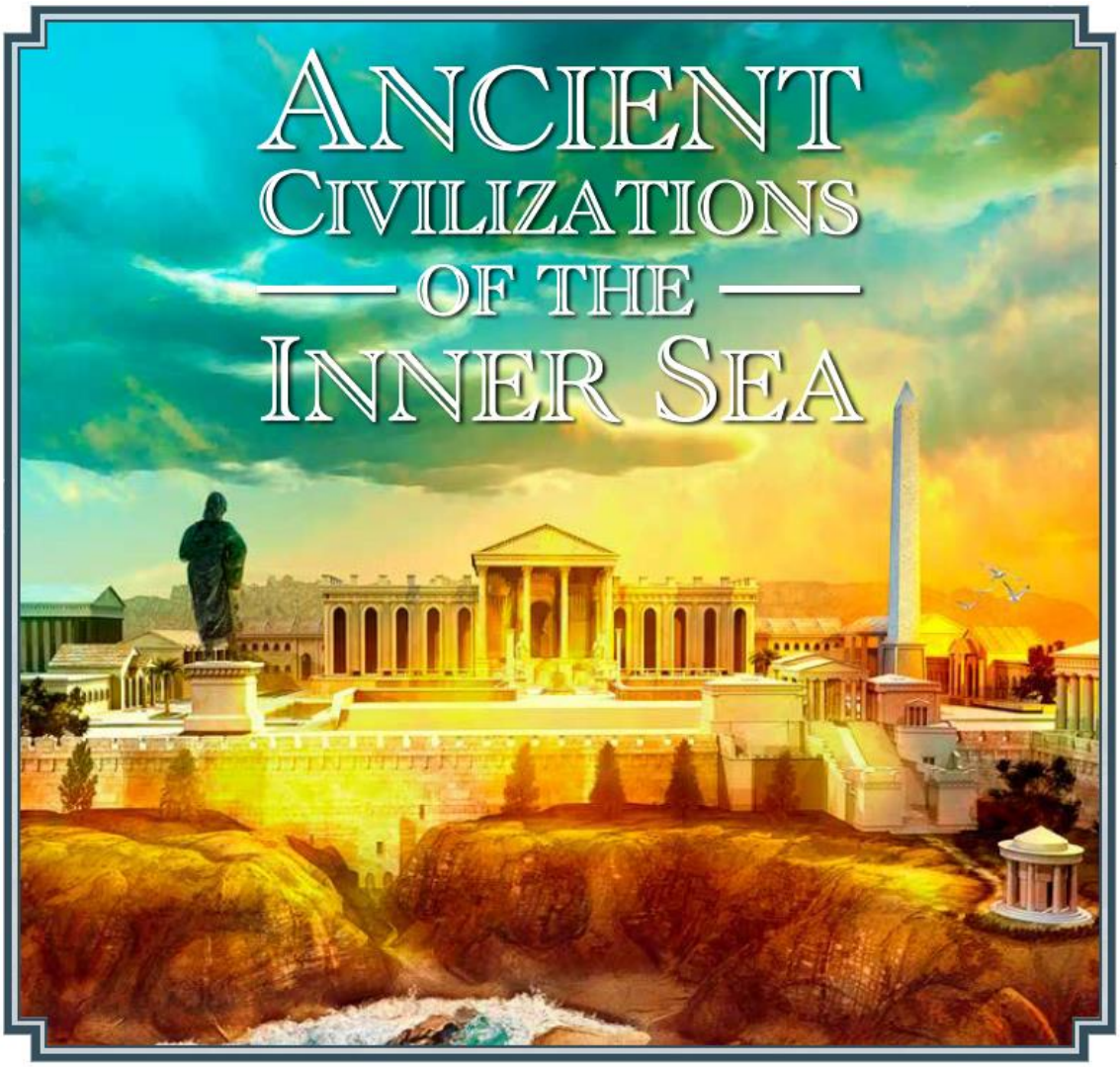


Reglamento

diseño del juego de
Christopher Vorder Bruegge y Mark McLaughlin

desarrollo del juego de
Fred Schachter

© 2019 GMT Games, LLC

INTRODUCCIÓN

Ancient Civilizations of the Inner Sea (ACIS) es un emocionante juego abstracto fácil de aprender pero difícil de dominar en el que los jugadores dirigen renombradas y legendarias civilizaciones que surgieron y desaparecieron alrededor de las costas del Mar Mediterráneo, al que los romanos llamaron muy apropiadamente *Mare Internum*, o "Mar Interior".

ACIS sigue el transcurso de cuatro épocas, que más o menos se adaptan a los siguientes períodos históricos:

- Época I: La Edad de Bronce (3000 – 1200 a.C.)
- Época II: La Edad de Hierro (1200 – 750 a.C.)
- Época III: El Auge de los Imperios (750 – 100 a.C.)
- Época IV: La Caída de los Imperios (100 a.C. – 500 d.C.)

A lo largo de las reglas verás numerosas secciones insertadas como esta. Estas secciones están repletas de ejemplos, aclaraciones, consejos de juego, notas del diseñador, trasfondo histórico y otros conocimientos variados para ayudarte a entender el juego.

RESUMEN DEL JUEGO

En ***ACIS***, los jugadores estarán al mando de una de las principales potencias de la época: Roma, Cartago, Celtiberia, Galia, Mauritania, Micenas, Troya, Fenicia, Minos o Egipto.

El objetivo del juego es conseguir que tu civilización acumule más puntos de victoria (PVs) que la de cualquier otro jugador. Hay varias maneras de ganar PVs, como pueden ser construir ciudades y maravillas, saquear ciudades, acumular riquezas o dominar el mar.

Una partida puede durar hasta cuatro Épocas, cada una de las cuales se divide entre dos y cuatro turnos. Durante cada turno hay cuatro fases, que deben llevarse a cabo una a una en el siguiente orden:

1. Fase de Crecimiento
2. Fase de Cartas
3. Fase de Competición
4. Fase de Ajustes

Al final del último turno de cada Época hay una quinta Fase de Final de Época.

Algunos escenarios adicionales del Manual pueden comenzar en épocas posteriores o anteriores, tener otras condiciones de victoria o añadir reglas especiales.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Términos Importantes del Juego..... 3
Componentes del Juego..... 4
El Tablero.....4
Las Cartas.....4
Las Fichas de Madera.....5
Tarjetas de Civilización.....5
Despliegue Básico para 2 Jugadores..... 6
Despliegue Básico para 3 Jugadores..... 8
Despliegue Básico para 4 Jugadores.....10
Despliegue Básico para 5 Jugadores.....12
Despliegue Básico para 6 Jugadores.....14
Apilamiento.....16
Fase de Crecimiento.....16
Paso de Retiro.....16
Paso de Adquisición.....16
Paso de Reasentamiento.....17
Paso de Despliegue.....17
Fase de Cartas.....18
La Regla Dorada.....18
Cartas de Evento.....18
Jugar una Carta de Destino.....18
Construir una Maravilla.....19
Pasar.....19
Fase de Competición.....20
Apilamiento.....20
Orden de Resolución.....20
Eliminación de Discos.....20
Cartas de Competición.....20
Procedimiento para la Competición.....21
Botín (Saquear Ciudades).....21
Fase de Ajustes.....22
Paso de Dominación Marina.....22
Paso de Recuento de Victoria.....22
Paso de Reinicio de Orden de Turno.....22
Paso de Eneas.....22
Paso de Muerte Súbita.....23
Paso de Robo.....23
Fase de Final de Época.....23
Diplomacia.....24
Reglas Opcionales.....24
Evento de Final de Época.....24
Hordas Bárbaras.....24
Fin de la Partida.....24

© 2019 GMT Games, LLC

Inventario.....24
Créditos.....24
Traducción de las Áreas del Mapa.....24

Para ver un par de vídeos instructivos sobre cómo jugar al juego –incluido el juego en solitario–, así como artículos en profundidad escritos por el equipo de diseño del juego, te rogamos que visites https://www.gmtgames.com/p-624-ancient-civilizations-of-the-inner-sea.aspx.

TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO

Hay varios términos con los que deberías de familiarizarte para entender mejor las reglas siguientes.

Asentamiento

En un área, un Asentamiento es un apilamiento de exactamente 2 discos que pertenecen a una sola facción. Puede haber Asentamientos de múltiples facciones en la misma área (lo que daría lugar a un área Disputada). *En el mar, puedes considerar un apilamiento de dos discos como un grupo de saqueadores o una pequeña flota.*

Bárbaros

Los bárbaros entran por lo general al jugarse cartas. Usan discos negros. Los bárbaros no son una civilización. *Sus apilamientos nunca son Ciudades, y no pueden por lo tanto ser saqueadas; los efectos de cartas que se aplican específicamente a civilizaciones no afectan a los Bárbaros; etc.*

Campamento

En un área, un Campamento es un apilamiento de exactamente 1 disco que pertenece a una sola facción. Puede haber Campamentos de múltiples facciones en la misma área. *En el mar, se puede considerar un solo disco como un grupo de pescadores.*

Carta de Anulación

Un tipo de carta que puede anular los efectos de otra carta jugada

Carta de Competición

Un tipo de carta que sólo puede jugarse durante la Fase de Competición, y que normalmente afecta sólo a la competición actual.

Carta de Evento

Un tipo de carta que normalmente debe jugarse inmediatamente cuando es robada o revelada.

Carta de Inversión

Un tipo de carta que se juega boca arriba en la mesa, con un número variable de discos sobre ella. La eliminación de discos en un momento posterior proporciona al propietario un beneficio.

