

SID MEIER'S

CIVILIZATION[®]

EL JUEGO DE TABLERO



FAMA Y FORTUNA[™]

EXPANSIÓN

REGLAS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN DE LA EXPANSIÓN

Con la expansión *Fama y fortuna* para *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*, los jugadores pueden expandir sus Capitaless hasta convertirlas en Metrópolis, reclutar Grandes personajes concretos e invertir sus Monedas de distintas formas. Esta expansión también proporciona los componentes necesarios para añadir a un quinto jugador a la partida.

Los nuevos componentes incluidos en esta expansión están diseñados para usarse siempre con la caja básica; sin embargo, los Grandes personajes y los mazos de Inversión pueden añadirse o retirarse del juego según quieran los jugadores.

COMPONENTES

- Este reglamento
- 4 hojas de Civilización
- 4 diales de Comercio
- 4 diales de Economía
- 4 conectores de plástico (para los diales de Comercio y Economía)
- 4 indicadores de Nivel cultural (1 por Civilización)
- 4 fichas de mapa de inicio (1 para cada Civilización)
- 7 fichas de mapa neutrales
- 3 indicadores de Reliquia
- 6 miniaturas de Ejército (para un quinto jugador)
- 2 miniaturas de Colono (para un quinto jugador)
- 1 miniatura española blanca de Colono
- 152 cartas pequeñas, que incluyen:
 - » 41 cartas para el quinto jugador (1 de preparación, 4 de Gobierno y 36 de Tecnología)
 - » 4 cartas de Tecnología “Vuelo”
 - » 1 carta de Maravilla “Angkor Wat” de sustitución
 - » 5 cartas de referencia militar (1 por jugador)
 - » 20 nuevas cartas de Tecnología (4 por jugador)
 - » 10 nuevas cartas de Acontecimiento cultural
 - » 9 nuevas cartas de Maravilla
 - » 42 cartas de Gran personaje
 - » 20 cartas de Inversión (4 por jugador)
- 9 indicadores de Maravilla (3 Antiguas, 3 Medievales y 3 Modernas)

- 23 indicadores de Inversión
- 5 indicadores de Metrópolis (1 por jugador)
- 10 nuevos indicadores de Choza (2 Bárbaros aliados, 1 de Incienso, 1 de Hierro, 1 de Arte indígena, 1 de Seda, 1 de Espía, 1 de Profesor, 2 de Trigo)
- 5 nuevos indicadores de Aldea (1 de Trabajadores aliados, 1 de Arte indígena, 1 de Espía, 1 de Uranio, 1 de Riqueza)
- 15 indicadores de Caravana/Fortificación
- 8 indicadores de Desastre
- 23 fichas de Cultura de cinco puntos
- 14 indicadores para el quinto jugador (7 de Tecnología militar, 3 de Ciudad, 4 de Recurso de Mercado)
- 1 hoja de referencia (para un quinto jugador)

DESCRIPCIONES DE LOS COMPONENTES

Esta sección identifica cada componente de la expansión *Fama y fortuna*.

NUEVAS HOJAS DE CIVILIZACIÓN, DIALES DE COMERCIO, DIALES DE ECONOMÍA, CONECTORES DE PLÁSTICO E INDICADORES DE NIVEL CULTURAL

Estos componentes añaden cuatro nuevas Civilizaciones (árabes, griegos, indios y españoles) a la caja básica y su montaje es el mismo que se describe en el reglamento de ésta.



NUEVAS FICHAS DE MAPA E INDICADORES DE RELIQUIA

La expansión *Fama y fortuna* incluye cuatro nuevas fichas de mapa de inicio, como indica la imagen del líder de la Civilización en el dorso de las fichas. Además, hay siete fichas de mapa neutrales que no pertenecen a ninguna Civilización. Algunas de estas fichas de mapa neutrales tienen nuevas casillas llamadas **RELIQUIAS**, descritas en la página 9. Los tres indicadores de Reliquia incluidos también se usan con estas reglas nuevas.



MINIATURA ESPAÑOLA BLANCA DE COLONO

La miniatura de Colono blanca se incluye para que la use el jugador español, como se explica en “Bonificaciones de Civilización para las Civilizaciones nuevas”, en la página 6.



CARTAS DE “CONSTRUCCIÓN” Y CARTA DE “ANGKOR WAT” DE SUSTITUCIÓN

La carta de “Angkor Wat” y las cartas de “Construcción” de esta expansión deben sustituir su versión incluida en la primera edición de la caja básica. Retira las cartas antiguas y sustitúyelas por las nuevas.



CARTAS DE REFERENCIA MILITAR

Estas cartas de referencia se incluyen para mayor comodidad de los jugadores, e indican los principales modificadores de tamaño de la mano de batalla y de Bonificación de Combate, así como los tipos de botín que puede obtener el ganador de una batalla.



NUEVAS CARTAS DE TECNOLOGÍA Y DE ACONTECIMIENTO CULTURAL

Estas cartas se añaden a sus respectivos mazos. Proporcionan nuevas opciones al juego básico, como las Metrópolis, tal y como se describe en la página 10.



