 14).



Consigues 1 sacerdote adicional en la Fase I: Ingresos.



Consigues 3 puntos de poder y 1 trabajador adicionales en la Fase I: Ingresos.



Consigues 6 monedas adicionales en la Fase I: Ingresos.



Consigues 3 puntos de poder adicionales en la Fase I: Ingresos. Además, tu valor de navegación fluvial aumentará en 1 durante la Fase II. En la sexta ronda, esta última bonificación no tiene efecto de cara a la puntuación final. *(Los enanos y los faquires no obtienen beneficios de navegación fluvial con esta loseta.)*



Consigues 2 monedas adicionales en la Fase I: Ingresos. Además, durante la Fase II, puedes realizar la acción 1 como una acción especial con 1 pala gratuita. Si esta pala no bastara para transformar una determinada casilla de terreno en tu terreno nativo, puedes cambiar trabajadores por las palas que te falten. Usa un marcador de acción para señalar que has usado esta acción especial. *(Los moradores de la oscuridad pagan 1 sacerdote por cada pala que les falte.)*



Consigues 4 monedas adicionales en la Fase I: Ingresos. Además, durante la Fase II, puedes realizar una acción especial que te permite avanzar gratuitamente 1 casilla en una escala de culto a tu elección. Usa un marcador de acción para señalar que has usado esta acción especial.



Consigues 2 monedas adicionales en la Fase I: Ingresos. Además, al devolver esta loseta al tablero de juego después de pasar, obtienes 1 punto de victoria por cada **morada** de tu facción que haya en el mapa.



Consigues 1 trabajador adicional en la Fase I: Ingresos. Además, al devolver esta loseta al tablero de juego después de pasar, obtienes 2 puntos de victoria por cada **puesto de comercio** de tu color que haya en el mapa.



Consigues 2 trabajadores adicionales en la Fase I: Ingresos. Además, al devolver esta loseta al tablero de juego después de pasar, obtienes 4 puntos de victoria si la **fortaleza** de tu facción ya está construida y/o 4 puntos de victoria si el **santuario** de tu facción ya está construido.

APÉNDICE V: LOSETAS DE CIUDAD

Hay 5 losetas de ciudad diferentes, cada una con 2 copias. Cuando fundes una ciudad, elige una loseta disponible y déjala bajo una de las estructuras que forman dicha ciudad. Al obtener una loseta de ciudad, consigues inmediatamente una bonificación de un solo uso.



Al coger esta loseta de ciudad, consigues 9 puntos de victoria y 1 sacerdote de tu reserva. Déjalo en tu tablero de facción.



Al coger esta loseta de ciudad, consigues 6 puntos de victoria y 8 puntos de poder (ver página 9).



Al coger esta loseta de ciudad, consigues 8 puntos de victoria y avanzas 1 casilla en cada escala de culto.



Al coger esta loseta de ciudad, consigues 5 puntos de victoria y 6 monedas de la reserva general. Déjalas en tu tablero de facción.



Al coger esta loseta de ciudad, consigues 7 puntos de victoria y 2 trabajadores de la reserva general. Déjalos en tu tablero de facción.

Nota: puedes tener dos copias de la misma loseta de ciudad.



Dicen los rumores que los moradores de la oscuridad son criaturas retorcidas que atraen a los incautos hacia sus madrigueras por pura diversión, les roban y luego los ahogan. Son pocos los que han tratado de verificarlo. Estos seres manifiestan una gran aptitud para los cultos elementales, basta decir que sus sacerdotes emplean su oscura sabiduría para empantanar el terreno.

Esta sección incluye información detallada sobre las 14 facciones del juego, sus habilidades y las recompensas que obtienen al construir su fortaleza. Como puedes ver, las facciones aparecen ordenadas según su terreno nativo. Algunas facciones consiguen un **marcador de acción** al construir su fortaleza. Esta ficha puede utilizarse durante la misma ronda en la que se ha obtenido.

AUREN

HABILIDAD: -

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los auren obtienen inmediatamente 1 loseta de favor y 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden avanzar 2 casillas en una escala de culto a su elección (una vez por fase de acción). No obstante, solo acceden a la casilla 10 si tienen una llave de ciudad que aún no hayan utilizado. Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial.

BRUJAS

HABILIDAD: consigues 5 puntos de victoria adicionales cuando fundes una ciudad.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, las brujas obtienen 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden construir gratuitamente 1 morada en una casilla de bosque desocupada sin pagar costes ni tener en cuenta las reglas de adyacencia (una vez por fase de acción). La casilla elegida puede ser cualquier bosque que no haya sufrido cambios de terreno desde el comienzo de esta acción, lo que significa que no puedes transformar el terreno de antemano con esta acción (vuelo en escoba). Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial.

ALQUIMISTAS

HABILIDAD: puedes cambiar 1 punto de victoria por 1 moneda, o 2 monedas por 1 punto de victoria siempre que quieras (piedra filosofal).

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los alquimistas ganan inmediatamente 12 puntos de poder. Además, de ahora en adelante, consiguen 2 puntos de poder por cada pala que obtengan durante la partida (sin importar cómo se haya conseguido).

MORADORES DE LA OSCURIDAD

HABILIDAD: en lugar de trabajadores, pagas sacerdotes para transformar una casilla de terreno. Paga 1 sacerdote y obtén 2 puntos de victoria por cada paso que realices en dicha transformación.