Ciudad

En un área terrestre (únicamente), una Ciudad es un apilamiento de 3 o más discos que pertenezcan a una sola civilización. Puede haber Ciudades de múltiples civilizaciones en la misma área (lo que daría lugar a un área Disputada). *Los Bárbaros pueden tener apilamientos de 3 o más discos, pero no tienen Ciudades.*

Civilización

La civilización de un jugador usa un juego de fichas de color y tiene un área natal específica en el mapa. *Nota: dependiendo del escenario jugado [véase Manual], un jugador podría controlar más de una civilización o la civilización podría ser controlada por el sistema de juego (una CSJ).*

Compartida

Un área compartida es un área ocupada por dos o más facciones.

Control

Un área ocupada únicamente por una sola facción –es decir, sin discos oponentes– está Controlada por esa facción.

CSJ (Civilización Sin Jugador)

En el juego en solitario, así como en algunos escenarios multijugador (*véase Manual*), una CSJ es una civilización dirigida por el sistema de juego en lugar de por un jugador.

Disputada

Si un área está ocupada por más de una facción y al menos una de esas facciones tiene

dos o más discos presentes, esa área está Disputada. Se deberá resolver una competición en las áreas Disputadas durante la Fase de Competición.

Dominación
Una civilización que Controla un área de mar poco profundo también Domina esa área de mar si Controla todas las áreas terrestres adyacentes.

Enemigo (y Enemigo Principal)
En escenarios con uno o más CSJs, una o más civilizaciones oponentes pueden ser enemigas de las demás CSJ, atrayendo su ira. Si una CSJ tiene más de un enemigo, uno de ellos será escogido como su enemigo Principal, atrayendo su ira con preferencia.

Época
La partida está dividida en cuatro Épocas: I, II, III y IV. Cada época consta de 2-4 turnos y cada turno tiene distintas fases.

Facción
Los Bárbaros y cada una de las civilizaciones son facciones.

Ocupar
Una facción ocupa un área si esa área contiene al menos uno de sus discos.

Oponerse
Todas las facciones y sus fichas se oponen las unas a las otras, incluso si son controladas por el mismo jugador. Las fichas propias de una facción nunca se oponen entre ellas. En el texto de las cartas, oponerse se refiere a todas las facciones aparte de la que juega la carta.

Reserva
Cuando no está en el tablero, en su Tarjeta de Civilización o sobre una carta, los discos de una civilización están en un montón de reserva en la mesa, frente a su jugador propietario. Cuando se te diga que "elimines" un disco del mapa o de una carta, colócalo de nuevo en su reserva a menos que explícitamente se indique otra cosa. Si se te dice que "coloques" un disco en el mapa o en una carta, cógelo de la reserva a menos que explícitamente se indique otra cosa.

COMPONENTES DEL JUEGO

EL TABLERO
Áreas
La parte principal del tablero es un mapa del Mar Mediterráneo y sus alrededores. Este mapa se divide en espacios llamados "áreas", cada uno identificado por un nombre único. Estas incluyen:

Áreas Terrestres (*marrones*)

Áreas Marítimas (*azules*)

Bordes: Las áreas terrestres están separadas una de otra por bordes marrón oscuro; las áreas de mar están separadas por bordes azul oscuro. Un área terrestre y un área marítima están separadas por una combinación de ambos. Las áreas se consideran adyacentes entre ellas si comparten un borde común.

Nota: *La representación del Río Nilo que atraviesa las áreas Nile Delta, Egypt y Kush no es una frontera.*

Islas: Algunas áreas terrestres o grupos de áreas terrestres son llamadas "islas", que se representan con un borde amarillo que las rodea. *Por ejemplo, Corsica es una isla, al igual que la combinación de Sardinia y Nora.* Cada área terrestre de una isla está adyacente a todas las áreas de mar que lindan con su borde amarillo. *Por*

© 2019 GMT Games, LLC

ejemplo, tanto Sardinia como Nora están adyacentes a Bay of Capua.

Para facilitar su localización en el tablero del juego, los nombres de las áreas no se traducen en las instrucciones cuando aluden directamente a este. Puede consultarse su traducción al final del reglamento. (N. del T.)

Las islas representadas en marrón oscuro sin nombres que las identifiquen no son áreas terrestres, y no se juega en ellas.

Aclaración: *La porción de agua que rodea una isla pero está dentro de su borde azul no es un área de mar separada.*

Mares Profundos y Poco Profundos: Las áreas de mar se dividen en dos tipos: "poco profundas" y "profundas", Las dos áreas de mar azul oscuro son mares profundos (*por ejemplo, Eastern Mediterranean*); todas las demás áreas marítimas son mares poco profundos. Siempre que se use el término "área de mar" sin más clasificación, se referirá a ambos tipos. Hay varias características que definen las áreas de mar profundo:

- Una civilización no puede tener un disco presente en un área de mar profundo hasta la Época IV y no puede tener más de 1 disco presente en cada una.
- No está permitida la competición en un área de mar profundo.

Áreas Natales: Las áreas natales son las diez áreas terrestres marrón claro que contienen un símbolo asociado con la civilización que representan. *Por ejemplo, Egypt*.

Contador de Puntos de Victoria: El tablero contiene un Contador de Puntos de Victoria para que los jugadores lleven la cuenta de los PVs acumulados por sus civilizaciones durante la partida. Si la puntuación de una civilización pasa de 20, coloca discos blancos bajo su marcador de PV. Cada uno de estos disco representa "+20". El total de PV de una civilización nunca puede bajar de 0.

Miscelánea: El tablero contiene un área de registro general para llevar la cuenta de la Época y turno actuales y del orden de jugadores.

Errata en el Tablero: El área "ATLÁNTIC" es un área de mar poco profundo. "Baeleric Sea" está mal escrito: debería ser "Balearic Sea".

LAS CARTAS

Hay dos tipos de cartas en el juego: de Destino y de Maravilla.

De Destino: Cada carta de Destino incluye:

A Nombre: La referencia histórica específica representada por la carta. Algunos de los individuos nombrados están etiquetados como "Gran Personalidad".

B N: Una "**N**" en rojo dentro de un cuadrado indica una carta de Anulación que puede ser usada para cancelar todos los efectos de otra carta [véase página 17].

◦ **E** (*no se muestra*): Una carta horizontalmente alineada, con una "**E**" roja dentro de un hexágono indica una carta de Evento que debe ser jugada de inmediato nada más sea revelada o robada [véase página 17].

◦ **I** (*no se muestra*): Una "**I**" roja dentro de un rectángulo indica una carta de Inversión que se juega boca arriba en la mesa para obtener futuros beneficios [véase página 17].

◦ **C** (*no se muestra*): Una "**C**" roja dentro de un círculo indica una carta de Competición que sólo puede ser jugada durante una Fase de Competición [véase página 19].

C Recuadro con Texto: Indica al jugador cuándo jugar la carta y cuáles son sus efectos.

D Leyenda: Indica al jugador lo que le ocurre a la carta después de que sea jugada (si no es descartada).

E Nº de ID: El identificador único de cada carta, a veces usado para diversas funciones en el juego.

© 2019 GMT Games, LLC

Robar y Descartar: Durante la partida, las cartas de Destino se roban de la parte superior de un mazo barajado bocabajo. Una vez jugada una carta de Destino, esta se descarta boca arriba en un mazo de descarte junto al mazo de robo, a menos que su leyenda específicamente indique otra cosa. Si el mazo de robo llega a agotarse en algún momento en mitad de un turno, baraja las cartas del descarte para formar un nuevo mazo de robo.

Maravillas: Las Maravillas comienzan la partida boca arriba junto al tablero, con su bloque correspondiente sobre ellas.

Cada Maravilla incluye:
A Nombre: La estructura histórica específica representada por la carta.
B Recuadro de Texto: Indica al jugador cuándo puede ser usada la carta y cuáles son sus efectos.
Las Maravillas están siempre en uno de tres estados posibles: "disponible", si aún siguen junto al tablero esperando ser construidas; "construidas", si están boca arriba y activas frente a un jugador; o "enterradas", si están bocabajo e inactivas debido al uso de ciertas cartas.

Usar Maravillas: La capacidad de una Maravilla sólo puede ser activada si la civilización que la posee ocupa el área que contiene su bloque asociado.

Tamaño de Mano
El tamaño de mano máximo de cada civilización es de 6. Si una civilización llega a tener 7 o más cartas de Destino en su mano, debe descartarse de inmediato del exceso. Este descarte tiene lugar después de que se haya resuelto cualquier cantidad de cartas de Evento robadas, puesto que estas nunca llegan a la mano del jugador. *La mano de una civilización nunca incluye cartas que tenga boca arriba en la mesa.*

Revelar Cartas
Siempre que se te diga que reveles la carta superior del mazo de robo, si la carta revelada es una carta de Evento, resuélvela de inmediato, después sigue las instrucciones reveladas, después descarta la carta si no era una carta de Evento.

La Regla de Oro
Siempre que el efecto de una carta contradiga una regla o entre en conflicto con la capacidad de una Tarjeta de Civilización, la carta siempre tiene prioridad.

Pueden consultarse aclaraciones sobre los efectos de algunas cartas en el Manual.

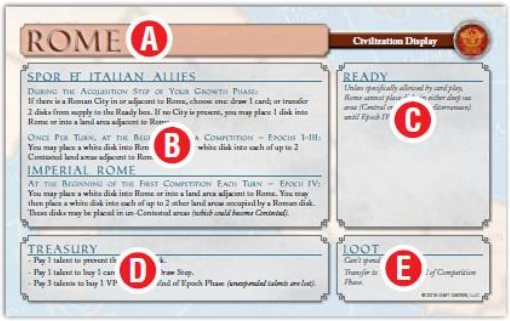
LAS FICHAS DE MADERA
Cilindros: Los cilindros blancos se usan para señalar la Época actual, el turno actual, y a veces para señalar un área que necesita ser considerada durante la Fase de Competición.
Bloques: Los bloques con adhesivos se usan para señalar la localización de las Maravillas cuando están construidas.
Discos: Cada civilización usará los 50 discos de uno de los seis colores para civilizaciones: rojo, verde, azul, púrpura, marrón o amarillo.

