



RULEBOOK



HISTORIA GENERAL

Te damos la bienvenida a Mesopotamia, una tierra de ríos, en la que los imperios nacen del barro y se hunden en la sangre. Desde el 5000 hasta el 1000 a. C., esta cuna de la civilización respira ambición, fe y fuego, mientras el mundo tal y como lo conocemos apenas empieza a despertar, y junto a las orillas del Tigris y el Éufrates se alzan las imponentes ciudades-estado. Elige a tu pueblo y guíalo desde sus humildes comienzos hasta la grandeza en la cuna del poder más antigua y volátil de la historia.

¿Elegirás a los sumerios, pioneros de la vida urbana y las innovaciones, y maestros de la escritura, la burocracia y el fino arte del riego? ¿O te decantarás por los acadios, feroces unificadores de las ciudades-estado que forjaron el primer imperio de la historia mediante la conquista, los tributos y una ambición despiadada?

¿Liderarás a los babilonios, campeones en derecho y en astronomía, cuyos zigurats se alzan con determinación y cuyos códigos legales perduran a través del tiempo? ¿O marcharás con los asirios, cuya disciplina férrea y destreza militar infundenterror a aquellos que osen posicionarse en su contra?

También podrías escoger a los elamitas, un pueblo misterioso y ancestral de más allá de los Zagros con un conocimiento y una astucia que han sobrevivido milenios. O unirse a los eblaítas, minuciosos guardianes de registros y diplomáticos culturales que tejen alianzas y establecen rutas comerciales desde los muros de palacio.

Podrías gobernar a los maris, expertos en negociación y estrategia, y equilibrar la guerra mediante la diplomacia en el duro arte de la supervivencia. O comandar a los hititas, guerreros de cuadrigas y maestros del hierro, cuyo ingenio y devoción a los dioses fomentan su ascenso desde las tierras altas de Anatolia.

Pero no te dejes engañar, aspirante a líder, pues no vivirás en una pacífica edad de oro. El hambre asola los campos, los ríos se desbordan o se secan sin previo aviso, los saqueadores descienden desde las colinas y hasta el mayor de los imperios puede sucumbir en un abrir y cerrar de ojos. Ahora tienes la oportunidad de reescribir la historia o de caer en el olvido.

**Elige tu civilización. Construye tu imperio. Comanda tus ejércitos.
La historia está en tus manos.**



TABLA DE CONTENIDOS

HISTORIA GENERAL	2
TABLA DE CONTENIDOS	3
COMPONENTES BÁSICOS	4
COMPONENTES DE LA EXPANSIÓN	6
PREPARACIÓN	8
PREPARACIÓN PARA 2 O 3 JUGADORES.....	12
RONDAS, FASES Y TURNOS.....	13
ACCIONES EN MESOPOTAMIA.....	14
ACCIONES	14
EXPLORAR.....	16
BARCOS.....	17
INMOVILIZACIÓN.....	18
CONSTRUIR.....	19
CONSTRUIR LOS JARDINES COLGANTES.....	20
INVESTIGAR.....	21
RECOLECTAR Y COMERCIAR.....	22
RECOLECTAR.....	22
COMERCIAR.....	24
GUERRA.....	25
CRECER.....	26
ORDEN DE COMBATES Y DE RESOLUCIÓN.....	26
COMBATE	27
CÓMO FUNCIONA EL COMBATE.....	27
PASO 1: ROBAR CARTAS DE COMBATE.....	27
PASO 2: PUJAR EN EL ESTANDARTE DE UR.....	28
PASO 3: RESOLVER FUERZA.....	29
PASO 4: RESOLVER TÁCTICAS.....	29
PASO 5: RESOLVER MOVILIDAD.....	30
PASO 6: COMBATIR.....	32
PASO 7: VARIOS COMBATES.....	33
COMBATES EN BARCOS.....	34
TRIBUS NEUTRALES.....	35
MURALLAS Y ARIETES.....	36
ATACAR ASENTAMIENTOS.....	37
ATACAR LA ZONA INICIAL.....	37
VICTORIA	38
EVENTOS EN MESOPOTAMIA.....	38
LOS DOS MARCADORES.....	40
CARTAS DE MISIÓN.....	42
PUNTUACIÓN FINAL.....	43
MODO EN SOLITARIO	44
LOS 3 MODOS DE JUEGO.....	44
MODO DUELO DE REYES.....	44
TERMINAR EL TURNO.....	46
COMBATE EN SOLITARIO.....	48
MODO ASEDIO DE UR.....	50
MODO GUARDIANES DE ASSUR.....	52
ÍNDICE	54
AGRADECIMIENTOS	55



