EMPORION

REGLAMENTO

REGLAMENT

RULEBOOK

EMPORION

Un juego de exploración y conquista griega.

2 a 4 jugadores | 30-45 minutos | A partir de 12 años

INTRODUCCIÓN

Desde las remotas poleis asiáticas de la Hélade surcan los mares las naves griegas para establecer nuevos enclaves y rutas comerciales en el Mediterráneo. Expediciones de colonos foceos llegan a las costas íberas, donde fundarán Emporion, la primera poleis griega de la península, en la que se establecerán junto a los pueblos íberos, como los indiketes, y rivalizarán por la hegemonía comercial contra los fenicios. ¿Cuán próspera será la ciudad que construyan estos pioneros? ¿Lograrán fundar un imperio que perdure a lo largo de los siglos?

MATERIALES

- 110 cartas repartidas en:

68 cartas de Historia de: Cultura (verdes), Comercio (azules) y Guerra (rojas)

18 cartas de Prestigio
4 cartas de Prestigio Especiales (amarillas)

14 cartas de Mercancía (violetas)

5 cartas de Acción (Comercio, Cultura, Guerra, Expedición y Reserva)

1 carta de jugador inicial

- 8 dracmas emporitanos

- 2 marcadores de jugador: Asclepios e Hygeía

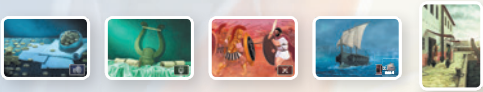
OBJETIVO

El objetivo del juego es lograr cartas que otorguen Puntos de Victoria (PV). Las cartas de Prestigio y Mercancía y algunas cartas de Historia otorgan PV.

PREPARACIÓN

1. Selecciona el jugador inicial: elígelo al azar y entrégale la carta de jugador inicial.

2. Forma el área de Acción: pon las 5 cartas de Acción boca arriba formando una fila en el centro de la mesa.



3. Construye los mazos de juego: separa del resto las cartas iniciales de Historia (marcadas en la esquina inferior derecha de su parte frontal con

una alfa griega: α. Con las cartas restantes de Historia forma el mazo de Historia y barájalo. Forma el mazo de Progreso con las cartas Prestigio y Mercancía y barájalo. Coloca los dos mazos boca abajo, uno al lado del otro, cerca del área de Acción.

Mazo de Historia

Mazo de Progreso

4. Forma el Puerto: toma las 4 primeras cartas del mazo de Historia y y alinéalas boca arriba en la parte superior del área de Acción.

5. Asigna cartas iniciales: el jugador inicial toma, a su elección, una carta de Hoplitēs o Sophistes de las cartas de Historia iniciales y la coloca boca arriba en su Dominio. El resto de jugadores eligen también una carta, ya sea un Hoplitēs o Sophistes, y la colocan igualmente boca arriba en sus correspondientes Dominios.

6. Crea la Polis: selecciona de las cartas de Historia iniciales restantes tantos Sophistes, Hoplitēs y Macellums como jugadores haya y colócalos boca arriba formando una fila cerca de la carta de Acción correspondiente.

7. Coloca las 4 cartas de Prestigio especiales: opcionalmente, alinéalas a un lado de la Polis. En tu primera partida ignora este paso y retíralas del juego.

8. Reparte los dracmas: entrega 2 dracmas a cada jugador.

9. Reparte Botines y el marcador de jugador:

- **Partidas a 2 jugadores:** cada jugador toma dos cartas de Historia iniciales al azar poniéndolas boca abajo en su Dominio. Se eliminan del juego las cartas de Historia iniciales sobrantes. Finalmente, el jugador inicial escoge uno de los dos marcadores de jugador. El otro jugador se queda con el sobrante.

Ejemplo de disposición inicial para 2 jugadores

Ejemplo de disposición inicial para 3 jugadores

- **Partidas a 3 y 4 jugadores:** el primer jugador toma 1 carta de las restantes de Historia iniciales y la coloca boca abajo en su Dominio. El segundo toma 2, el tercero 3 y el último 4. Se retiran del juego, si quedaran, las cartas de Historia iniciales sobrantes. Se elige un único marcador de jugador, el otro no se usará en la partida.