FORTALEZA: justo después de construir su fortaleza, los moradores de la oscuridad pueden cambiar hasta 3 trabajadores por 1 sacerdote cada uno (ordenación).

MEDIANOS

HABILIDAD: consigues 1 punto de victoria adicional por cada pala que obtengas durante la partida (sin importar cómo la hayas conseguido).

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los medianos consiguen inmediatamente 3 palas que deben emplear en casillas de terreno según las reglas generales. Además, si pagan el coste, pueden construir 1 morada en una sola de las casillas que acaban de transformar.

CULTISTAS

HABILIDAD: cuando uno o más de tus rivales decida ganar puntos de poder gracias a la estructura que acabas de construir, avanza 1 casilla en una escala de culto a tu elección. Solo obtienes un total de 1 avance al margen del número de oponentes que incrementan sus puntos de poder gracias a ti. Si ninguno de ellos decide aprovechar esta oportunidad, ganas 1 punto de poder.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los cultistas consiguen inmediatamente 7 puntos de victoria.

INGENIEROS

HABILIDAD: puedes usar una acción para pagar 2 trabajadores y construir un puente (realiza esta acción tantas veces como quieras durante la ronda). Además, aún puedes utilizar la acción de poder que hay en el tablero de juego para construir otro puente.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, siempre que pasan al final de una fase de acción, los ingenieros consiguen 3 puntos de victoria por cada puente que conecte dos de sus estructuras.

ENANOS

HABILIDAD: al realizar la acción 1, puedes saltar una casilla de terreno o de río pagando 2 trabajadores adicionales (excavación de túneles). Además, cada vez que construyas un túnel, ganas 4 puntos de victoria. Los enanos no tienen escala de navegación fluvial, pero las estructuras de tu facción que puedan alcanzarse mediante túneles se consideran conectadas de cara a la puntuación de área que hay al final de la partida (al margen de los trabajadores que tengas en ese momento).

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los enanos solo pagan 1 trabajador adicional a la hora de excavar un túnel.

SIRENAS

HABILIDAD: puedes saltar 1 casilla de río a la hora de fundar una ciudad. En caso de que decidas usar esta habilidad, pon la loseta de ciudad en la casilla de río que has pasado por alto. Por supuesto, también puedes construir puentes de la manera habitual.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, las sirenas avanzan inmediatamente 1 casilla en la escala de navegación fluvial sin coste alguno de sacerdotes o monedas. No olvides recibir la recompensa asociada a tu nuevo nivel de navegación (podrás encontrarla en tu tablero de facción).

MORADORES DE LAS AGUAS

HABILIDAD: consigues 3 trabajadores adicionales cada vez que fundas una ciudad.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los moradores de las aguas obtienen 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden mejorar una morada y convertirla en un puesto de comercio de manera gratuita (una vez por fase de acción). Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial.

MAGOS DEL CAOS

HABILIDAD: comienzas la partida con una sola morada, que debes colocar en el mapa después de que el resto de los jugadores haya construido las suyas. De ser necesario, tendrás que esperar hasta que los **nómadas** hayan colocado su tercera morada inicial, tal como se explica detalladamente en la página 8. Consigues 2 losetas de favor cada vez que construyas un templo o edifiques el santuario de tu facción.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los magos del caos obtienen 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden realizar un doble turno llevando a cabo dos acciones seguidas (una vez por fase de acción). Recuerda que pasar también se considera una acción. Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial.

GIGANTES

HABILIDAD: pagas 2 palas para transformar cualquier casilla de terreno en tu terreno nativo (incluso si en ella hubiera montañas o desierto). En caso de obtener una sola pala durante las bonificaciones de culto de la Fase III, la perderás automáticamente.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los gigantes obtienen 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden conseguir gratuitamente 2 palas con las que transformar una casilla de terreno a su alcance (una vez por fase de acción). Acto seguido, si así lo desean, pueden construir una morada en dicha casilla pagando el coste asociado. Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial.

FAQUIRES

HABILIDAD: al realizar la acción 1, puedes saltar una casilla de terreno o de río pagando 1 sacerdote adicional (vuelo en alfombra). Además, cada vez que realices un vuelo en alfombra, ganas 4 puntos de victoria. Las estructuras de tu facción que puedan alcanzarse mediante alfombras voladoras se consideran conectadas de cara a la puntuación de área que hay al final de la partida (al margen de los sacerdotes que tengas en ese momento).

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los faquires pueden saltar 2 casillas de terreno, 2 casillas de río o 1 casilla de cada tipo al trasladarse en su alfombra voladora. Esta habilidad mejorada también afecta de cara a la puntuación de área.

NÓMADAS

HABILIDAD: comienzas la partida con 3 moradas. Coloca la última después de que el resto de los jugadores haya terminado de construir sus estructuras iniciales, pero antes de que los **magos del caos** hayan colocado la suya.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los nómadas obtienen 1 marcador de acción. Además, como acción especial, pueden elegir una casilla de terreno directamente adyacente a una de sus estructuras y transformarla en su terreno nativo (tormenta de arena, una vez por fase de acción). Usa el marcador de acción para señalar que se ha utilizado esta acción especial. Acto seguido, si así lo desean, pueden construir una morada en dicha casilla pagando el coste asociado. La tormenta de arena no se considera una pala ni puede aplicarse sobre una casilla de terreno separada por un río o un puente.