COMPONENTES BÁSICOS



1 caja



1 manual



4 tableros individuales



4 Estandartes de Ur



1 mapa



26 cartas de Combate



3 miniaturas de Jinete tribal



9 miniaturas de Lancero tribal



6 miniaturas de Arquero tribal



15 fichas de Jardín Colgante



30 cartas de Evento



3 miniaturas de Arquero elamita



3 miniaturas de Arquero acadio



3 miniaturas de Arquero babilonio



20 fichas de Comercio



9 fichas de Bloqueo



18 cartas de Misión



3 miniaturas de Arquero sumerio



1 carta Guía sumeria



23 cartas de Civilización elamita



6 fichas de Zigurat



12 fichas de Llanura



23 cartas de Civilización acadia



1 carta Guía babilonia



23 cartas de Civilización sumeria



8 fichas de Montaña



10 fichas de Desierto



23 cartas de Civilización babilonia



40 piezas de Madera



40 piezas de Comida



40 piezas de Piedra



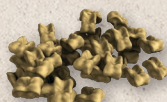
1 carta Guía acadia



7 cartas de Acción del modo en solitario



1 bloc de puntuación (54 páginas de doble cara)



40 piezas de Nudillos



40 piezas de Arcilla



40 piezas de Tablilla



1 carta Guía elamita



18 cartas de Estrategia del modo en solitario



4 piezas de Selección de Acción

COMPONENTES BÁSICOS



2 miniaturas de Cuadriga acadia



2 miniaturas de Cuadriga babilonia



2 miniaturas de Ariete acadio



2 miniaturas de Ariete elamita



3 dados de Evento acadios



3 dados de Evento elamitas



2 miniaturas de Cuadriga elamita



2 miniaturas de Cuadriga sumeria



2 miniaturas de Ariete babilonio



2 miniaturas de Ariete sumerio



3 dados de Evento sumerios



3 dados de Evento babilonios



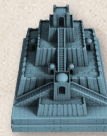
2 miniaturas de Jinete sumerio



2 miniaturas de Jinete acadio



1 miniatura de Zigurat acadio (7 partes)



1 miniatura de Zigurat babilonio (7 partes)



8 dados de Dingir blancos



8 dados de Dingir plateados



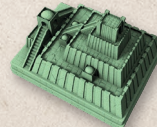
2 miniaturas de Jinete elamita



2 miniaturas de Jinete babilonio



1 miniatura de Zigurat sumerio (7 partes)



1 miniatura de Zigurat elamita (7 partes)