Nota del Diseñador: *Estos discos representan, no sólo población, ejércitos o armadas, sino también fuerzas económicas y culturales. Estas incluyen aquellos elementos y patrones compartidos de pensamiento, creencias, rituales que impulsan el* ethos *común de un pueblo y representan "el alma" de una civilización. Así pues, un área terrestre con un disco representa una cultura más bien durmiente o estancada que no está creciendo por sí misma. Es una especie de existencia de subsistencia. Un área terrestre con dos discos representa una cultura creciente más próspera: un Asentamiento. Un área terrestre con tres discos representa la joya de la corona de una civilización: una Ciudad. En el mar, un solo disco representa culturas pesqueras o comercio local, mientras que dos discos representan un interés en el control marítimo, no necesariamente una construcción cultural mejorada.*

Los 50 discos negros se usan para representar a los Bárbaros. Los 50 discos blancos se usan como talentos para los diversos propósitos administrativos.

© 2019 GMT Games, LLC

TARJETAS DE CIVILIZACIÓN



Tarjeta de Civilización

Cada una de las diez civilizaciones del juego tiene una Tarjeta de Civilización asociada. Cada Tarjeta incluye:

A Su nombre y área natal

B Sus capacidades especiales únicas

C **Casilla Preparados:** Se usa para almacenar los discos de su color que tiene disponibles para colocar en el mapa en ese turno

D **Casilla de Tesoro:** Se usa para almacenar discos blancos que representan su riqueza actual, medida en "talentos".

E **Casilla de Botín:** Se usa como área de almacenamiento temporal de los talentos obtenidos al saquear Ciudades durante la competición.

Prioridad de la Capacidad: Siempre que una capacidad de una Tarjeta de Civilización contradiga una regla, la capacidad siempre tiene prioridad.

DESPLIEGUE BÁSICO PARA 2 JUGADORES

Para preparar una partida básica para 2 jugadores, sigue el procedimiento descrito a continuación. Encontrarás muchos escenarios adicionales para todo número de jugadores (incluyendo en solitario) en el Manual.
Si esta es la primera vez que juegas al juego, te recomendamos que, tras el despliegue, sigas con el Ejemplo de Partida que encontrarás en el Manual.

! *Antes de tu primera partida, pega las pegatinas de cada uno de los bloques cuadrados.*

Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.

A Coloca un disco blanco en cada una de las 6 siguientes áreas: Dalmatia, Adriatic Sea, Gulf of Taranto, Central Mediterranean, Bay of Sirt y Sirt.

Esta línea representa el borde occidental del mapa a todos los efectos de las reglas. Durante la partida, ninguna ficha puede mover o ser colocada en estas áreas señaladas ni en ningún área al oeste de ellas.

B Coloca los restantes discos blancos junto al tablero para formar una reserva.

C **Cilindros:** Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

D **Colores de los Jugadores:** Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón. Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

E **Bárbaros:** Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

F **Marcadores de PV:** Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

G **Orden de Turno:** Coge un disco de cada jugador y colócalo al azar en las casillas **1** y **2** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.

H **Civilizaciones:** El primer jugador selecciona Egipto o Troya, coge su **Tarjeta de Civilización** asociada y lo coloca en la mesa frente a él. El segundo jugador coge la Tarjeta de la otra Civilización.

I **Despliegue de Egipto:** El jugador egipcio coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un asentamiento en Egypt, Kush, Libya, Nile Delta y Sinai.
- Un campamento en Red Sea y Egyptian Sea.

J **Despliegue de Troya:** El jugador troyano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Emplazamiento en Phrygia, Ionia, Lydia y Silicia.

● Un Campamento en Icarian Sea y Trojan Sea.

K Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.

L Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas. Deja aparte 10 de estas cartas bocabajo, después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las 10 cartas que dejaste a un lado encima de este mazo de robo.

M Manos Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tu mano de cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tu oponente.

Comienzo de la Partida: Coloca las ayudas de jugador cerca. Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento

DESPLIEGUE BÁSICO PARA 3 JUGADORES

Para preparar una partida básica para 3 jugadores, sigue el procedimiento descrito a continuación. Encontrarás muchos escenarios adicionales para todo número de jugadores (incluyendo en solitario) en el Manual.

! *Antes de tu primera partida, pega las pegatinas de cada uno de los bloques cuadrados.*

Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.

A Coloca un disco blanco en cada una de las 6 siguientes áreas: Phrygia, Lydia, Minoan Sea, Eastern Mediterranean, Libyan Sea y Marmarica.

Esta línea representa el borde oriental del mapa a todos los efectos de las reglas. Durante la partida, ninguna ficha puede mover o ser colocada en estas áreas señaladas ni en ningún área al este de ellas.

B Coloca los restantes discos blancos junto al tablero para formar una reserva.

C Cilindros: Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y

© 2019 GMT Games, LLC

otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

D Colores de los Jugadores: Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón.

Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

E Bárbaros: Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

F Marcadores de PV: Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

G Orden de Turno: Coge un disco de cada jugador y colócalo al azar en las casillas **1** a **3** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.

H Civilizaciones: En Orden de Turno, cada jugador selecciona entre Celtiberia, Cartago o Micenas, coge su **Tarjeta de Civilización** asociada y lo coloca en la mesa frente a él.

I Despliegue de Celtiberia: El jugador celta coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un emplazamiento en Celt-Iberia, Tarraconnesis, Idubeda, Saguntum, Novo Carthago y Gades.

J Despliegue de Cartago: El jugador cartaginés coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un emplazamiento en Carthage, Saldae, Thapsus y Melite.
- Un Campamento en Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea y Gulf of Leptis.

K Despliegue de Micenas: El jugador micénico coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un emplazamiento en Mycenae, Laconia, Illyria y Thessaly.
- Un Campamento en Thracian Sea, Aegean Sea, Ionian Sea y Adriatic Sea.

L Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.

M Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas. Deja aparte 15 de estas cartas bocabajo, después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las 15 cartas que dejaste a un lado encima de este mazo de robo.

N Manos Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tu mano de cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tus oponentes.

Comienzo de la Partida: Coloca las ayudas de jugador cerca. Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento

DESPLIEGUE BÁSICO PARA 4 JUGADORES

Para preparar una partida básica para 4 jugadores, sigue el procedimiento descrito a continuación. Encontrarás muchos escenarios adicionales para todo número de jugadores (incluyendo en solitario) en el Manual.

! Antes de tu primera partida, pega las pegatinas de cada uno de los bloques cuadrados.

Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.

A Coloca los discos blancos junto al tablero para formar una reserva.

B Cilindros: Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

C Colores de los Jugadores: Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón. Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

D Bárbaros: Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

E Marcadores de PV: Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

F Orden de Turno: Coge un disco de cada jugador y colócalo al azar en las casillas **1** a **4** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.

G Civilizaciones: En Orden de Turno, cada jugador selecciona entre Galia, Cartago, Troya o Egipto, coge su **Tarjeta de Civilización** asociada y lo coloca en la mesa frente a él.

H Despliegue de la Galia: El jugador galo coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Gaul, Aquitania, Tarraco, Massilia y Liguria.
- Un Campamento en Gulf of Tarraco y Ligurian Sea.

I Despliegue de Cartago: El jugador cartaginés coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Carthage, Saldae, Thapsus y Tripolitania.
- Un Campamento en Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea y Gulf of Leptis.

J Despliegue de Troya: El jugador troyano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Troy, Phrygia, Ionia, Lydia y Silicia.
- Un Campamento en Icarian Sea y Trojan Sea.

© 2019 GMT Games, LLC

K Despliegue de Egipto: El jugador egipcio coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:
● Un Asentamiento en Egypt, Kush, Libya, Nile Delta y Sinai.
● Un Campamento en Red Sea y Egyptian Sea.
L Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.
M Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas. Deja aparte 20 de estas cartas bocabajo, después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las 20 cartas que dejaste a un lado encima de este mazo de robo.
N Manos Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tu mano de cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tus oponentes.

Comienzo de la Partida: Coloca las ayudas de jugador cerca. Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento

DESPLIEGUE BÁSICO PARA 5 JUGADORES

Para preparar una partida básica para 5 jugadores, sigue el procedimiento descrito a continuación. Encontrarás muchos escenarios adicionales para todo número de jugadores (incluyendo en solitario) en el Manual.

! Antes de tu primera partida, pega las pegatinas de cada uno de los bloques cuadrados.

Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.
A Coloca los discos blancos junto al tablero para formar una reserva.