NUEVAS CARTAS E INDICADORES DE MARAVILLA

Estas nuevas cartas de Maravilla se añaden al mazo de Maravillas, y los nuevos indicadores de Maravilla se colocan con los de la caja básica. Al jugar con estas Maravillas adicionales, los jugadores tendrán que crear el mazo de Maravillas al comienzo de cada partida, como se describe en la página 5.



CARTAS DE GRAN PERSONAJE

Este mazo de cartas de Gran personaje permite a los jugadores hacerse con la ayuda de Grandes personajes de la Historia, como Aníbal, William Shakespeare o Jacques Cousteau. Las reglas para usar este mazo se encuentran en la página 11.



CARTAS E INDICADORES DE INVERSIÓN

Estas cartas e indicadores se usan para indicar las Inversiones que ha realizado un jugador a lo largo de la partida. Puedes consultar más detalles sobre las Inversiones en la página 13.



INDICADORES DE METRÓPOLIS

Estos indicadores se usan con la Tecnología *Agricultura* para permitir a los jugadores ampliar sus Capitales usando las reglas para “Metrópolis” de la página 10.



NUEVOS INDICADORES DE CHOZA Y DE ALDEA

Estos indicadores se añaden a los indicadores de Choza y de Aldea de la caja básica. Sus efectos nuevos se describen en la página 8.



INDICADORES DE CARAVANA/FORTIFICACIÓN

Estos indicadores se usan con las reglas para desbandar miniaturas y aumentar temporalmente la defensa o la Producción de una ciudad, tal y como se describe en la página 8.



NUEVOS INDICADORES DE DESASTRE

Estos indicadores, que muestran un Bosque por un lado y Agua por el otro, se usan para indicar los efectos del Acontecimiento cultural “Inundación” y de la Tecnología *Ecología*.



FICHAS DE CULTURA DE CINCO PUNTOS

Estas fichas de mayor valor se añaden a la reserva de fichas de Cultura, para facilitar a los jugadores el manejo de grandes cantidades de Cultura.



COMPONENTES PARA EL QUINTO JUGADOR

Fama y fortuna incluye un conjunto adicional de componentes para que puedan jugar hasta cinco jugadores, usando la preparación para 5 jugadores que se muestra en el diagrama de la página 6. Estos componentes incluyen un conjunto de cartas adicional (que incluye cartas de Gobierno, de Tecnología y de preparación), una hoja de referencia, otro conjunto de indicadores de jugador (que incluye indicadores de Tecnología militar, de Ciudad y de Recursos de Mercado) y un conjunto de miniaturas adicional (que incluye 6 miniaturas de Ejército y 2 de Colono).



ICONO DE LA EXPANSIÓN FAMA Y FORTUNA

Allí donde sea necesario, los componentes de esta expansión vienen indicados con el icono de la expansión *Fama y fortuna* en su anverso, para permitir así distinguirlos fácilmente de los de la caja básica de *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*.



PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN

Antes de la preparación de la caja básica, usa las siguientes instrucciones para incorporar esta expansión.

1. **Civilizaciones nuevas:** Monta las cuatro hojas de Civilización nuevas como se describe en el reglamento de la caja básica y añádelas a las demás hojas de Civilización. Ahora es un buen momento para añadir los cuatro indicadores de Nivel cultural nuevos a los de la caja básica.
2. **Cartas de Tecnología, de referencia militar e indicadores de Metrópolis nuevos:** Añade las cuatro cartas de Tecnología nuevas al mazo de Tecnología ya existente de cada jugador y los indicadores de Metrópolis a los indicadores de Ciudad de cada jugador. Las cartas de referencia militar deberían colocarse con la carta de preparación de cada jugador.
3. **Fichas de mapa, indicadores de Choza y de Aldea e indicadores de Reliquia nuevos:** Añade las nuevas fichas de mapa de inicio a las de la caja básica y mezcla las nuevas fichas de mapa neutrales con las demás fichas de mapa neutrales. A continuación, añade los indicadores de Choza y de Aldea a los indicadores de la caja básica. Puede que también quieras dejar los indicadores de Reliquia con los de Choza y de Aldea, ya que todos ellos se usan al explorar el mapa.
4. **Maravillas y Acontecimientos culturales nuevos:** Mezcla las nuevas cartas de Maravilla y de Acontecimiento cultural en sus mazos respectivos. Ten en cuenta que los jugadores deben crear el mazo de Maravillas antes de cada partida, como se describe en la siguiente columna.
5. **Carta de sustitución:** Retira la antigua carta de “Angkor Wat” de la caja básica y sustitúyela por la nueva carta que viene con esta expansión.
6. **Componentes para el quinto jugador:** Separa las miniaturas del quinto jugador, sus cartas y sus indicadores para usarlos posteriormente. Puedes encontrar el diagrama de preparación para cinco jugadores en la página 6.

CREAR EL MAZO DE MARAVILLAS

Ahora que ha aumentado el número de Maravillas disponibles, los jugadores tendrán que crear el mazo de Maravillas de forma un poco distinta durante el paso 3 de la preparación general de la caja básica. Para hacerlo, lleva a cabo los siguientes pasos.