8 dados de Dingir negros



6 Ánforas acadias



6 Ánforas elamitas



3 miniaturas de Lancero acadio



3 miniaturas de Lancero sumerio



3 miniaturas de Barco acadio



3 miniaturas de Barco sumerio



6 Ánforas babilonias



6 Ánforas sumerias



3 miniaturas de Lancero babilonio



3 miniaturas de Lancero elamita



3 miniaturas de Barco babilonio



3 miniaturas de Barco elamita



2 Sellos babilonios



2 Sellos elamitas



3 miniaturas de Muralla acadia



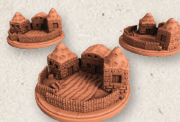
3 miniaturas de Muralla elamita



2 Sellos sumerios



2 Sellos acadios



3 miniaturas de Asentamiento sumerio



3 miniaturas de Asentamiento acadio



3 miniaturas de Asentamiento elamita



3 miniaturas de Asentamiento babilonio



3 miniaturas de Muralla sumeria



3 miniaturas de Muralla babilonia

COMPONENTES DE LA EXPANSIÓN

EXPANSIÓN: ASIRIOS E HITITAS



2 tableros individuales



6 cartas de Misión



6 cartas de Evento



6 cartas de Combate



1 Estandarte de Ur



5 fichas de Jardín Colgante



8 fichas de Comercio



2 fichas de Llanura



2 fichas de Montaña



2 fichas de Desierto



20 piezas de Madera



20 piezas de Comida



20 piezas de Piedra



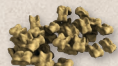
3 miniaturas de Arquero hitita



3 miniaturas de Lancero asirio



3 miniaturas de Lancero hitita



20 piezas de Nudillos



20 piezas de Arcilla



20 piezas de Tablilla



3 miniaturas de Arquero asirio



2 miniaturas de Jinete hitita



2 miniaturas de Jinete asirio



2 piezas de Selección de Acción



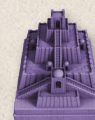
24 cartas de Civilización hitita



23 cartas de Civilización asiria



1 miniatura de Zigurat asirio (7 partes)



1 miniatura de Zigurat hitita (7 partes)



2 cartas Guía



2 miniaturas de Cuadriga asiria



2 miniaturas de Cuadriga hitita



3 miniaturas de Barco asirio



3 miniaturas de Barco hitita



2 miniaturas de Ariete hitita



2 miniaturas de Ariete asirio



3 miniaturas de Muralla hitita



3 miniaturas de Muralla asiria



2 Sellos hititas



2 Sellos asirios



4 dados de Dingir negros



3 miniaturas de Asentamiento hitita



3 miniaturas de Asentamiento asirio



6 Ánforas hititas



6 Ánforas asirias



4 dados de Dingir plateados



3 dados de Evento asirios



3 dados de Evento hititas



4 dados de Dingir blancos



6

COMPONENTES DE LA EXPANSIÓN

EXPANSIÓN: MARIS Y EBLAÍTAS



2 tableros individuales



6 cartas de Misión



6 cartas de Evento



6 cartas de Combate



1 Estandarte de Ur



5 fichas de Jardín Colgante



8 fichas de Comercio



2 fichas de Llanura



2 fichas de Montaña



2 fichas de Desierto



20 piezas de Madera



20 piezas de Comida



20 piezas de Piedra



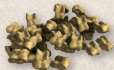
3 miniaturas de Arquero eblaíta



3 miniaturas de Lancero mari



3 miniaturas de Lancero eblaíta



20 piezas de Nudillos



20 piezas de Arcilla



20 piezas de Tablilla



3 miniaturas de Arquero mari



2 miniaturas de Jinete eblaíta



2 miniaturas de Jinete mari



2 piezas de Selección de Acción



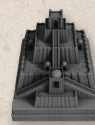
23 cartas de Civilización eblaíta



18 cartas de Civilización mari



1 miniatura de Zigurat mari (7 partes)



1 miniatura de Zigurat eblaíta (7 partes)