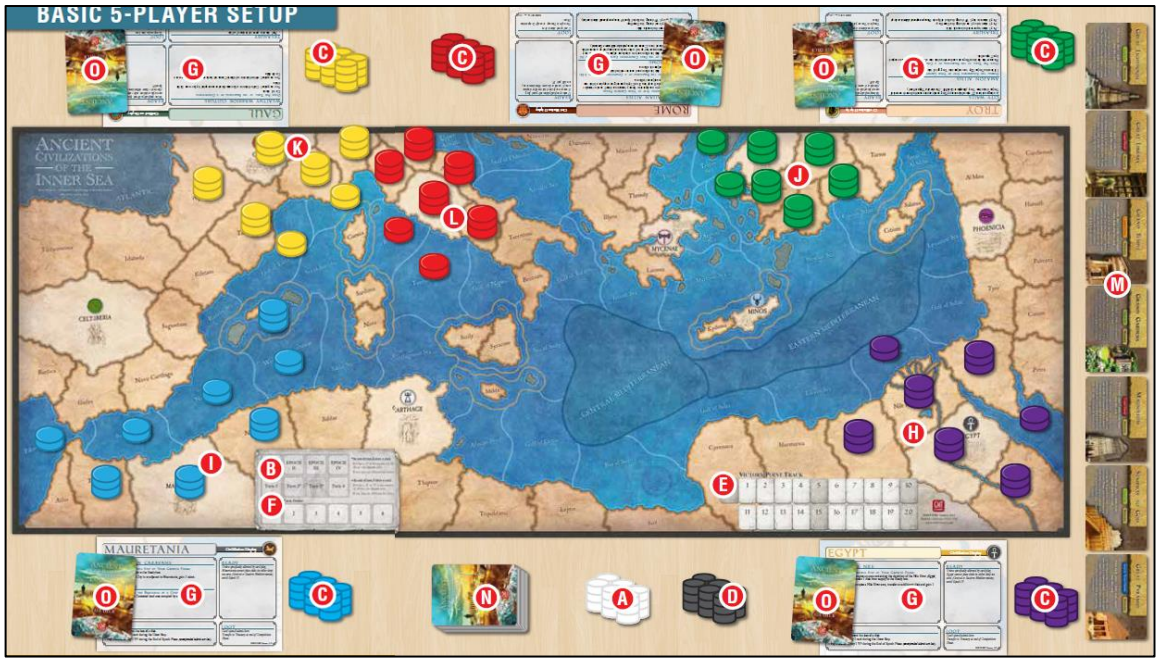
B Cilindros: Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

C Colores de los Jugadores: Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón. Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

D Bárbaros: Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

E Marcadores de PV: Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.
F Orden de Turno: Coge un disco de cada jugador y colócalo al azar en las casillas **1** a **5** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.
G Civilizaciones: En Orden de Turno, cada jugador selecciona entre Galia, Mauritania, Roma, Troya o Egipto, coge su **Tarjeta de Civilización** asociada y lo coloca en la mesa frente a él.
H Despliegue de Egipto: El jugador egipcio coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:
● Un Asentamiento en Egypt, Kush, Libya, Nile Delta y Sinai.
● Un Campamento en Red Sea y Egyptian Sea.
I Despliegue de Mauritania: El jugador mauritano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:
● Un Asentamiento en Mauretania, Tingitania, Numidia y Baleares.
● Un Campamento en Pillars of Hercules, Iberian Sea, Numidian Sea y Western Mediterranean.
J Despliegue de Troya: El jugador troyano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:
● Un Asentamiento en Troy, Phrygia, Ionia, Lydia y Silicia.
● Un Campamento en Icarian Sea y Trojan Sea.
K Despliegue de la Galia: El jugador galo coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:
● Un Asentamiento en Gaul, Aquitania, Tarraco, Massilia y Liguria.

© 2019 GMT Games, LLC



● Un Campamento en Gulf of Tarraco y Ligurian Sea.

L Despliegue de Roma: El jugador romano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

● Un Asentamiento en Rome, Etruria, Umbria, Apulia y Samnium.

● Un Campamento en Bay of Capua y Tyrrhenian Sea.

L Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.

M Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas. Deja aparte 25 de estas cartas bocabajo, después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las 25 cartas que dejaste a un lado encima de este mazo de robo.

N Manos Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tu mano de cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tus oponentes.

Comienzo de la Partida: Coloca las ayudas de jugador cerca. Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento

DESPLIEGUE BÁSICO PARA 6 JUGADORES

Para preparar una partida básica para 6 jugadores, sigue el procedimiento descrito a continuación. Encontrarás muchos escenarios adicionales para todo número de jugadores (incluyendo en solitario) en el Manual.

! Antes de tu primera partida, pega las pegatinas de cada uno de los bloques cuadrados.

Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.

A Coloca los discos blancos junto al tablero para formar una reserva.

B Cilindros: Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

C Colores de los Jugadores: Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón. Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

© 2019 GMT Games, LLC

D Bárbaros: Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

E Marcadores de PV: Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

F Orden de Turno: Coge un disco de cada jugador y colócalo al azar en las casillas **1** a **6** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.

G Civilizaciones: En Orden de Turno, cada jugador selecciona entre Galia, Mauritania, Roma, Cartago, Troya o Egipto, coge su **Tarjeta de Civilización** asociada y lo coloca en la mesa frente a él.

H Despliegue de Egipto: El jugador egipcio coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Egypt, Kush, Libya, Nile Delta y Sinai.
- Un Campamento en Red Sea y Egyptian Sea.

I Despliegue de Cartago: El jugador cartaginés coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Carthage, Saldae, Thapsus y Tripolitania.
- Un Campamento en Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea y Gulf of Leptis.

J Despliegue de Troya: El jugador troyano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Troy, Phrygia, Ionia, Lydia y Silicia.
- Un Campamento en Icarian Sea y Trojan Sea.

K Despliegue de la Galia: El jugador galo coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Gaul, Aquitania, Tarraco, Massilia y Liguria.
- Un Campamento en Gulf of Tarraco y Ligurian Sea.

L Despliegue de Roma: El jugador romano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Rome, Etruria, Umbria, Apulia y Samnium.
- Un Campamento en Bay of Capua y Tyrrhenian Sea.

M Despliegue de Mauritania: El jugador mauritano coge 12 discos de su reserva y los distribuye en el mapa de la siguiente manera:

- Un Asentamiento en Mauretania, Tingitania, Numidia y Baleares.
- Un Campamento en Pillars of Hercules, Iberian Sea, Numidian Sea y Western Mediterranean.

N Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.

O Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas. Deja aparte 30 de estas cartas bocabajo, después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las 30

cartas que dejaste a un lado encima de este mazo de robo.

N Manos Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tu mano de cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tus oponentes.

Comienzo de la Partida: Coloca las ayudas de jugador cerca. Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento

APILAMIENTO

Durante la partida, existen límites con respecto a cuántos discos de una misma facción pueden "apilarse" en un área. Nunca cuentes los discos blancos que hay en un área con respecto a los límites de apilamiento.

Apilamiento durante las Fases de Crecimiento y de Cartas

Tanto durante la Fase de Crecimiento como durante la Fase de Cartas, cada facción no puede tener más de:

- **4** discos en un área **terrestre**.
- **2** discos en un área de **mar poco profundo**.
- **1** disco en un área de **mar profundo**.

Si se excede alguno de los límites anteriores, elimina de inmediato los discos en exceso y déjalos en su reserva.

Apilamiento durante la Fase de Competición

Durante la Fase de Competición, no hay límite al número de discos que pueden ocupar un área terrestre o de mar poco profundo. En las áreas de mar profundo sólo puede haber 1 disco de cada. Si se excede el límite en el mar profundo, elimina de inmediato los discos en exceso y déjalos en su reserva.

Apilamiento durante la Fase de Ajustes

Durante la Fase de Ajustes, cada facción no puede tener más de:

- **3** discos en un área **terrestre**.
- **2** discos en un área de **mar poco profundo**.
- **1** disco en un área de **mar profundo**.

Si se excede alguno de los límites anteriores, elimina de inmediato los discos en exceso y déjalos en su reserva.

Al comienzo de la Fase de Ajustes, todos los discos que excedan los límites de apilamiento (*sobrantes de la Fase de Competición*) deben ser eliminados y dejados en sus respectivas reservas.

Nota del Diseñador: *Entonces, ¿por qué se permiten cuatro discos en áreas terrestres durante algunas fases, pero luego son eliminados durante la Fase de Competición? Bueno, los cuatro discos representan un repunte de invasión cultural o bárbara en un área vecina o una acumulación para resistirse a dicho repunte. Si una civilización va a mover primero, por ejemplo, y sospecha que otra civilización alberga malas intenciones y planea destruir una de sus Ciudades usando una carta o por medio de la competición directa (ataque), puede que añada un cuarto disco como medida defensiva. Cuando mueva después de otra civilización, una civilización agresiva podría mover al área de una Ciudad oponente (sólo 3 discos) con 4 discos, lo que daría a la civilización que mueve una posible ventaja durante la competición que seguiría.*

FASE DE CRECIMIENTO

Nota: *Si esta es la primera vez que juegas, puede que tras leer esta sección encuentres de utilidad leer el ejemplo de Fase de Crecimiento que encontrarás en el Manual.*

Durante la Fase de Crecimiento, cada Civilización, en Orden de Turno, lleva a cabo los siguientes pasos en el orden que se muestra:

1. Paso de Retiro
2. Paso de Adquisición
3. Paso de Reasentamiento
4. Paso de Despliegue

La civilización que está primera en el Orden de Turno lleva a cabo los cuatro pasos, después la Civilización que va segunda en el Orden de Turno lleva a cabo los cuatro pasos, y así hasta que todas las civilizaciones hayan efectuado su propia Fase de Crecimiento individual.

© 2019 GMT Games, LLC

Consejo para el Juego: *Una faceta de este juego es la gestión de tu reserva de discos. Tienes un total de 48 discos para desplegar. Las Ciudades, Maravillas y ciertas cartas de Destino precisan que "inviertas" discos en ellas para cosechar sus beneficios. Esto representa los costes de oportunidades en cuanto a que los discos están vinculados y no pueden ser usados para otros propósitos en el mapa.*

PASO DE RETIRO

Durante este paso, puedes retirar del mapa cierta cantidad de discos de tu civilización que no sean de Ciudad y volver a dejarlos en tu reserva.