1. Baraja las Maravillas Modernas y pon cuatro de ellas boca abajo formando un mazo. Devuelve el resto de Maravillas Modernas a la caja sin mirarlas.
2. Repite este proceso con las Maravillas Medievales, poniendo cuatro de ellas sobre las Maravillas Modernas que colocaste en el paso 1.
3. Por último, repite el proceso una última vez con las Maravillas Antiguas, poniendo cuatro de ellas sobre las Maravillas Medievales.

Una vez creado el mazo de Maravillas, si está jugando Egipto, recibe la carta superior del mazo. A continuación se ponen boca arriba las cuatro cartas superiores y se colocan en los espacios del Mercado para las Maravillas.

TERMINOLOGÍA NUEVA

La expansión *Fama y fortuna* introduce dos términos nuevos.

EDIFICIO BÁSICO: Un edificio que no ha sido mejorado. Por ejemplo, un Granero es un edificio básico, pero un Acueducto no lo es.

INMUNE A LA ANARQUÍA: Un jugador que es inmune a la Anarquía no tiene que cambiar nunca al Gobierno de *Anarquía*. Los Acontecimientos culturales no pueden obligar al jugador a hacerlo, y éste puede cambiar directamente a un nuevo tipo de Gobierno incluso si no lo aprendió en el turno anterior.

PREPARACIÓN DEL MAPA PARA CINCO JUGADORES

Al igual que en la caja básica, las flechas mostradas indican la orientación de la ficha. El hueco del centro del mapa no puede ser atravesado de ninguna forma y se considera adyacente al lado interno del mapa, no al externo (así que el Gran personaje Galileo no puede mover miniaturas que estén junto al hueco).



7. **Mazo de Grandes personajes:** Si juegas con el mazo de Grandes personajes, consulta las reglas de la página 11. Si no es así, devuelve a la caja el mazo de Grandes personajes.
8. **Inversiones:** Si juegas con Inversiones, consulta las reglas de la página 13. Si no es así, devuelve a la caja las cartas y marcadores de Inversión.

BONIFICACIONES DE CIVILIZACIÓN PARA LAS CIVILIZACIONES NUEVAS

Las bonificaciones que recibe cada Civilización nueva al comienzo de la partida se resumen de la siguiente forma.

ARABIA

Arabia gana una ficha de Recurso de cada tipo del Mercado. Más concretamente, empiezan con 1 de Incienso, 1 de Hierro, 1 de Seda y 1 de Trigo. Además, debido a su tecnología de *Matemáticas*, el indicador de Tecnología militar de la Artillería de Arabia comienza la partida en el rango 2.

GRECIA

Grecia comienza la partida gobernada por la **Democracia** en lugar de por el **Despotismo**. Además, debido a la *Democracia*, el indicador de Tecnología militar de la Infantería de Grecia comienza la partida en el rango 2.

INDIA

India comienza la partida con una Metrópolis en lugar de una Capital normal. La Metrópolis debe ocupar dos de las cuatro casillas centrales de la ficha de mapa de inicio de India y no puede colocarse en diagonal. Los efectos de tener una Metrópolis se explican en la página 10.

ESPAÑA

España coge la miniatura de Colono blanca y la añade a sus miniaturas. Cuando éstas se colocan sobre el mapa, España también coloca la miniatura de Colono blanca. Al igual que ocurre con Rusia, esto aumenta el número de miniaturas que España puede tener a la vez sobre el mapa. Ten en cuenta que, a diferencia de Rusia, el límite de apilamiento de España empieza siendo de 2, por lo que España no puede colocar sus tres miniaturas en la misma casilla al comienzo de la partida.

UNA NOTA SOBRE ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Al jugar con el mazo de Grandes personajes, como se describe en la página 11, hay que tener en cuenta que Estados Unidos de América roba una carta de Gran personaje al comienzo de la partida, como si hubieran obtenido un Gran personaje durante la misma.

CAMBIOS Y ACLARACIONES A LAS REGLAS

Todas las reglas que aparecen en este documento reemplazan a las de la caja básica y deben usarse siempre que se juegue con la expansión *Fama y fortuna*. Si no se usan los mazos de Grandes Personajes y de Inversión, no tengas en cuenta las reglas de esos componentes. Esta sección contiene cambios generales de las reglas que aclaran y sustituyen a las que aparecen en la caja básica.

DEJAR OBSOLETAS MARAVILLAS EN EL MERCADO

Cuando se deja obsoleta una Maravilla al usar una carta de Tecnología, un jugador puede elegir una Maravilla que aún esté en el Mercado para dejarla obsoleta. En este caso, la Maravilla obsoleta es descartada del Mercado junto con su indicador y se roba una nueva Maravilla del mazo para reemplazarla.

OBTENER BOTÍN TRAS UNA BATALLA

Aunque las pérdidas sufridas por el bando perdedor siguen siendo básicamente las mismas, el sistema de botín se ha ajustado para simplificarlo y evitar ciertos abusos del juego.

Si el perdedor tenía una o más miniaturas en la casilla: El ganador obtiene 1 botín.

Si el perdedor estaba defendiendo una de sus Ciudades, pero no su Capital: El ganador obtiene 2 botines.

Si el perdedor estaba defendiendo su Capital: El ganador obtiene una victoria militar inmediata y gana la partida.