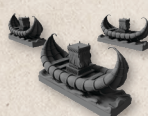
2 cartas Guía



2 miniaturas de Cuadriga mari



2 miniaturas de Cuadriga eblaíta



3 miniaturas de Barco eblaíta



3 miniaturas de Barco mari



2 miniaturas de Ariete eblaíta



2 miniaturas de Ariete mari



3 miniaturas de Muralla mari



3 miniaturas de Muralla eblaíta



2 Sellos maris



2 Sellos eblaítas



4 dados de Dingir negros



3 miniaturas de Asentamiento eblaíta



3 miniaturas de Asentamiento mari



6 Ánforas maris



6 Ánforas eblaítas



4 dados de Dingir plateados



3 dados de Evento maris



3 dados de Evento eblaítas



4 dados de Dingir blancos

PREPARACIÓN



PARTES IMPORTANTES DEL TABLERO

- A** **Marcador de Eventos:** Los jugadores avanzan el Sello de su imperio en el marcador de Eventos al interactuar con eventos. Tener una mejor posición otorga ciertas ventajas durante los combates. Más información en las páginas 40-41.
- B** **Marcador de Población:** Avanza el Sello de tu imperio en el marcador de Población usando la acción Crecer. Los niveles más altos aumentan tu límite de Unidades, determinan el orden de turno y permiten construir Zigurats de mayor nivel. Más información en las páginas 40-41.
- C** **Nivel de la sección comercial:** Cada sección tiene un indicador de nivel. Aquí solo se pueden colocar fichas de Comercio que coincidan con el nivel de la sección. Más información en la página 24.
- D** **Casilla de Ánfora:** Al realizar una acción Comerciar, coloca tu ficha de Ánfora en la casilla sobre la ficha de Comercio que hayas seleccionado. Más información en la página 24.
- E** **Iconos de recursos:** Estos iconos indican qué recurso recolectará una Unidad en una zona al usar la acción Recolectar. Más información en la página 22.

PREPARACIÓN

- 1** **Tablero de juego:** Coloca el tablero principal en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.
- 2** **Zona inicial de los imperios:** Sigue las reglas de Selección de imperio y coloca cada imperio en la zona inicial que elijas en el tablero, junto con la parte inferior de tu Zigurat. Más información en la página 10.
- 3** **Sellos de imperios en el marcador de Eventos:** Coloca únicamente los Sellos de los imperios elegidos por los jugadores. El Sello asirio comienza desde la casilla 2, mientras que los demás Sellos se colocan en la casilla 1 siguiendo este orden de arriba a abajo: acadio, elamita, sumerio, babilonio, hitita, mari y eblaíta.
- 4** **Sellos de imperios en el marcador de Población:** Coloca únicamente los Sellos de los imperios elegidos por los jugadores. El Sello babilonio comienza desde la casilla 2, mientras que los demás Sellos se colocan en la casilla 1 siguiendo este orden de arriba a abajo: sumerio, elamita, acadio, eblaíta, mari, hitita y asirio.

PREPARACIÓN



- 5 Fichas de Comercio:** Mezcla todas las fichas de Comercio bocabajo. En cada sección, coloca 3 fichas al azar del nivel correspondiente y luego ponlas bocarrriba. Más información en la página 24.
- 6 Casillas triangulares para las fichas de Montaña:** Mezcla todas las fichas de Montaña triangulares bocabajo y coloca una ficha al azar en cada casilla triangular. Más información en la página 38.
- 7 Casillas cuadradas para las fichas de Desierto:** Mezcla todas las fichas de Desierto cuadradas bocabajo y coloca una ficha al azar en cada casilla cuadrada. Más información en la página 38.
- 8 Casillas circulares para las fichas de Llanura:** Mezcla todas las fichas de Llanura circulares bocabajo y coloca una ficha al azar en cada casilla circular. Más información en la página 38.
- 9 Iconos de fichas de Bloqueo y Tribus Neutrales:** Los iconos del tablero indican dónde colocar las fichas de Bloqueo y las Tribus Neutrales.
Bloqueos: Consulta la página 12 para colocar las fichas de Bloqueo en partidas de 2 y 3 jugadores.
Tribus Neutrales: Coloca las Tribus Neutrales según indiquen los iconos del tablero. Las Tribus Neutrales protegen las ubicaciones de los eventos. Más información en las páginas 35-36.
- 10 Fichas de Jardín Colgante:** Elige al azar una ficha de Jardín Colgante de cada uno de los cinco niveles y colócalas bocabajo. Luego pon bocarrriba la ficha inferior (nivel 1). Más información en la página 20.
- 11 Mazo de Eventos:** Coloca el mazo de Eventos bocabajo y roba de este mazo la carta de Evento que indique una ficha de Evento revelada. Más información en la página 38.
- 12 Mazo de Misiones:** Baraja el mazo de Misiones y reparte 4 cartas de Misión al azar a cada jugador. Cada jugador se queda con 3 cartas de su elección y devuelve la otra a la parte inferior del mazo. El mazo no se vuelve a utilizar a menos que un evento lo active. Más información en la página 42.
- 13 Mazos de Combates:** Coloca todos los mazos de Combate bocabajo. Durante un combate, roba una carta de Combate por cada Unidad involucrada. Más información en la página 27.
- 14 Recursos:** Coloca todos los recursos del juego en un depósito al alcance de todos los jugadores. Los recursos se cogen de este depósito al recolectarlos y se devuelven al utilizarlos.