Consejo para el Juego: *Es improbable que hagas esto al principio de la partida pero, a medida que tu civilización se expanda, puede que acabes falto de discos en la reserva. Este paso permite redesplegar más tarde en la fase discos que no estén idealmente colocados (durante el paso 4). Puede que también quieras retirar discos si te estás enfrentando a una enorme invasión Bárbara, o quizás actuando tras otra civilización que se ha expandido a algunas de las áreas ocupadas por ti y con la que no desees disputar su expansión.*

PASO DE ADQUISICIÓN

Durante este paso, transfiere discos de tu reserva a la casilla Preparados de la Tarjeta de Civilización para preparar su despliegue en el mapa. Transfiere tantos discos como los siguientes criterios.

Asentamientos: Transfiere 1 disco por cada área terrestre que contenga uno de tus Asentamientos (2 discos).

Los apilamientos de 1 disco (un Campamento) o los de 3 o más discos (una Ciudad) no generan crecimiento.

Presencia Marítima: Transfiere 1 disco por cada 2 áreas de mar poco profundo que ocupes. *No cuentes los mares profundos.*

Comercio: Transfiere 1 disco por cada civilización oponente que tenga un disco en o adyacente a un área de mar poco profundo o terrestre que ocupes.

En escenarios en los que controles dos o más civilizaciones, estas civilizaciones no comercian entre ellas. Y, si, comercias con todas las civilizaciones controladas por otros jugadores, incluso las claramente hostiles.

Capacidades Especiales: Transfiere discos según las capacidades de tu Tarjeta de Civilización y tus Maravillas activas, si las tienes.

Adquisición Mínima

Una civilización siempre puede transferir un mínimo de 3 discos, incluso si los criterios que se acaban de ver proporcionaran menos (*a menos que comiences este paso con dos o menos discos en tu reserva, en cuyo caso transferirías lo que pudieras y perderías el resto*).

Nota del Diseñador: *Más tarde durante la partida, si has construido muchas Ciudades, puede que no tengas un Crecimiento tan generoso, y ese es uno de los dilemas compensatorios que tendrás que resolver en este juego: ¿Ciudades, Asentamientos… o Maravillas…?*

PASO DE REASENTAMIENTO

Durante este paso, puedes transferir hasta 1 disco de tantas Ciudades del mapa como elijas a la casilla de Preparados de tu Tarjeta (listos para ser desplegados de nuevo en el mapa en el paso 4).

Consejo para el Juego: *Si las Ciudades proporcionan PVs decisivos, ¿por qué ibas a reducir voluntariamente una Ciudad a un Asentamiento sólo para conseguir 1 disco para redesplegar? Quizás si otra civilización movió antes que tú y ha colocado un gran número de discos en las áreas de tus Ciudades, puede que decidas que no quieres defenderlas y arriesgarte a proporcionar esa agresiva civilización ningún botín [página 21]. La regla del Reasentamiento te permite retirar discos de una Ciudad en peligro, reduciéndola a un simple Asentamiento.*

PASO DE DESPLIEGUE

Durante este paso, coloca los discos que hay en tu casilla Preparados en el mapa. No es necesario colocar todos los discos preparados, pero cualquiera que quede en la casilla de Preparados al final de este paso se devuelve a la reserva. *No se conservan para fu-*

turos turnos. Puedes colocar un disco Preparado teniendo en cuenta los límites de apilamiento:
● en un área que Controlas o en un área Disputada que ocupas;
● en un área adyacente a un área que Controlas;
● en un área adyacente a un área Disputada que ocupas, pero sólo si tu civilización ya tiene al menos tantos discos en esa área Disputada como cualquier facción oponente.

Nota del Diseñador: *Durante la inmediata Fase de Cartas, puede que logres jugar cartas que te permitan ignorar esta restricción: considéralas desde revueltas políticas a conversiones religiosas, pasando por el soborno de generales o caudillos.*

● en o adyacentes a tu área natal, indistintamente de que tengas Control o presencia allí, pero sólo si tienes exactamente cero discos en el mapa.

Nota del Diseñador: *Con respecto a esta última opción, si tu civilización no ocupaba áreas al comienzo de esta fase, no tendrás crecimiento aparte del mínimo de 3 discos más posibles bonificaciones. Esta opción de colocación se proporciona como herramienta social para mantener a un jugador que ha sufrido las adversidades del infortunio durante la partida. No obstante, con toda probabilidad ese jugador puede ser barrido todos los turnos. Así pues, hemos incluido la Regla de Eneas [página 22] para permitir a los jugadores comenzar de nuevo con una civilización nueva o renovada.*

Encadenamiento

Puedes "encadenar" discos hacia fuera a medida que los colocas, lo que quiere decir que los discos recién colocados pueden ser colocados en áreas adyacentes a discos que se acaban de colocar antes que ellos.

En teoría, podrías atravesar todo el mapa en una sola Fase de Despliegue.

Cohabitación

Puedes colocar discos en áreas que contengan facciones oponentes.

Dicha colocación probablemente creará un área Disputada, lo que llevará a una competición [página 19].

Consejo para el Juego: *Algo con respecto a la estrategia. ¿Te expandirás rápidamente, enfatizando el crecimiento pero al precio de Ciudades (y por lo tanto, menos PVs), o te centrarás en una civilización intensiva que enfatiza la construcción de Ciudades al precio del futuro crecimiento? ¿O intentarás algo intermedio? No hay una sola estrategia apropiada para cada civilización ni incluso para cada jugador, y puede variar durante una partida dependiendo de la proximidad de civilizaciones invasoras y de cuál de ellas va actualmente en cabeza. Esto es una especie de juego de "a por el líder" si todos los jugadores tiene una oportunidad de obtener la victoria.*

FASE DE CARTAS

Nota: *Si esta es la primera vez que juegas al juego, después de leer esta sección puedes encontrar útil consultar el ejemplo de la Fase de Cartas del Manual.*

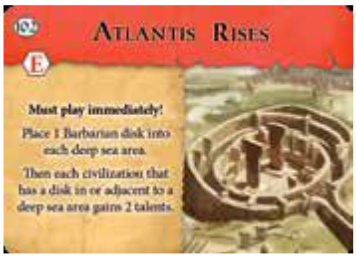
Durante la Fase de Cartas, cada civilización, una después de la otra, en Orden de Turno, efectuará una de las tres siguientes actividades:
● jugar una carta de Destino; *o*
● construir una Maravilla (máximo de una vez por turno); *o*
● pasar
Las civilizaciones continuarán, en Orden de Turno, efectuando una de las tres opciones anteriores hasta que todas las civilizaciones hayan pasado, momento en el que la Fase de Cartas termina.

LA REGLA DE ORO

Siempre que el efecto de una carta contradiga una regla, la carta siempre tiene prioridad.

© 2019 GMT Games, LLC

CARTAS DE EVENTO



Algunas cartas de Destino están orientadas horizontalmente con el título sobre fondo rojo y una **E** roja dentro de un hexágono: a estas cartas se las llama cartas "de Evento".

Robar Eventos

Siempre que se robe una carta de Evento, ese jugador debe revelarla de inmediato y jugarla. Tras resolver sus efectos –o tras ser anulados– ese jugador roba otra carta para reemplazarla.

Lo que podría llevar a otra carta de Evento, en cuyo caso, se repite el proceso anterior.

Revelar Eventos

De manera similar, siempre que a los jugadores se les diga que revelan la carta superior del mazo de robo y aparezca una carta de Evento, esta se resuelve de inmediato (antes de llevar a cabo la actividad que requirió la revelación).

Múltiples Eventos

Si se han de resolver múltiples cartas de Evento al mismo tiempo, resuélvelas según su número de ID, del más alto al más bajo.

JUGAR UNA CARTA DE DESTINO

Cartas de Anulación

Las cartas de Destino con una **N** roja dentro de un cuadrado se conocen como cartas "de Anulación". Las cartas de Anulación indicarán en su texto a qué cartas jugadas pueden responder, cancelando por completo –"anulando"– los efectos de la otra carta. Una civilización puede jugar cartas de Anulación incluso después de que hayan pasado. Siempre que una carta sea anulada, es descartada automáticamente indistintamente de lo que su leyenda pueda indicar en la parte inferior de la carta; no se considera jugada y no se aplican ninguno de sus efectos. Si una carta de Anulación se utiliza contra otra carta de Anulación que estaba a su vez anulando una tercera carta, esa tercera carta __ efecto, puesto que se anuló la anulación de esa tercera carta propiamente.

Ejemplo: *Egipto juega* ***Great Person: Demagogue****. Troya no quiere que se resuelva, de manera que intenta jugar* ***Great Person: High Priestess*** *como respuesta. Egipto intenta cancelar la anulación de Troya jugando su propia carta de Anulación:* ***Bribery****. No hay respuesta a* ***Bribery****, de manera que acaba anulando* ***Great Person: High Priestess****, lo que quiere decir que esta última nunca tienen lugar: no anula* ***Demagogue*** *y Troya no obtiene 1 talento. Ahora se resuelve* ***Demagogue****.*

Cuando una civilización juega una carta, debe especificar cómo y dónde tendrán lugar sus efectos. Ese jugador debe dar a las civilizaciones oponentes –especialmente a aquellas que ha elegido como objetivo– la oportunidad de revisar brevemente las cartas de sus manos para decidir si responderán con una carta de Anulación apropiada antes de que se resuelvan los efectos de la carta.