El ganador gasta inmediatamente el botín recibido para adquirir efectos de la siguiente tabla. Un ganador que reciba más de un botín puede adquirir tantos efectos como se pueda permitir, por lo que podría adquirir el mismo efecto varias veces. Por ejemplo, un jugador que reciba 2 botines podría adquirir un efecto de 2 botines, dos efectos de 1 botín distintos o el mismo efecto de 1 botín dos veces.

EFFECTOS DE 1 BOTÍN

- Robar hasta tres puntos de Comercio del dial de Comercio del perdedor.
- Robar hasta tres fichas de Cultura del perdedor.
- Robar una ficha de Recurso cualquiera del perdedor, incluyendo fichas de Choza o de Aldea que estén boca abajo; en este caso, el ganador no puede ver lo que son antes de elegir.
- Obligar al perdedor a descartar una ficha de Moneda que elija el ganador. Esto no puede afectar a las Inversiones.

EFFECTOS DE 2 BOTINES

- Aprender una de las Tecnologías que conozca el perdedor y que no conozca el ganador sin tener que pagar el coste de Comercio. Para poder hacer esto, el ganador debe tener un espacio válido en su pirámide tecnológica.
- Robar una de las cartas de Acontecimiento cultural del perdedor. A la hora de elegir, el ganador sólo podrá mirar los dorsos de las cartas.
- Robar una de las fichas de Moneda del perdedor y colocarla en la hoja de Civilización del ganador. Esto no puede afectar a las Inversiones.

CORRECCIONES A LAS REGLAS DE LA CAJA BÁSICA

En la página 25, el párrafo que describe lo que sucede cuando un jugador pierde una batalla en la que estaba defendiendo una de sus Ciudades, pero no su Capital, debería indicar que cualquier edificio que esté en las afueras se devuelve al mercado.

En la página 32, en el texto sobre la mejora de unidades, debería indicar que las unidades **sí pueden** saltarse rangos al mejorar.

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Todas las reglas que aparecen en este documento reemplazan a las de la caja básica y deben usarse siempre que se juegue con la expansión *Fama y fortuna*. Si no se usan los mazos de Grandes Personajes y de Inversión, no tengas en cuenta las reglas de esos componentes. Esta sección describe cómo usar los nuevos tipos de componentes y las nuevas reglas de juego de la expansión *Fama y fortuna*.

NUEVOS EFECTOS DE CHOZA Y ALDEA

Para proporcionar más variedad, esta expansión añade indicadores de Choza y de Aldea con varios efectos de Choza y Aldea nuevos, que se describen a continuación.



Bárbaro aliado: Revela inmediatamente este indicador y descártalo. A continuación, produce una unidad desbloqueada de forma gratuita y añádela a tu ejército regular, o bien produce una miniatura de forma gratuita y colócala en la casilla en la que se encontraba este indicador. Esta colocación no debe superar tu límite de apilamiento.



Trabajadores aliados: Revela y descarta este indicador durante la Gestión de la Ciudad para que una de tus Ciudades produzca 4 adicionales durante ese turno.



Arte indígena: Revela inmediatamente este indicador y descártalo. A continuación, obtienes 3 ó 6 fichas de Cultura, según se indique en el indicador de Choza o de Aldea.



Profesor: Quédate con este indicador. Revelalo y descártalo durante la fase de Comienzo del turno para aprender una Tecnología de nivel I de forma gratuita.



Riqueza: Revela inmediatamente este marcador y descártalo. A continuación, obtienes una ficha de Moneda y la colocas en tu hoja de Civilización.

DESBANDAR MINIATURAS, FORTIFICAR CIUDADES Y ENVIAR CARAVANAS

En esta expansión pueden retirarse Ejércitos y Colonos del tablero de forma voluntaria. A esto se le llama desbandar la unidad. Para hacerlo, en primer lugar el jugador debe mover la miniatura al centro de la Ciudad de una de sus Ciudades. A continuación se retira la miniatura del tablero. Desbandar es estrictamente voluntario, por lo que las miniaturas pueden seguir atravesando el centro de Ciudades aliadas siempre que no terminen allí su movimiento. Al desbandar una miniatura en la Ciudad, el jugador puede obtener un beneficio, ya sea fortificando la Ciudad o enviando una Caravana a la misma, dependiendo de si ha desbandado un Ejército o un Colono.

FORTIFICAR UNA CIUDAD

Si un jugador desbanda un Ejército, puede elegir fortificar la Ciudad en la que se desbandó la miniatura de Ejército. Para hacerlo, el jugador coge un indicador de Fortificación/Caravana y lo coloca sobre el centro de la Ciudad, con el lado de la Fortificación boca arriba. Un indicador de Fortificación indica que se han construido defensas temporales para proteger la Ciudad. Cuando un jugador defiende una Ciudad fortificada, recibe una bonificación de combate adicional de +2.

Si una Ciudad fortificada se defiende con éxito contra un atacante, el indicador de Fortificación se descarta. Si la Ciudad no se defiende con éxito, la Ciudad es destruida, claro está. Sólo puede haber un indicador de Fortificación a la vez sobre una Ciudad, y tampoco puede colocarse un indicador de Caravana sobre una Ciudad fortificada.