PREPARACIÓN



Selección de imperios

En partidas de 4 jugadores, a cada jugador se le asigna una letra de la A a la D que determina el orden en el eligen sus imperios y sus zonas iniciales.

A medida que los jugadores se sienten a la mesa de juego, eligen si quieren ser el jugador A, B, C o D, en el orden en que llegan. El primer jugador en llegar elige cualquier rol disponible, seguido por el segundo, y así sucesivamente.

Una vez que todos tengan un rol asignado, eligen sus imperios en el siguiente orden: primero el jugador A, seguido por el jugador B, luego el jugador C y finalmente el jugador D.

Una vez que todos hayan elegido su imperio, eligen sus zonas iniciales en orden inverso: primero el jugador D, seguido por el jugador C, luego el jugador B y finalmente el jugador A.

Hay cuatro posibles zonas iniciales en el tablero (de 1 a 4). Cada jugador elige una de estas zonas durante su turno en la fase de Selección de zonas iniciales.

Coloca una ficha de Zigurat en las zonas 5 y 6 con el número hacia abajo.

El resto de jugadores repite el mismo procedimiento. Coloca la ficha de Zigurat correspondiente en cualquier zona inicial en la que no haya ningún jugador.

La preparación para partidas de 5 y 6 jugadores sigue las mismas reglas que las partidas de 4 jugadores.

Preparación única de imperios

Todos los imperios comienzan la partida con los siguientes recursos y Unidades estándar:

- 1 de Piedra 1 de Madera , 1 de Arcilla y 1 de Comida
- 1 Lancero colocado en su zona inicial.

Además, cada imperio comienza con ventajas y elementos de preparación únicos, tal y como se indica a continuación:



Imperio sumerio

- Comienza con la tecnología de investigación de nivel 2: Matemáticas.
- Comienza con 1 recurso Tablilla .
- Comienza con el primer nivel de su Zigurat ya construido, por lo que recibe un dado de Dingir.



Imperio babilonio

- Comienza con la tecnología de crecimiento de nivel 2: irrigación.
- Comienza con su Sello en el nivel 2 del marcador de Población.



Imperio acadio

- Comienza con la tecnología de guerra de nivel 2: tiro con arco.
- Comienza con 1 recurso Nudillo .
- Comienza con un Arquero en su zona inicial en lugar de un Lancero .



Imperio elamita

- Comienza con la tecnología de recolección de nivel 2: pesos y medidas.
- Puede colocar 1 Asentamiento y 1 Muralla en una zona adyacente a su zona inicial.
- El evento en esa zona no se revela.

PREPARACIÓN



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUGADOR



Imperio asirio

- Comienza con la tecnología de exploración de nivel 2: Astronomía.
- Comienza con su Sello en el nivel 2 del marcador de Eventos.



Imperio hitita

- Comienza con todas las tecnologías en el nivel 1.
- Puede volver a lanzar los dados de Dingir que quiera una vez por turno.



Imperio mari

- Comienza con todas las tecnologías en el nivel 2.