Importante:

- Denominamos Botines a cualquier carta de Historia boca abajo presente en el Dominio de un jugador.
- Una o varias cartas de Botín pueden usarse en los siguientes turnos como un comodín de recurso básico de Guerra, Cultura o Comercio (1 carta de Botín = 1 recurso). Las cartas de Botín así usadas se devolverán boca abajo a la parte inferior del mazo de Historia.

JUEGO

El juego se desarrolla en sucesivas rondas y cada participante juega un turno por ronda. Comenzando por el jugador inicial y en sentido horario, cada participante lleva a cabo su turno. Cuando todos han jugado finaliza la ronda en curso y comienza una nueva. Durante su turno el jugador debe por orden: seleccionar una Acción, ejecutar la Acción y realizar, si procede, una expedición obligatoria.

A. SELECCIÓN DE ACCIÓN

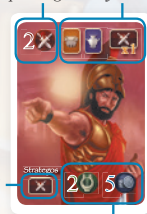
El jugador coloca a su elección el marcador de jugador en una de las cartas del área de Acción, teniendo en cuenta lo

siguiente:

- **1) Debe escoger una carta de Acción en la que no haya ya un marcador.** En partidas a 2 jugadores la Acción de Reserva sí puede contener dos marcadores.
- **2) No puede repetir Acción.** El jugador debe mover obligatoriamente el marcador a una carta distinta de la que se encontraba el marcador al inicio de su turno.
- **3) Solo puede escoger una Acción que pueda llevar a cabo y no puede pasar.**

En el caso de que no pudiera realizar ninguna Acción, el jugador se descartará de una de sus cartas reservadas (ver Acción de Reserva), apartándola del juego, y finalizará su turno.

Partes de una carta



B. ACCIONES

1. Reserva de una carta procedente del Puerto: Permite reservar una carta del Puerto para posteriores turnos. Para ello, el jugador colocará el marcador en la carta de Acción de Reserva, tomará la carta deseada, la depositará boca arriba en su Dominio y pondrá uno de sus dracma encima. A continuación, descubrirá una carta del mazo de Historia y la colocará boca arriba en el Puerto, quedando nuevamente 4 cartas disponibles. Esta Acción solo se puede realizar si el jugador posee algún dracma libre. Por tanto, cada jugador puede tener como máximo dos cartas reservadas simultáneamente. La carta reservada no cuenta para el cómputo final de cartas presentes en su Dominio, ni otorga beneficio ni efecto alguno hasta que no se incorpore definitivamente al Dominio.

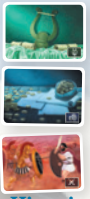
Ejemplo: Xavi desea reservar la carta Stoá que está en el Puerto. Desplaza el marcador hasta la carta de Acción de Reserva. Toma la Stoa y la lleva a su Dominio poniendo uno de sus dracmas disponibles encima de ella. Después toma una carta del mazo de Historia y la coloca en el lugar que ha quedado libre en el Puerto. Finaliza así su turno.

Ejemplo de reserva

Importante:

- Si al finalizar la partida un jugador tuviera cartas reservadas, se restará 3 PV por cada una de ellas.
- En partidas a 2 jugadores puede haber simultáneamente dos marcadores sobre la carta de Acción de Reserva.

2. **Añadir una carta al Dominio:** Permite ampliar el Dominio con una nueva carta de Historia (Comercio, Cultura o Guerra), Prestigio o Mercancía.



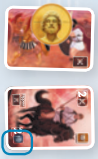
- **a) Incorporación de una carta de Historia procedente de la Polis:** Si el jugador posee entre las cartas presentes en su Dominio los recursos demandados por la carta de la Polis a incorporar y, además, previamente ha colocado su marcador en la carta de Acción correspondiente, toma la carta de la Polis y la incorpora boca arriba en su Dominio. Si la carta deseada es de tipo Comercio, tendrá que haber seleccionado la carta de Acción de Comercio, si fuera de Cultura, la de Cultura y, finalmente, si fuera de Guerra, la de Guerra. Además, puede usar cartas de Botín como recursos si fuera necesario.