CARAVANAS

Si un jugador desbanda un Colono, puede elegir enviar una Caravana a la Ciudad en la que se desbandó la miniatura. Para hacerlo, el jugador coge un indicador de Fortificación/Caravana y lo coloca en el centro de la Ciudad, con el lado de la Caravana hacia arriba. Un indicador de Caravana muestra que la Ciudad se está beneficiando de un aumento en la productividad. Cuando un jugador realiza una acción de Producción en una Ciudad que tenga un indicador de Caravana, puede descartar dicho indicador para que la Ciudad produzca 2 adicionales ese turno.

ENVIAR UNA CARAVANA A UNA CIUDAD

El jugador morado desbanda una miniatura de Colono en el centro de la Ciudad.



A continuación, el jugador coloca un indicador de Caravana sobre el centro de la Ciudad.



Sólo puede haber un indicador de Caravana a la vez sobre una Ciudad, y tampoco puede colocarse un indicador de Fortificación sobre una Ciudad en la que haya una Caravana.

RELIQUIAS

Tres de las nuevas fichas de mapa neutrales de esta expansión contienen una casilla especial conocida como Reliquia, que representa unas ruinas o un objeto de una era pasada. Cuando se descubre una ficha de mapa con una Reliquia, coloca el indicador de Reliquia correspondiente en la casilla adecuada. Mientras el indicador de Reliquia permanezca en su sitio, no se podrá construir nada en la casilla, ni ésta podrá ser alterada por ningún Acontecimiento cultural, Tecnología o cualquier otro efecto del juego (como “Deforestación”). Además, mientras el indicador de Reliquia siga ahí, no podrán construirse Ciudades en casillas adyacentes. Asimismo, ninguna miniatura de Colono podrá entrar en la casilla a menos que esté acompañada por uno o más Ejércitos, ni siquiera si es propiedad de un jugador cuya Civilización está gobernada por una **República**.

Cuando una o más miniaturas de Ejército terminan su movimiento en una casilla de Reliquia, su propietario retira el indicador de Reliquia del tablero y obtiene una capacidad de un solo uso que se describe a continuación. Una vez que se retira del tablero el indicador de Reliquia, podrá alterarse la casilla de la Reliquia o construir sobre ella de forma normal.

ATLANTIS

El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de Atlantis aprende de forma gratuita una Tecnología de su elección al comienzo del siguiente turno. El jugador debe tener un espacio válido en su pirámide tecnológica para colocar la Tecnología nueva. Atlantis es una casilla de Agua.



ESCUELA DE CONFUCIO

El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de la Escuela de Confucio obtiene inmediatamente dos Grandes personajes. La Escuela de Confucio es una casilla de Montaña.



Nota: Si los griegos retiran este indicador de Reliquia, el jugador griego roba primero dos Grandes personajes y elige uno para quedárselo; a continuación, roba dos Grandes personajes más y elige uno para quedárselo.

LAS SIETE CIUDADES DE ORO

El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de las Siete Ciudades de Oro invierte dos Monedas de forma gratuita al comienzo del siguiente turno. Es decir, ese jugador obtiene dos indicadores de Inversión, pero no pierde dos fichas de Moneda para cubrir su coste. Las Siete Ciudades de Oro son una casilla de Bosque.



Nota: Al jugar con las Siete Ciudades de Oro es obligatorio usar el mazo de Inversiones.

METRÓPOLIS

La Tecnología de *Agricultura* que se incluye en esta expansión permite a un jugador convertir su Capital en una Metrópolis. Una Metrópolis es más grande que una Ciudad normal y proporciona los siguientes beneficios.

- Una Metrópolis tiene dos casillas adicionales en sus afueras.
- Cuando se dedica a las Artes, una Metrópolis produce 2 fichas de Cultura en lugar de 1 antes de contabilizar los iconos de Cultura de sus afueras.
- Una Metrópolis recibe un +2 de bonificación de Combate adicional cuando un jugador la defiende.
- Una Metrópolis puede extenderse parcialmente sobre el Agua y no cuenta como Agua a efectos de movimiento, de forma que su propietario puede usarla como puente improvisado.

Las dos casillas que contienen un indicador de Metrópolis son el centro de la Ciudad, mientras que las 10 casillas que rodean al indicador de Metrópolis son las afueras de la Ciudad. En la imagen siguiente, son las casillas con flechas apuntando hacia ellas.

AFUERAS DE UNA METRÓPOLIS

Las afueras de la Ciudad son 10 casillas en el caso de una Metrópolis, a diferencia de las ocho casillas habituales.



CÓMO CONVERTIR

UNA CAPITAL EN UNA METRÓPOLIS

Cuando un jugador aprende la Tecnología de *Agricultura*, su Capital se convierte inmediatamente en una Metrópolis si es posible. Para hacerlo, el jugador retira del mapa su indicador de Capital, coge su indicador de Metrópolis y lo coloca sobre el mapa siguiendo estas reglas:

- El indicador de Metrópolis debe ocupar la casilla que ocupaba el indicador de Capital, más una de sus cuatro casillas adyacentes no diagonales. A esta casilla se le llama su **CASILLA DE EXPANSIÓN**.
- La casilla de expansión no debe contener miniaturas enemigas.
- Si la casilla de expansión contiene alguna miniatura aliada, el jugador la mueve inmediatamente a una casilla adyacente en la que pueda terminar su movimiento de forma válida.
- Si la casilla de expansión contiene una Maravilla, un Gran personaje o un Edificio, se construye encima de lo que contuviera la casilla, tal y como se describe en el reglamento de la caja básica.
- Una casilla de Agua puede ser una casilla de expansión. En ese caso, la casilla deja de considerarse de Agua a efectos de movimiento.
- Las nuevas afueras de la Metrópolis no pueden superponerse con las afueras de otra Ciudad. Tampoco pueden extenderse fuera del mapa ni a territorios sin explorar.