Imperio eblaíta

- Comienza con la tecnología de construcción de nivel 2: Carpintería.
- Comienza con un Barco en un río junto a su zona inicial.

1 Estandarte de Ur

2 Murallas

3 Arietes

4 Cuadrigas

5 Zigurat (7 partes)

6 Asentamientos

7 Jinete

8 Barcos

9 Lanceros

10 Arqueros

11 Casillas para dados de Dingir

12 Recursos iniciales del imperio

13 Ánforas

14 Dados de Dingir

15 Dados de Evento

16 Tablero individual

17 Cartas de Civilización

18 Cartas de Misión

19 Carta Guía

PREPARACIÓN

PREPARACIÓN PARA 2 O 3 JUGADORES

En partidas de menos de 4 jugadores, la preparación se ajusta de la siguiente manera:

Fichas de Comercio

- En partidas de 3 jugadores, solo se utilizan 9 fichas de Comercio.
- En partidas de 2 jugadores, solo se utilizan 6 fichas de Comercio.

Preparación para 3 jugadores

Mezcla todas las fichas de Comercio disponibles bocabajo. A continuación, elige al azar:

- 2 fichas de cada nivel (niveles 1, 2, 3 y 4).
- 1 ficha adicional del nivel 4.

Coloca las fichas seleccionadas bocarriba en la sección de Comercio indicada, como se muestra en la imagen de referencia.

Preparación para 2 jugadores

Mezcla todas las fichas de Comercio disponibles bocabajo. A continuación, elige al azar:

- 1 fichas de cada nivel (niveles 1, 2, 3 y 4).
- 1 ficha adicional del nivel 2.
- 1 ficha adicional del nivel 4.



Preparación para 3 jugadores

Bloqueos

La función de los Bloqueos es inutilizar ciertas zonas del mapa. En las zonas donde haya un Bloqueo no se puede llevar a cabo ninguna acción: no se revelan eventos, no se puede recolectar y no se pueden colocar Asentamientos ni Murallas. Lo único que pueden hacer las Unidades en esos territorios es moverse o combatir.

En partidas de 3 jugadores, coloca 4 fichas en las zonas con el icono

En partidas de 2 jugadores, coloca 8 fichas en las zonas con el icono o .

Las fichas de Bloqueo se usan para inutilizar ciertas zonas del mapa, simulando regiones inactivas.

Cuando se coloca una ficha de Bloqueo en una zona:

- No se revelan eventos en esa zona.
- No se puede llevar a cabo la acción Recolectar.
- No se pueden colocar Asentamientos ni Murallas.
- Las Unidades pueden moverse o combatir en la zona.



Preparación para 2 jugadores



RONDAS, FASES Y TURNOS

RONDAS, FASES Y TURNOS

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas, en las que cada jugador juega un turno en el que puede llevar a cabo la cantidad de acciones que le permitan sus dados de Dingir. Cada ronda se divide en dos fases:

1. Fase de Acción.
2. Fase de Combate.

La partida continúa por rondas hasta que los Jardines Colgantes estén totalmente construidos. Una vez que finaliza la ronda en la que se terminan de construir los Jardines Colgantes, la partida termina.

Fase de Acción

Durante la fase de Acción, todos los jugadores juegan sus turnos siguiendo el orden del marcador de Población, comenzando por el jugador con la ficha en la posición más alta y siguiendo en orden descendente. En su turno, cada jugador puede realizar tantas acciones diferentes como le sea posible, siguiendo las reglas de acción estándar.

Aunque los dados de Dingir se lanzan al comienzo del turno de un jugador, es aceptable, e incluso recomendable, que los jugadores los lancen al final de su turno; esto da pie a una mejor planificación y ayuda que el ritmo de la partida sea más fluido. Una vez que todos los jugadores han completado sus turnos, la fase de Acción termina.

CONSEJO

Jugar en primer lugar puede marcar la diferencia entre ganar y perder. Intenta siempre mantenerte en primera posición en el marcador de Población.