Cartas de Inversión

Las cartas de Destino con una **I** roja dentro de un rectángulo se conocen como cartas "de Inversión". Estas cartas dan a una civilización la oportunidad de invertir en futuras ganancias. Las cartas de Inversión se juegan boca arriba en la mesa, con un número específico de discos de la reserva de su propietario sobre ellas. Si a la civilización le quedan menos discos en la reserva de los que se le piden, coloca tantos como pueda e ignora el resto. Las cartas de Inversión indicarán al jugador cuándo puede retirar uno o más discos de la carta para obtener su beneficio.

© 2019 GMT Games, LLC

Las cartas de Inversión se colocan en el mazo de descarte cuando se retira de ellas su último disco.

Resolver Efectos

Un jugador debe resolver los efectos de su carta en la medida que le sea posible y en el orden en el que se le presentan, ignorando sólo cualquier porción que sea imposible de llevar a cabo debido a la situación actual de la partida.

Reserva

La palabra "reserva" en el texto de una carta se refiere a la reserva de esa civilización, a menos que se indique otra cosa. Siempre que una carta indique a una civilización que coloque discos en algún sitio, esos discos vienen de la reserva a menos que se indique otra cosa. Siempre que una carta indique a una civilización que retire discos en algún sitio, esos discos se devuelven a la reserva de su propietario a menos que se indique otra cosa. **Excepción:** los discos de Bárbaros y los discos blancos siempre se cogen de y se devuelven a sus propias reservas.

Colocación y Retirada de Discos

Siempre que una carta le diga a un jugador que coloque uno o más discos en el mapa, este puede colocar los discos en cualquier área o áreas a menos que explícitamente se diga otra cosa.
De manera similar, siempre que una carta le diga a un jugador que retire uno o más discos del mapa, estos pueden venir de cualquier área o áreas a menos que explícitamente se diga otra cosa.

Bajas Alternativas: Siempre que una civilización deba retirar uno de sus discos del mapa por cualquier razón, puede en su lugar elegir entre,
◦ perder 1 talento; *o*
◦ descartarse 1 carta de la mano
Si lo hace, el disco que tendría que ser eliminado permanece donde está en lugar de ser colocado en la reserva.

Límites a los Bárbaros

Si el efecto de una carta colocaría más discos de Bárbaros en el mapa de los que quedan en su reserva, el jugador puede coger discos de Bárbaros de otras áreas como si estas fueran la reserva de los Bárbaros. (*Véase Hordas Bárbaras, página 24.*)

Cartas de Competición

Algunas cartas de Destino tienen una **C** roja dentro de un círculo blanco. Estas son cartas de Competición, y pueden jugarse durante la Fase de Competición: no pueden jugarse por el efecto de su texto durante la Fase de Cartas.

CONSTRUIR UNA MARAVILLA

Durante la Fase de cartas, cada civilización puede construir hasta una Maravilla que aún esté disponible para su construcción. Para construir una Maravilla disponible, la civilización debe pagar 5 recursos en cualquier combinación de:
● devolver 1 de sus discos del mapa a la reserve;
● pagar 1 Talento de su Tesoro;
● descartar 1 carta de su mano.

Al menos dos de los cinco recursos deben venir del primer punto: discos retirados del mapa; los restantes tres recursos pueden comprender cualquier combinación de los anteriores.

Cuando se construye una Maravilla, la civilización:
1. Coloca la carta de Maravilla boca arriba en la mesa frente a él.
2. Coloca tantos discos sobre la Maravilla como le indique el texto de su recuadro.
Nota: *Si la civilización no tiene suficientes discos en la reserva, la Maravilla no puede ser construida, la acción se deshace y la civilización debe elegir jugar una carta o pasar.*

Estos discos se usarán para activar la capacidad de la Maravilla, tal y como se describe en la carta.

© 2019 GMT Games, LLC

3. Coloca el bloque de madera asociado con la Maravilla en cualquiera de sus áreas terrestres Controladas que no tenga ya una Maravilla.
Nota: *Si la civilización no ocupa dicha área, la Maravilla no puede ser construida: la acción se deshace y la civilización debe elegir jugar una carta o pasar.*

Ejemplo: *El jugador egipcio quiere construir la Gran Pirámide en Kush, un área que contiene un disco egipcio y ningún otro disco de los demás colores. Para pagarla, retira primero 2 discos egipcios de cualquier sitio del mapa, devolviéndolos a la reserva. Entonces escoge descartarse una carta de su mano, gastar un talento del Tesoro, y finalmente eliminar otro disco egipcio del mapa. Coloca la Gran Pirámide boca arriba junto a su Tarjeta de Civilización, coloca 5 discos de su reserva sobre ella, después coloca el bloque de la Gran Pirámide en Kush.*

Una vez construida, una Maravilla se considera activa y lista para ser usada por su propietario. La capacidad de una Maravilla sólo puede ser activada si la civilización propietaria ocupa el área que contiene su bloque asociado.

PASAR

Cuando una civilización no puede, o decide no construir una Maravilla o jugar una carta de Destino, debe "pasar". Una vez una civilización pasa, debe escoger pasar cada vez que vuelva a tocarle, siguiendo el Orden de Turno, durante el resto de la Fase. Una civilización que ha pasado sigue pudiendo jugar cartas de Anulación de su mano como respuesta a una carta jugada por un oponente.
Una vez todas las civilizaciones han pasado, la Fase de Cartas termina y el turno continúa con la Fase de Competición.

FASE DE COMPETICIÓN

Nota: *Si esta es la primera vez que juegas, puede que tras leer esta sección encuentres de utilidad leer el ejemplo de Fase de Competición del Manual.*

Durante la Fase de Competición, resolverás una competición en cada área que contenga:

- 2 o más discos que pertenezcan a una misma facción, *y*
- 1 o más discos que pertenezcan a una facción oponente.

A estas se les llama áreas "Disputadas", y son las únicas áreas que pueden verse afectadas durante la Fase de Competición.
Las áreas vacías y las áreas que no contengan más de un disco de cada facción permanecen en paz. Los discos solos representan agricultura de subsistencia y comercio básicos; no incitan a la competición entre ellos.

APILAMIENTO

Recuerda que no hay límites de apilamiento durante la Fase de Competición, con la única excepción de las áreas de mar profundo, que siempre están limitadas a 1 disco por facción.

De manera que nunca habrá competición en áreas de mar profundo. Cualquier disco en exceso en otras áreas será gestionado tan pronto como la Fase de Competición termine y la Fase de Ajustes comience.

ORDEN DE RESOLUCIÓN

Resuelve las competiciones una después de otra, siguiendo el orden de noreste a sudoeste, es decir, comienza con el área Disputada más cercana a la parte superior derecha del mapa y acaba con el área Disputada más cercana a la parte inferior izquierda.

Si estás jugando en solitario con una CSJ, el orden de competición será diferente: consulta el Manual.

Resuelve completamente cada área Disputada antes de pasar a la siguiente área Disputada.

Consejo para el Juego: *Puede que encuentres útil usar un cilindro con su cara con estrella bocabajo para indicar dónde esté teniendo lugar la competición actual. Si hay alguna posibilidad de obtener botín de la*

competición [siguiente página], coloca el cilindro con su cara con la estrella boca arriba como recordatorio. Habiendo señalado el área de esta manera, si es una competición particularmente grande, puede que prefieras retirar todos los discos implicados a un área apropiada junto al tablero en donde puedan ser manejados más fácilmente.

ELIMINACIÓN DE DISCOS

Siempre que una civilización deba retirar uno de sus discos del mapa por cualquier razón, puede en su lugar elegir entre,

◦ perder 1 talento; *o*

◦ descartarse 1 carta de la mano

Si lo hace, el disco que tendría que ser eliminado permanece donde está en lugar de ser colocado en la reserva. Si se están eliminando discos de más de una civilización simultáneamente, esta opción puede ser ejercida siguiendo el Orden de Turno.

Nota: *Esta opción puede ser usada siempre que parezca adecuada, y tantas veces como desees, mientras dispongas de talentos o de cartas.*

Aclaración: *Algunas cartas de Competición piden que se "reemplacen" los discos de una civilización con los de otras. Los discos reemplazados siguen siendo eliminados incluso si la civilización activa no tiene suficientes discos en su reserva para reemplazarlos. Aún más, si la civilización objetivo gasta un talento o descarta una carta en lugar de perder un disco, la civilización activa sigue añadiendo un disco al área por el disco oponente que se hubiera perdido incluso aunque la civilización objetivo conserve el disco en el mapa.*

Discos Blancos en Competiciones

Los discos blancos que una civilización añade a un área –por medio de cartas jugadas, Maravillas o capacidades especiales– se convierten en "aliados" temporales de esa civilización. Durante una competición, los discos aliados de una civilización deben ser los primeros en ser eliminados. Los discos aliados siempre se devuelven a la reserva de discos blancos cuando son eliminados del mapa, nunca a la reserva de la civilización. Al final de cada Fase de Competición, retira del mapa cualquier cantidad de discos aliados supervivientes.

CARTAS DE COMPETICIÓN

Algunas cartas de Destino tienen una **C** roja dentro de un círculo blanco. Estas son cartas de "Competición", y pueden jugarse sólo durante esta fase, normalmente al comienzo de una competición. Además, algunas cartas de Anulación tienen la capacidad de anular ciertas cartas de Competición. Aparte de estas, no puede jugarse ninguna otra carta durante la Fase de Competición.

Las cartas de Competición provocan a menudo la eliminación de discos del mapa, lo que puede crear una situación en la que un área Disputada en la que se había previsto una competición ya no vaya a ser tal si las facciones han sido reducidas por debajo del número necesario. Por ejemplo, 3 discos azules van a competir con 1 disco rojo en un área terrestre. El rojo juega ***Siege Engines****, que elimina 2 discos azules. Quedando sólo 1 disco azul y 1 rojo en el área, ya no es un área Disputada y la subsiguiente competición es cancelada.*

Las cartas de Competición sólo pueden afectar a áreas Disputadas, actuales o pendientes, tal y como se indica en la carta.