Si una Capital puede convertirse en una Metrópolis al aprender *Agricultura*, debe hacerlo. Sin embargo, si no puede convertirse en una Metrópolis durante ese turno, el jugador deberá convertirla durante la fase de Comienzo del turno de cualquier turno posterior en el que sea posible hacerlo.

EJEMPLO DE TRANSFORMACIÓN EN METRÓPOLIS

El jugador morado quiere expandir su Capital y convertirla en una Metrópolis. Las casillas A y B son casillas de expansión válidas. Las casillas C y D no son casillas de expansión válidas. C no es válida porque las afueras se salen del mapa. D no es válida porque hay una miniatura enemiga en ella.



El jugador morado decide expandirse a la casilla B, construyendo sobre el Puerto y devolviéndolo al Mercado, como indican las reglas de la caja básica. A continuación, el jugador retira del mapa su indicador de Capital y lo sustituye por su indicador de Metrópolis.



MAZO DE GRANDES PERSONAJES

Esta expansión introduce el mazo de Grandes personajes. Usar este mazo hace que buscar una victoria cultural sea más atrayente y permite a los jugadores reclutar Grandes personajes de la Historia concretos. Todos los jugadores deben acordar al comienzo de la partida si usar o no este mazo.

PREPARACIÓN

Durante el paso 6 de la preparación de la caja básica, no mezcles boca abajo los indicadores de Gran personaje. En vez de eso, ponlos boca arriba y ordénalos por tipo. En total hay seis tipos distintos de indicadores de Gran personaje: artista, constructor, general, humanista, industrial y científico.

Después de ordenar los indicadores de Gran personaje, baraja el mazo de Grandes personajes y colócalo boca abajo junto a los indicadores de Gran personaje.

OBTENER GRANDES PERSONAJES

Cuando un jugador obtiene un Gran personaje, roba una carta del mazo de Grandes personajes sin revelarla al resto de jugadores. La carta indica el Gran personaje que obtiene el jugador, quien deberá coger el tipo de indicador de Gran personaje que coincida con la **imagen** de la carta. Los indicadores de Gran personaje de artista, constructor, general, humanista y científico se corresponden con cartas del mismo nombre, pero los de industrial se corresponden con las cartas de “Gran mercader o explorador”. El indicador de Gran personaje puede colocarse sobre el tablero o reservarse de la forma habitual, y sigue las reglas de la caja básica para todo lo demás. La carta de Gran personaje debe mantenerse **boca abajo** y en secreto hasta que se use.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE GRAN PERSONAJE

- A. Imagen
- B. Nombre
- C. Cita
- D. Efecto
- E. Tipo



Si no hay disponible ningún indicador de Gran personaje del tipo mostrado en la carta robada, el jugador descarta la carta de Gran personaje, poniéndola boca arriba en la parte inferior del mazo de Grandes personajes, y vuelve a robar hasta que saque un tipo de Gran personaje que esté disponible. Si no hay disponible ningún indicador de Gran personaje en absoluto, el jugador no recibirá ningún Gran personaje.

Ejemplo: Roma obtiene un Gran personaje y roba una carta del mazo de Grandes personajes. La carta robada es “Arquímedes” un Gran Inventor. Sin embargo, no quedan indicadores de Gran personaje Inventor, así que “Arquímedes” es descartado boca arriba en la parte inferior del mazo de Grandes personajes. Tras robar de nuevo, Roma obtiene a “Jim Henson”, un Gran humanista. Quedan dos indicadores de Gran personaje humanista, por lo que Roma coge uno de ellos y coloca la carta de “Jim Henson” boca abajo junto a su hoja de Civilización.

Nota: Cuando los griegos roban un Gran personaje, el jugador griego roba hasta tener dos cartas de Gran personaje válidas entre las que elegir.

Si los jugadores agotan el mazo de Grandes personajes y se revela una carta boca arriba en la parte superior, dale la vuelta y barájalo para crear un nuevo mazo.

CAPACIDADES DE GRAN PERSONAJE

Las capacidades indicadas en las cartas de Gran personaje son parecidas a las de las cartas de Maravilla, pero por lo general son menos poderosas y a menudo sólo pueden usarse descartando la carta. Cada capacidad indica cuándo puede usarse. Cuando un jugador quiere usar la capacidad de un Gran personaje, el jugador pone la carta boca arriba, revelándosela al resto de jugadores, y a continuación usa la capacidad. Si la carta de Gran personaje debe ser descartada para poder usar la capacidad, el jugador la descarta boca arriba en la parte inferior del mazo de Grandes personajes; si no es así, se queda boca arriba delante de su propietario.