Ejemplo: Xavi desea llevarse, desde la Polis a su Dominio, la carta Hippeis que requiere 2 recursos de Comercio. Xavi comprueba que la carta de Macellum en su Dominio otorga dichos recursos y además que la carta de Acción de Guerra no tiene ningún marcador. Por tanto, desplaza el marcador de jugador a la carta de Acción de Guerra e incorpora Hippeis a su Dominio finalizando su turno.

- **b) Incorporación de una carta de Prestigio o Mercancía procedente de la Polis:** Para ello, el jugador tendrá que activar una carta de Historia ya presente en su Dominio que permita adquirir cartas de Prestigio o Mercancía. Si la carta que posee dicha habilidad fuera de tipo Comercio, el jugador habrá anteriormente colocado el marcador en la carta de Acción de Comer-

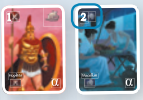
Ejemplo de acción de guerra

Escoge la acción con el marcador



La carta Hippeis requiere poseer 2 recursos de comercio.

Cartas en el Dominio del jugador



El jugador puede llevarse la carta Hippeis de la Polis a su Dominio porque su Macellum otorga 2 recursos de comercio.

Ejemplo de acción de comercio

Escoge la acción con el marcador

El jugador podría llevarse el Emporoi, ya que posee en su Dominio los recursos que requiere.

Cartas en el Dominio del jugador

La carta Emporoi otorga la habilidad de tomar cartas de Mercancía de la Polis (o reservadas).

Importante:

- Aconsejamos que las cartas del Dominio del jugador se agrupen formando columnas según el color de las cartas, dejando siempre visible la parte superior de cada una, de manera que cada jugador pueda saber de que recursos dispone y de los que disponen los otros jugadores.

cio, si fuera de Cultura en la de Cultura y si fuera de Guerra en la de Guerra. En cualquier caso, el jugador debe disponer entre las cartas de su Dominio de los recursos que requiera la carta que desea incorporar. Puede también usar cartas de Botín si no tuviera en su Dominio recursos suficientes. Si se cumplen los requisitos mencionados, entonces el jugador tomará la carta de la Polis y la emplazará boca arriba en su Dominio.

Ejemplo: Pep quiere añadir a su Dominio una carta de Mercancía presente en la Polis. Como ya tiene una carta de ese tipo en su Dominio el coste de la nueva será de 6 recursos de Comercio que, como comprueba, ya posee entre las cartas de su Dominio. Desplaza, entonces, el marcador hasta la carta de Acción de Comercio, activando la habilidad del Creditor que le permite tomar dicha Mercancía e incorporarla a su Dominio, acabando así su turno.

Ejemplo de activación de habilidad

- **c) Incorporación de una carta previamente reservada como si esta estuviera en la Polis:** En función del tipo de la carta reservada a incorporar, el jugador procederá de acuerdo a lo estipulado en los apartados **a** y **b** anteriormente enumerados.

Ejemplo: En su turno anterior Carolina reservó, retirándola del Puerto y colocándola en su Dominio bajo un dracma, la carta de Prestigio PalaíaPolis. En su turno actual decide incorporarla definitivamente a su Dominio. Por tanto, comprueba si reúne entre las cartas de su Dominio los recursos que PalaíaPolis demanda: 3 de Cultura y 7 de Comercio. Como le faltan 2 recursos de Comercio, devuelve 2 Botines al mazo de Historia y llega así a los 7 recursos de Comercio necesarios. A continuación, desplaza el marcador a la carta de Acción de Guerra, activando la habilidad de Strategos para adquirir cartas de Prestigio. Incorpora, así, la PalaíaPolis a su Dominio y vuelve a tener ese dracma disponible para una futura Acción de Reserva. Su turno finaliza.

3. Expedición: Permite ampliar la Polis con nuevas cartas y obtener Botines siguiendo estos pasos:

- **a.** El jugador mueve tantas cartas del Puerto a la Polis como iconos de expedición haya en su Dominio, hasta un máximo de 4. Es obligatorio usar todos los iconos de Expedición (hasta un máximo de 4).
- **b.** Rellena el Puerto con nuevas cartas hasta que haya de nuevo un total de 4. Para ello se usarán cartas de los mazos de Historia y/o Progreso, ateniéndose a los siguientes supuestos:
  - **1)** Si el jugador únicamente ha desplazado una carta del Puerto a la Polis: se usa una carta del mazo de Historia.
  - **2)** Si ha desplazado un número superior: se rellena totalmente el Puerto con al menos una carta de cada mazo.