PROCEDIMIENTO PARA LA COMPETICIÓN

Lleva a cabo las competiciones una después de otra, comenzando con el área Disputada más cercana a la esquina noreste del mapa y continuando hacia la esquina sudoeste. En cada competición, lleva a cabo las siguientes actividades en el orden dado:

1. Cada civilización presente en el área puede, en Orden de Turno, hacer cualquiera de lo siguiente:

◦ jugar cualquier cantidad de cartas de Competición de su mano bocabajo

◦ anunciar el uso de una capacidad especial relevante de la Tarjeta de su civilización.

© 2019 GMT Games, LLC

◦ anunciar el uso de una Maravilla relevante, si la posee y está activa.
2. Se revelan simultáneamente todas las cartas de Competición jugadas. Las civilizaciones tienen ahora la oportunidad de jugar cartas de Anulación para intentar cancelar las cartas de Competición reveladas.
3. En Orden de Turno, resuelve:
◦ todas las Maravillas anunciadas;
◦ todas las capacidades especiales anunciadas;
◦ y todas las cartas de Competición jugadas que no fueron anuladas.
4. Las facciones participantes comienzan ahora a perder 1 disco cada una de la siguiente manera: elimina simultáneamente 1 disco de cada facción que tenga exactamente 1 disco presente en el área de la competición. Entonces elimina simultáneamente 1 disco de cada facción que tenga exactamente 2 discos presentes en el área Disputada, seguidos de la eliminación de 1 disco para cada facción con exactamente 3 discos presentes, después 4 discos presentes, y así. Los discos blancos de aliados de una civilización, si los hay, deben ser eliminados antes de que los discos de su propio color sean eliminados.

Recuerda: *(1) Una civilización puede gastar un talento o descartarse una carta en lugar de eliminar uno de sus discos. (2) Los efectos de las cartas de Competición pueden afectar a la eliminación de discos.*

Deja inmediatamente de eliminar discos (y termina el paso 4) cuando ocurra algo de lo siguiente:
a) toda facción participante ha perdido 1 disco;
b) a toda facción participante le quedan exactamente 1 o 0 discos;
c) sólo queda una facción participante.

5. Si el área sigue considerándose Disputada, repite el paso 4. En cualquier otro caso, pasa al paso 6.

Así pues, la situación final tras cada competición será (a) un área vacía; (b) sólo quedan discos de una facción; o (c) quedan discos de múltiples facciones, pero no más de uno de cada una de ellas. Este último caso sugiere que las culturas hostiles se han desgastado a sí mismas.

6. Comprueba si puede haber botín [a continuación]. Después concluye la competición actual y pasa a la siguiente, comenzando de nuevo con el paso 1. Si no hay más áreas Disputadas, la Fase de Competición finaliza y el turno pasa a la Fase de Ajustes.

BOTÍN (SAQUEO DE CIUDADES)

Al final de cada competición en un área terrestre, una civilización gana 1 talento y 1 PV si cumple las dos siguientes condiciones:
● Controla el área; *y*
● Fueron eliminados 3 o más discos de una misma civilización oponente (*no Bárbaros ni discos blancos*) durante la competición.

El máximo es 1 talento/1 PV por competición, incluso si fueron destruidas Ciudades de múltiples civilizaciones. Coloca todos los talentos obtenidos por medio del saqueo en la casilla Botín de la Tarjeta de la civilización. Los talentos saqueados no son parte del Tesoro de una civilización y no pueden por lo tanto gastarse por ninguna razón durante la Fase de Competición. Al final de la Fase de Competición, cada civilización transfiere sus talentos saqueados a su Tesoro, listos para ser usados en la inmediata Fase de Ajustes.

FASE DE AJUSTES

Nota: *Si esta es la primera vez que juegas, puede que tras leer esta sección encuentres de utilidad leer el ejemplo de Fase de Ajustes del Manual.*

Durante la Fase de Ajustes, lleva a cabo los seis siguientes pasos en el orden que se muestran:
1. Paso de Dominación Marina
2. Paso de Recuento de Victoria
3. Paso de Reinicio de Orden de Turno
4. Paso de Eneas
5. Paso de Muerte Súbita
6. Paso de Robo
Debe completarse cada uno de los pasos anteriores antes de pasar al siguiente.

PASO DE DOMINACIÓN MARINA

Durante este paso, determina qué civilizaciones, si las hay, Dominan las áreas de mar poco profundo. Comprueba los siguientes criterios en cada área de mar poco profundo

(sólo; no de mar profundo). Si una civilización:
● ocupa el área de mar, *y*
● esa civilización Controla todas las áreas terrestres adyacentes,
Se dice que "Domina" el área de mar: retira todos los discos oponentes de esa área de mar.

Recuerda que "Control" es cuando una sola facción ocupa la casilla. Recuerda también que todas las áreas terrestres de una isla están adyacentes a todas las áreas de mar que tocan su borde amarillo, de manera que la civilización en cuestión sólo tendría que ocupar todas las áreas de una isla adyacente.

Nota del Diseñador: *El control de todas las tierras que lindan con un mar representa el rechazo de todos los puertos de escala a las culturas oponentes.*

PASO DE RECUENTO DE VICTORIA

Durante este paso, cada civilización gana 1 PV por:
● Cada una de sus Ciudades.
● Cada una de sus Maravillas (no enterradas) que comparte un área terrestre con uno de sus discos.

PASO DE REINICIO DE ORDEN DE TURNO

Durante este paso, actualiza el contador de Orden de Turno de las Civilizaciones. La civilización con más Ciudades en el mapa avanza su marcador de Orden de Turno a la casilla "**1**", y se sigue haciendo lo mismo con las siguientes basándose en el número de Ciudades que cada civilización Controla actualmente. Si hay un empate en el número de Ciudades, la civilización con menos PV elige qué casilla del Orden te Turno ocupar entre las civilizaciones empatadas. Si también hay empate en menos PV, aquellas civilizaciones empatadas determinan su nuevo Orden de Turno al azar.

PASO DE ENEAS

Durante este paso, cada civilización puede, en Orden de Turno, decidir si recurre a la "Regla de Eneas". No se puede recurrir a la Regla de Eneas durante la última Época de la partida, y cada civilización sólo puede recurrir a ella una vez por partida. Para recurrir a la Regla de Eneas, una civilización debe:
a) tener al menos 5 PV menos que cualquier otra civilización; *o*
b) no tener discos en el mapa.
Si recurre a ella, la civilización lleva a cabo las siguientes actividades en el orden dado:
1. Retira todos los discos de sus Maravillas y cartas de Inversión, devolviéndolos a la reserva. *Descarta las cartas de Inversión; mantén las Maravillas en juego.*
2. Convierte todos sus discos en el mapa, si le quedan, en Bárbaros.
3. Decide si seguir con su civilización activa actual o si seleccionar una nueva civilización que no esté actualmente activa. Si se escoge la última opción, cambia la Tarjeta de Civilización actual por la de la nueva Civilización.
4. Transfiere 16 discos de la reserva a su casilla de Preparados. Transfiere 2 discos adicionales por cada Época que haya sido completada.
5. Selecciona cualquier área terrestre que no sea el área natal de una civilización oponente activa. Coloca los discos Preparados permitidos en el mapa. No es necesario colocar todos los discos, pero los que queden en la casilla de Preparados al final de este procedimiento se devuelven a la reserva. Los discos Preparados pueden colocarse, sujetos a los límites de apilamiento:
◦ en el área seleccionada (mínimo de 1);
◦ en un área que Controle o un área Disputada que ocupe;
◦ en un área adyacente a un área que Controle;
◦ en un área adyacente a un área Disputada que ocupe, pero sólo si ya tiene al menos tantos discos en esa área Disputada como cualquier facción oponente.

Ten en cuenta que en el procedimiento anterior no existe prohibición con respecto a colocar discos en áreas ocupadas por discos oponentes ni a expandirse a áreas natales oponentes.

La civilización conserva las cartas que tuviera en mano, los talentos que tenga en el Tesoro, y u su actual total de puntos de victoria.

© 2019 GMT Games, LLC

PASO DE MUERTE SÚBITA

Durante este paso, lleva a cabo las siguientes actividades, dependiendo del número de turno actual.

● **Si es el turno 1** de la Época, pasa directamente al Paso de Robo.

● **Si es el turno 2** de la Época, revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si el ID de la carta revelada contiene el número "2" en cualquier parte, la Época termina inmediatamente: sáltate el Paso de Robo y pasa directamente a la Fase de Final de Época.

◦ Si el ID de la carta revelada no contiene el número "2", pasa al Paso de Robo.

Si la carta revelada no era una carta de Evento, vuelve a barajarla en el mazo de robo.

● **Si es el turno 3** de la Época, revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si el ID de la carta revelada contiene el número "2" o el número "3" en cualquier parte, la Época termina inmediatamente: sáltate el Paso de Robo y pasa directamente a la Fase de Final de Época.

◦ Si el ID de la carta revelada no contiene el número "2" ni el "3", pasa al Paso de Robo.

Si la carta revelada no era una carta de Evento, vuelve a barajarla en el mazo de robo.

● **Si es el turno 4** de la Época, sáltate el Paso de Robo y pasa directamente a la Fase de Final de Época.

PASO DE ROBO

Robar Cartas

Durante este paso, cada civilización, en Orden de Turno, roba un total de:

● 3 cartas; *más*

● 1 carta por cada 4 Ciudades en el mapa; *más*

● 1 carta por cada talento que gaste. Este gasto debe ser anunciado y pagado antes de que se robe ninguna carta.