Nota: Un jugador no puede usar la capacidad de un Gran personaje si no tiene en el mapa al menos un indicador de Gran personaje del tipo de ese Gran personaje. Por ejemplo, para poder usar la capacidad de “William Shakespeare”, el jugador debe tener en el mapa al menos un indicador de Gran personaje artista.

MATAR GRANDES PERSONAJES

Cuando se mata un indicador de Gran personaje (generalmente debido a un Acontecimiento cultural o a la destrucción de una Ciudad), el jugador debe comprobar si tiene demasiadas cartas de Gran personaje de ese tipo. Un jugador sólo puede tener una carta de Gran personaje por cada indicador de Gran personaje de ese tipo que tenga (incluyendo los indicadores del mapa y los que están en reserva), independientemente de si las cartas están boca arriba o boca abajo. Así pues, un jugador que tenga dos indicadores de Gran personaje artista no podrá tener más de dos cartas de Gran artista en total. Si un jugador tiene demasiadas cartas de Gran personaje del mismo tipo, debe descartar cartas de ese tipo al azar, de una en una, hasta que deje de tener demasiadas.

Ejemplo: Roma tiene dos indicadores de Gran personaje artista en el mapa y posee las cartas de “William Shakespeare” (boca arriba) y “Jerry Garcia” (boca abajo). Egipto juega una carta de Acontecimiento cultural que mata uno de los indicadores de Gran personaje artista de Roma. Ahora, Roma tiene una carta de Gran artista de más, por lo que el jugador elige una de sus dos cartas de Gran artista al azar sin mirarla (en este caso, “Jerry Garcia”) y la descarta boca arriba en la parte inferior del mazo de Grandes personajes.

MAZO DE INVERSIONES

Esta expansión también introduce el mazo de Inversiones. Este mazo proporciona más interacción entre la ruta hacia la victoria económica y las otras tres rutas de victoria, ya que permite a los jugadores invertir sus Monedas de varias formas. Todos los jugadores deben acordar al comienzo de la partida si usar o no este mazo.

Nota: Al jugar con los árabes es obligatorio usar el mazo de Inversiones, ya que una de sus capacidades de Civilización depende de él para funcionar.

PREPARACIÓN

Durante el paso 2 de la preparación general de la caja básica, dale a cada jugador su mazo de cuatro cartas de Inversión.

INVERTIR MONEDAS

Cada jugador puede invertir una Moneda (y sólo una) en cada turno. Las Monedas se invierten durante el comienzo del turno. Sólo pueden invertirse **fichas de Moneda**; no podrán invertirse Monedas impresas en el mapa, en cartas de Tecnología o en Edificios. Para poder invertir una Moneda, el jugador descarta del juego una de sus fichas de Moneda (disminuyendo en uno su número de Monedas) y obtiene un indicador de Inversión.

A continuación, el jugador elige una de sus cartas de Inversión y coloca el indicador de Inversión sobre ella, manteniéndola boca arriba para que la vean el resto de jugadores. Cada vez que un jugador invierte, puede colocar el nuevo indicador de Inversión sobre una carta de Inversión distinta o bien puede amontonar varios indicadores de Inversión sobre la misma carta.

Las Inversiones no cuentan para las 15 Monedas necesarias para una victoria económica, pero los demás jugadores no pueden descartarlas del juego.

EFFECTOS DE LA INVERSIÓN

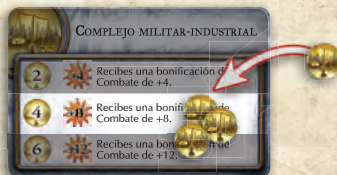
Al añadir un indicador de Inversión a una carta de Inversión, el jugador comprueba si se activa una capacidad. Una capacidad de Inversión se activa cuando el número total de indicadores de Inversión que hay sobre la carta es igual o mayor que el número mostrado a la izquierda de la capacidad de Inversión. Sin embargo, sólo tiene efecto la capacidad activa más cara de una carta de Inversión, las capacidades más baratas de esa carta dejan de funcionar.

REEMPLAZAR EFECTOS DE INVERSIÓN

Un jugador tiene tres indicadores de Inversión sobre la carta “Complejo militar-industrial”. Por tanto, está activa la capacidad de bonificación de Combate +4.



A continuación, el jugador coloca un cuarto indicador de Inversión sobre la carta “Complejo militar-industrial”, lo que activa la capacidad de bonificación de combate +8. Al ser más cara, esta capacidad de cuatro indicadores reemplaza a la capacidad de dos indicadores que proporcionaba la bonificación de Combate +4.



CRÉDITOS

Diseño de la expansión: Kevin Wilson

Agradecimientos especiales a James Hata y al Team XYZZY. Además, un agradecimiento muy especial a Sid Meier y la increíble gente de Firaxis.

Productor: Sally Hopper y Mark O'Connor

Edición y revisión: Mike Montesa, Mark O'Connor y Julian Smith

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Chris Beck, Brian Schomburg y Michael Silsby

Maquetación: Edge Studio

Coordinador artístico: Andrew Navaro

Ilustraciones de mapas: Henning Ludvigsen

Ilustración de cubierta y líderes: Tom Garden

Diseño de miniaturas: Jason Beaudoin

Ilustraciones adicionales sacadas de los archivos de Firaxis. Gracias a todos estos ilustradores por sus contribuciones.