Fase de Combate

Tras la fase de Acción, comienza la fase de Combate. Los jugadores comprueban todas las secciones de río y zonas donde haya Unidades de varios imperios. Los combates tienen lugar en cada una de estas zonas en disputa.

El jugador en la posición más alta del marcador de Eventos elige en qué orden se resuelven los combates, aunque no participe en ellos; eso le permite actuar en función de sus intereses estratégicos. Una vez que se resuelvan todos los combates, la fase de Combate termina.

Fin de la ronda

Al final de cada ronda:

- Los eventos que se desarrollen a lo largo de varias rondas (por ejemplo, Eventos de 6 rondas) avanzan a su siguiente paso.
- Todos los dados de Evento se giran al siguiente número, lo que podría desencadenar la resolución de ciertos Eventos.

Una vez completados estos pasos, la ronda finaliza y comienza una nueva.

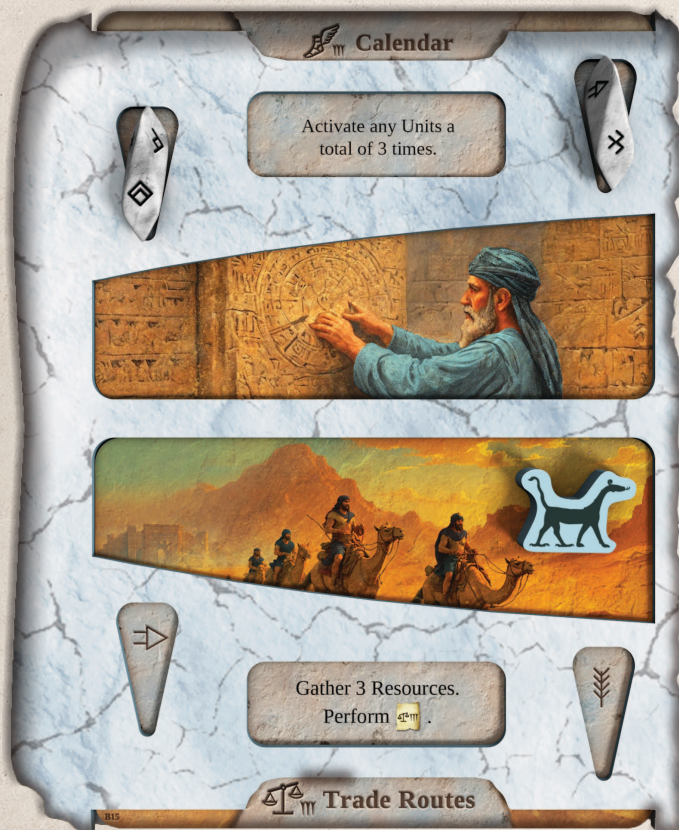


ACCIONES

ACCIONES EN MESOPOTAMIA

Mesopotamia es un juego de selección de acciones, lo que significa que, en tu turno, eliges una o más acciones para llevar a cabo. En cada turno, siempre podrás seleccionar al menos una acción. Basta con colocar tu pieza de Selección de Acción sobre la acción que quieras activar.

Además, tus dados de Dingir, cuya traducción aproximada sería «dados divinos» en escritura cuneiforme, pueden permitirte llevar a cabo acciones adicionales mediante una mecánica de asignación de dados.



Llevar a cabo acciones



En este ejemplo, el Imperio babilónico activa la acción Rutas Comerciales colocando su pieza de Selección de Acción en el espacio de la acción correspondiente. También usa 2 dados de Dingir para que coincidan con los iconos mostrados en la acción Explorar, lo que le permite llevar a cabo una segunda acción durante su turno.