Es posible que una civilización también pueda robar cartas adicionales al comienzo de este paso debido a una Maravilla activa, carta de Inversión o por la capacidad especial de su civilización.

Una civilización roba todas las cartas permitidas a la vez, resolviendo y reemplazando cualquier carta de Evento robada. Si una civilización acaba con más de 6 cartas en mano, debe descartar el exceso.

Avanzar el Turno

Al final del Paso de Robo, avanza el marcador de Turno una casilla hacia la derecha y comienza la Fase de Crecimiento del siguiente turno.

FASE DE FINAL DE ÉPOCA

Cuando finaliza una época –ya sea debido a que acaba el turno 4 o a un chequeo por muerte súbita– lleva a cabo las siguientes actividades, dependiendo del estatus de la Época.

Si esta era la última Época

Cada civilización recibe PVs por Época de la siguiente manera:

◦ 1 PV para la civilización con más Ciudades. Si hay empate, nadie recibe PV.

◦ 1 PV para la civilización que ocupe más áreas con Maravillas construidas (no enterradas). Si hay empate, nadie recibe PV.

◦ 1 PV por cada 3 áreas de mar poco profundo que Domine (redondeando hacia abajo).

◦ 1 PV por cada 3 talentos en el Tesoro (redondeando hacia abajo).

Tras puntuar lo anterior, la partida termina: pasa al Final de la Partida [ver página 24] para determinar el ganador.

Si esta no era la última Época

Lleva a cabo los siguientes seis pasos en el orden mostrado:

1. Todas las civilizaciones se descartan de su mano.

2. Baraja el mazo de descartes junto con cualquier carta que se "dejara a un lado" cuando fue jugada, junto con el mazo de robo.

3. Resuelve un evento de la **Tabla de Cambio de Época** (*localizada en el dorso de la ayuda para el jugador*) llevando a cabo las siguientes actividades en el orden mostrado:

i. Revela la carta superior del mazo de robo.

ii. Si la carta revelada es una carta de Evento con un ID de 98-101, resuelve sus efectos. *No ejecutes los efectos de ninguna otra carta revelada.*

iii. Localiza el ID de la carta revelada en la **Tabla de Cambio de Época** y a continuación ejecuta el evento asociado.

© 2019 GMT Games, LLC

iv. Si el ID de la carta revelada no estaba entre 98-101, vuelve a barajarla en el mazo de robo.
4. Cada civilización obtiene PVs por época de la siguiente manera:
◦ 1 PV para la civilización con más Ciudades. Si hay empate, nadie recibe PV.
◦ 1 PV para la civilización que ocupe más áreas con Maravillas construidas (no enterradas). Si hay empate, nadie recibe PV.
◦ 1 PV por cada 3 áreas de mar poco profundo que Domine (redondeando hacia abajo).
◦ 1 PV por cada 3 talentos en el Tesoro (redondeando hacia abajo). Después retira todos los talentos de todos los Tesoros. *Los talentos no se conservan de una Época a otra.*
5. Cada civilización, en Orden de Turno, roba 5 cartas.
6. Avanza el marcador de Época una casilla hacia la derecha para señalar la siguiente Época. Mueve el marcador de Turno a la casilla "**1**".
Comienza la Fase de Crecimiento del siguiente Turno [página 14].

DIPLOMACIA

Los jugadores no pueden mostrar ni describir sus cartas a otros jugadores.
Los jugadores no pueden comerciar ni dar las cartas, discos, talentos o PVs de sus civilizaciones a otras civilizaciones, ni siquiera cuando un jugador controla varias civilizaciones.
Los jugadores pueden llegar a acuerdos verbales entre ellos –por ejemplo, dónde o cuándo colocar discos– pero tales acuerdos no se consideran vinculantes y pueden ser rotos en cualquier momento sin ninguna penalización.

REGLAS OPCIONALES

EVENTO DE ÚLTIMA ÉPOCA

Antes del despliegue, si todos los jugadores están de acuerdo, habrá un evento final que tendrá lugar cuando concluya la última época.

Esta regla es opcional porque, como descubrimos durante las pruebas, a algunos jugadores les desagradaba enormemente un Evento de Última Época que podía decidir el ganador de la partida. Aunque las ciudadanos de las Antiguas Civilizaciones del Mar Interior no escapaban a la ira de lo incierto, los jugadores no tienen que hacerlo a menos que todos quieran.

Para llevar a cabo un Evento de Última Época, revela cartas del Mazo de Destino hasta que aparezca una carta con un ID inferior a 69. No resuelvas ninguna carta de Evento que se revele de esta manera. Busca ese ID en la **Tabla de Cambio de Época** y ejecuta el evento asociado.

HORDAS BÁRBARAS

Si hay menos de 6 jugadores, para asegurarte de no quedarte sin Bárbaros durante la partida, te puede ser útil añadir los discos del color de una de las civilizaciones que no juegan al montón de discos negros de Bárbaros. Trata los discos de este color como si fueran discos de Bárbaros a todos los efectos.

FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida, el jugador que controle la civilización con más PV gana. En caso de empate, las civilizaciones empatadas comprueban los siguientes criterios en orden dado:
1. La que ocupa más áreas que contengan sus propias Maravillas construidas gana.
2. La que tenga más Ciudades gana.
3. La que tenga más discos en el mapa gana.
4. La que ocupa más áreas del mapa gana.
5. La partida concluye en empate.

INVENTARIO

Tu copia de ***ACIS*** debería incluir:
● este Reglamento
● un Manual
● un mapa montado de 43 x 110 cm
● diez Tarjetas de Civilización
● una Ayuda para el Juego en Solitario de doble cara
● seis hojas de ayuda resumen para los jugadores de doble cara
● 110 cartas
● 400 discos de madera: 50 de cada uno de los ocho colores
● 5 cilindros de madera con relieve
● siete bloques de madera
● una hoja de adhesivos (*para pegar a los bloques*)

© 2019 GMT Games, LLC

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: CHRISTOPHER VORDER BRUEGGE Y MARK MCLAUGHLIN
DESARROLLO DEL JUEGO: FRED SCHACHTER
REGLAS Y MAQUETACIÓN: CHAD JENSEN
ILUSTRACIONES Y GRÁFICOS: CHECHU NIETO, KURT MILLER Y BLACKWELL HIRD
PRUEBAS DE JUEGO: MAX SEWELL, BEN SEWELL, WILLIAM GREENWALD, OLIVER SCHUEFTAN, MICHAEL SCHACHTER, DICK SAUER, SIDNEY SEXSON, RICHARD FISHER, STEVE DONLON, DARIUS III, STEVE ASPERGIS, MATTHIAS JAHR, BENJAMIN DIRKS AND VPJ ARPONEN
CORRECCIÓN DE PRUEBAS ADICIONAL: KAI JENSEN Y MARK SOCKWELL
MÓDULO VASSAL: VPJ ARPONEN Y MATTHIAS JAHR
DIRECTOR ARTÍSTICO Y DISEÑO DE LA CAJA: RODGER MACGOWAN
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN: TONY CURTIS
PRODUCTORES: GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN Y MARK SIMONITCH
TRADUCCIÓ AL CASTELLANO: LUIS H. AGÜE

TRADUCCIÓN DE LAS ÁREAS DEL MAPA

-Adriatic Sea: Mar Adriático
-Aegean Sea: Mar Egeo
-African Sea: Mar de África
-Apulia: Apulia
-Aquitania: Aquitania
-Baleares: Baleares
-Bay of Capua: Bahía de Capua
-Bay of Sirt: Bahía de Sirte
-Carthage: Cartago
-Carthaginian Sea: Mar de Cartago
-Central Mediterranean: Mediterráneo Central
-Dalmatia: Dalmacia
-Eastern Mediterranean: Mediterráneo Oriental
-Egypt: Egipto
-Egyptian Sea: Mar de Egipto
-Etruria: Etruria
-Gaul: Galia
-Gulf of Leptis: Golfo de Leptis
-Gulf of Taranto: Golfo de Taranto
-Gulf of Tarraco: Golfo de Tarraco
-Iberian Sea: Mar de Iberia
-Icarian Sea: Mar Icario
-Illyria: Iliria
-Ionia: Jonia
-Ionian Sea: Mar Jónico
-Kush: Kush
-Laconia: Laconia
-Libya: Libia
-Libyan Sea: Mar de Libia
-Liguria: Liguria
-Ligurian Sea: Mar de Liguria
-Lydia: Lidia
-Marmarica: Marmarica
-Massilia: Massilia
-Mauretania: Mauritania
-Melite: Melite
-Minoan Sea: Mar Minoico
-Mycenae: Micenas
-Nile Delta: Delta del Nilo
-Numidia: Numidia
-Numidian Sea: Mar de Numidia
-Phrygia: Frigia
-Pillars of Hercules: Pilares de Hércules
-Red Sea: Mar Rojo
-Rome: Roma
-Saldae: Saldae
-Saldic Sea: Mar de Saldae
-Samnium: Samnio
-Silicia: Silicia
-Sinai: Sinaí
-Sirt: Sirte
-Tarraco: Tarraco
-Thapsus: Tapso
-Thessaly: Tesalia
-Thracian Sea: Mar de Tracia
-Tingitania: Tingitania
-Tripolitania: Tripolitania
-Trojan Sea: Mar de Troya
-Troy: Troya
-Tyrrhenian Sea: Mar Tirreno
-Umbria: Umbría
-Western Mediterranean: Mediterráneo Occidental

© 2019 GMT Games, LLC