Pruebas de juego: Shaun Donnelly, James Hata, Chris Gerber, John Goodenough, Evan Kinne, Andrew Liberko, Lukas Litzinger, Thyme Ludwig, Dallas Mehlhoff, Adam Sadler y Brady Sadler

Coordinador de licencias y desarrollo de FFG: Deb Beck

Director de producción: Eric Knight

Diseñador ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

CRÉDITOS DE FIRAXIS

Director artístico: Steve Ogden

Director de marketing: Kelley Gilmore

Asistente de marketing: Peter Murray

Pruebas de juego de Firaxis: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray y Brian Wade

CRÉDITOS DE 2K

Director de ventas digitales: Paul Crockett

© 1991–2012 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus subsidiarias. *Sid Meier's Civilization*, *Civ*, *Civilization*, Firaxis Games, el logotipo de Firaxis Games, 2K, el logotipo de 2K Games y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. El diseño del juego de tablero y *Fama y fortuna* son © 2010–2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG logo son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados para sus propietarios respectivos. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



ÍNDICE

Atlantis	9
Bonificaciones de Civilización	6
Cambios y aclaraciones a las reglas	7
Caravanas	8
Cartas de referencia militar	3
Cartas de sustitución de “Vuelo” y “Angkor Wat” ..	3
Cómo usar esta expansión	8
Componentes	2
Crear el mazo de Maravillas	5
Desbandar miniaturas	8
Descripción de la expansión	2
Descripción de los componentes	2
Edificio básico	5
Efectos de Aldea	8
Efectos de Choza	8
Elementos de una carta de Gran personaje	12
Escuela de Confucio	9
Fortificar una Ciudad	8
Icono de la expansión Fama y fortuna	4
Indicadores de Desastre	4
Inmune a la Anarquía	5
Las Siete Ciudades de Oro	9
Maravillas	7
Mazo de Grandes personajes	11
Mazo de Inversiones	13
Metrópolis	10
Obtener botín	7
Preparación de la expansión	5
Preparación del mapa para cinco jugadores	6
Reliquias	9
Tecnología de Agricultura	4, 6, 10
Terminología nueva	5



NUEVOS EFECTOS DE CHOZA Y ALDEA

Esta expansión añade varios efectos de Choza y Aldea nuevos, que se describen a continuación.



Bárbaro aliado: Revela inmediatamente este indicador y descártalo. A continuación, produce una unidad desbloqueada de forma gratuita y añádela a tu ejército regular, o bien produce una miniatura de forma gratuita y colócala en la casilla en la que se encontraba este indicador. Esta colocación no debe superar tu límite de apilamiento.



Trabajadores aliados: Revela y descarta este indicador durante la Gestión de la Ciudad para que una de tus Ciudades produzca 4 adicionales durante ese turno.



Arte indígena: Revela inmediatamente este indicador y descártalo. A continuación, obtienes 3 ó 6 fichas de Cultura, según se indique en el indicador de Choza o de Aldea.



Profesor: Quédate con este indicador. Revelalo y descártalo durante la fase de Comienzo del turno para aprender una Tecnología de nivel I de forma gratuita.



Riqueza: Revela inmediatamente este marcador y descártalo. A continuación, obtienes una ficha de Moneda y la colocas en tu hoja de Civilización.



Una Metrópolis es más grande que una Ciudad normal y proporciona los siguientes beneficios.

- Una Metrópolis tiene dos casillas adicionales en sus afueras.
- Cuando se dedica a las Artes, una Metrópolis produce 2 fichas de Cultura en lugar de 1 antes de contabilizar los iconos de Cultura de sus afueras.
- Una Metrópolis recibe un +2 de bonificación de Combate adicional cuando un jugador la defiende.
- Una Metrópolis puede extenderse parcialmente sobre el Agua y no cuenta como Agua a efectos de movimiento, de forma que su propietario puede usarla como puente improvisado.

Las dos casillas que contienen un indicador de Metrópolis son el centro de la Ciudad, mientras que las 10 casillas que rodean al indicador de Metrópolis son las afueras de la Ciudad.

EFECTOS DE LAS RELIQUIAS

Tres de las nuevas fichas de mapa neutrales de esta expansión contienen una casilla especial conocida como Reliquia. El primer jugador que termina el movimiento de una de sus miniaturas de Ejército en una casilla de Reliquia retira el indicador de Reliquia del tablero y obtiene una capacidad de un solo uso, que se describe a continuación.



Atlantis: El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de Atlantis aprende de forma gratuita una Tecnología de su elección al comienzo del siguiente turno. El jugador debe tener un espacio válido en su pirámide tecnológica para colocar la Tecnología nueva. Atlantis es una casilla de Agua.



Escuela de Confucio: El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de la Escuela de Confucio obtiene inmediatamente dos Grandes personajes. La Escuela de Confucio es una casilla de Montaña.



Las Siete Ciudades de Oro: El jugador que retira del tablero el indicador de Reliquia de las Siete Ciudades de Oro invierte dos Monedas de forma gratuita al comienzo del siguiente turno. Es decir, ese jugador obtiene dos indicadores de Inversión, pero no pierde dos fichas de Moneda para cubrir su coste. Las Siete Ciudades de Oro son una casilla de Bosque.

METRÓPOLIS