Importante:

- Si hubiera que robar cartas del Mazo de Historia cuando éste está agotado, se usarán las cartas del mazo de Prestigio.

- **c.** Roba una carta, sin voltearla, del mazo de Historia por cada carta que ha llevado a la Polis y la ubica boca abajo en su Dominio. Esas cartas pasan a ser Botines y no pueden ser volteadas en ningún momento. Si no quedaran cartas en el mazo de Historia, no se obtienen Botines.

Ejemplo: Carolina selecciona la Acción de Expedición. Cuenta los iconos de Expedición que tiene en su Dominio que resultan ser 2. Por tanto, lleva 2 cartas, a su elección, del Puerto a la Polis. A continuación rellena los huecos que han quedado en el Puerto con una carta del mazo de Historia y con otra del mazo de Progreso. Finalmente, roba 2 cartas del mazo de Historia, las coloca boca abajo en su Dominio y finaliza su turno.

Ejemplo: Juana selecciona la Acción de Expedición. Tiene un total de 6 iconos de Expedición en su Dominio. Por tanto, mueve 4 cartas del Puerto a la Polis. A continuación rellena el Puerto con 4 cartas nuevas, 1 del mazo de Historia y 3 del de Progreso. Finalmente, roba 4 cartas del mazo de Historia, las coloca boca abajo en su Dominio y finaliza su turno.

C. EXPEDICIÓN OBLIGATORIA

Al final de su turno el jugador comprueba que haya cartas de Historia en la Polis. Si no hubiera ninguna, moverá a la Polis las 4 cartas que haya en el Puerto. Después rellenará el Puerto con 4 nuevas cartas procedentes del mazo de Historia. Si no hubiera suficientes, una vez agotado ese mazo, usará cartas procedentes del mazo de Progreso.

Importante:

- El jugador no recibirá cartas de Botín por esta Expedición obligatoria.

Ejemplo de Expedición

FINAL DE PARTIDA

La partida acaba al final de la ronda en que se dé alguno de los dos casos siguientes:

- **a)** Un jugador tenga 18 cartas en su Dominio, sin contar las cartas de Botín ni las reservadas. Cuando un jugador tenga 17 debe anunciarlo al resto.
- **b)** Un jugador deba robar una carta del mazo de Historia y no queden.

En ambos casos la partida acaba cuando finalice el turno del jugador anterior a aquél que posea la carta de jugador inicial.

Importante:

- Una vez se cumpla el caso **b**, aunque posteriormente en dicha ronda volviera a haber cartas en el mazo de Historia (por el pago de Botines), se considera igualmente que el mazo está agotado. Así pues, al final de dicha ronda la partida acaba.

RECUENTO FINAL

Cuando la partida termina se cuentan los PV:

- Se ganan los PV indicados en las cartas de Prestigio y Mercancías.
- Se ganan PV por los bonificadores de las cartas de Historia.
- Se pierden 3 PV por carta reservada no usada.

El ganador será aquél jugador que tenga más PV. En caso de empate, el jugador que posea el mayor número de copias de la carta Emporion. Si nadie posee copia alguna o bien dos jugadores tienen la misma cantidad, aquél que posea en total más cartas de Prestigio y Mercancías será el ganador. En caso de un nuevo empate, ambos jugadores son declarados vencedores.

Ejemplo de recuento final:

Botines *(3)*

Mercancías: *(3) 17 PV*

Prestigio: *15 PV*

Cultura: *4 PV*

Guerra: *15 PV*

Multiplicadores de botines *(2): 6 PV*

Multiplicadores de mercancías *(1): 3 PV*

Total: 60 PV

CRÉDITOS

Autor: Xavier Carrascosa | **Ilustración:** Ricardo Jurado
Diseño gráfico y maquetación: Xavier Carrascosa
Reglamento: José María Bellostas
Revisión: Pep Sabater, Javier García, Joel Martínez
Mont Tàber | MT-2-001 | Barcelona, octubre 2016

Agradecimientos del autor: *Quisiera agradecer especialmente a las siguientes personas su ayuda y colaboración (y su paciencia) tanto en las sesiones de testeos como en sus ideas para mejorar el juego: Javier García, Jesús F. Alonso, Perepau Llistosella, Pedro García, Nano Márquez, Pepe Roma, Gonzo Bríos y muy especialmente a Mónica. ¡Gracias a todos!*

www.mont-taber.com

Mont Tàber Editorial

@mont_taber

ICONOGRAFÍA

Tipos de cartas

Cultura *Comercio* *Guerra* *Mercancía* *Prestigio* *Botín*

Recursos / requisitos

Cultura *Comercio* *Guerra*

Una carta otorga (esquina superior izquierda) o demanda (esquina inferior derecha) tantos recursos de ese tipo como el valor a la izquierda del icono indique.

Indica los PV que se obtienen al final de la partida, según el número indicado a su izquierda.

Indica el pago de Botines (que se devuelven al mazo de Historia) en las 4 cartas especiales de Prestigio.

Habilidades

Expedición: *En la Acción de Expedición se mueven tantas cartas del Puerto a la Polis como iconos de este tipo tengamos en nuestro Dominio (máx. 4) y se obtienen el mismo número de Botines.*

Prestigio: *Permite incorporar al Dominio una carta de Prestigio, ya sea de la Polis o de la propia reserva, si se tienen los recursos requeridos por la carta.*

Mercancía: *Permite incorporar al Dominio una carta de Mercancía, ya sea de la Polis o de la propia reserva, si se poseen los recursos de Comercio necesarios. Para la primera, 5 recursos y para posteriores 1 más por cada carta de Mercancía que ya tengamos en nuestro poder.*

Multiplicadores

Cada carta en el Dominio del tipo indicado por el icono otorga tantos PV como la cifra mostrada. Todos los multiplicadores son acumulativos (Ejemplo: 2 multiplicadores de «Guerra x 1» darán 6 PV en total en el caso de poseer 3 cartas de Guerra.)

Mercancías

Las cartas de Mercancía otorgan PV por acumulación: 1 carta 5 PV, 2 cartas 10 PV, etc. Si un jugador tiene más de 5 cartas cada nueva carta formaría otro set, aunque el coste de adquisición seguiría creciendo (Ej: la sexta carta de Mercancía le costaría a Pep 10 recursos de Comercio y le otorgaría 5 PV además de los 37 PV acumulados por sus otras cartas de Mercancía.)

NOTAS HISTÓRICAS

El juego recorre libremente la creación de la antigua colonia de Emporion, emplazada en la actual provincia de Girona, desde su fundación en el año 575 a. C. hasta la época del Imperio Romano. La mayoría de las ilustraciones de las cartas se corresponden con la época y el entorno griego pero algunas otras son de la época romana.

Hemos intentado seguir fielmente la documentación proporcionada por la sede de Empúries del Museu d'Arqueologia de Catalunya y los atinados consejos de personas que conocen el yacimiento con profundidad (muchas gracias Oblivion).

Algunas de las cartas llevan su nombre en latín, otras la transcripción fonética del nombre en griego antiguo al castellano y otras el usado habitualmente en castellano. Cualquier error histórico es fruto de nuestra impericia.

Finalmente nos gustaría recomendar encarecidamente la visita al yacimiento de la ciudad greco-romana de Empúries que ha inspirado este juego.

- En esta página oficial tienes más información sobre la visita al yacimiento arqueológico de Empúries: http://patrimoni.gencat.cat/es/coleccion/empuries

TIENDAS AMIGAS

MESA291

DRACO+TIENDA.com

Juegame Store

La Caverna de Voltir

homoludicus CASTELLÓ

Mathom.es

Gotham comics

Quarto de Juegos

EMPIRE GAMES

KABURI JOCS DE TAULA · MERCHANDISING

DUNGEON LEVELS

Valencia homoludicus

LANDRÖMMA

DEDRAC JOCS · PUZLES

ESEL GAMES

THE CURIOSITY Shop

HOMOLUDICUS SABADELL