Reglas de acción







- Un jugador puede llevar a cabo tantas acciones diferentes como le sea posible durante su turno, en función de los recursos y las condiciones disponibles.
- No se puede llevar a cabo el mismo tipo de acción más de una vez en un mismo turno. Por ejemplo, no puedes usar dos veces la acción Investigar, aunque la primera vez sea para mejorarla.
- Los jugadores pueden llevar a cabo una acción para obtener recursos y luego usar esos mismos recursos inmediatamente después para llevar a cabo otra acción distinta en el mismo turno.
- Está permitido mejorar una tecnología como una acción y luego usar la nueva acción como una segunda acción en el mismo turno.

Tipos de acción

Los jugadores tienen a su disposición 6 tipos de acciones. Estas acciones están inspiradas en las antiguas tecnologías mesopotámicas y todos los imperios tienen acceso a ellas desde el inicio de la partida.

Por ejemplo, si quieres mover tus Unidades por el mapa, tendrás que usar la acción Explorar . La acción Explorar de nivel 1  la representa la antigua tecnología Cartografía. Todos los imperios la tienen al comenzar la partida. Esto significa que cualquier imperio puede usar esta acción para mover sus Unidades.


Los 6 tipos de acciones son:

- Explorar : mueve tus Unidades por el mapa.
- Construir : construye edificios, estructuras y otros proyectos.
- Investigar : descubre tecnologías avanzadas para mejorar tus acciones.
- Recolectar y Comerciar : recoge recursos del mapa y comercia con ellos.
- Guerra : entrena Unidades militares y fortalece tu ejército.
- Crecer : aumenta tu población.



ACCIONES

Cada acción se asocia a 4 niveles de tecnología. Las tecnologías de mayor nivel mejoran los efectos de las anteriores. Por ejemplo, la acción Explorar de nivel 1 (Cartografía) permite activar una Unidad. Al mejorarla a nivel 2 (Astronomía), puedes activar Unidades dos veces.

Dado que cada imperio es diferente, las tecnologías a las que acceden y la forma en la que llevan a cabo las acciones pueden variar. Por ejemplo, los sumerios, célebres por su pericia científica, destacan en la mejora de tecnologías durante la acción Investigar , superando a otros imperios en este aspecto.

Estas singularidades también se reflejan en las tecnologías iniciales. Algunos de los imperios comienzan la partida con ciertas acciones ya en nivel 2.

Los dados de Dingir

La religión desempeñó un papel fundamental en la vida de la antigua Mesopotamia. En el juego, esto se representa mediante los dados de Dingir, que se obtienen mediante la construcción del Zigurat.

- Comienzas con la base de tu Zigurat ya colocada en el tablero.
- Luego, vas construyendo las 6 partes restantes del Zigurat sobre la base.
- Por cada parte del Zigurat que construyas, obtienes 1 dado de Dingir, hasta un máximo de 6 dados.
 - Cuando construyas el primer nivel de tu Zigurat, elige un dado de Dingir de cualquier color.
 - Cuando construyas el segundo y tercer nivel, elige un color de dado de Dingir que no tengas.
 - Cuando construyas el cuarto nivel, elige un dado de Dingir de cualquier color.
 - Cuando construyas el quinto nivel, elige un dado de Dingir de un color distinto al que obtuviste en el cuarto nivel.
 - Cuando construyas el sexto nivel, tienes que elegir un dado de Dingir de un color distinto a los que obtuviste en el cuarto y quinto nivel.
 - Cuando los 6 niveles de tu Zigurat estén completos, tendrás dos dados de Dingir de cada color.
- Al lanzarlos, cada dado de Dingir mostrará un icono cuneiforme.

Estos iconos corresponden a los que aparecen en tus cartas de Acción. Para activar una acción con un dado de Dingir:

1. Identifica el icono que quieras usar en la carta de Acción.
2. Coloca un dado de Dingir con el icono correspondiente en la casilla de Dingir de esa carta de Acción.
3. Ahora puedes activar la acción.


Tecnología y complejidad de los iconos

- Las tecnologías de nivel 1 solo necesitan un icono para activarse.
- Las tecnologías de nivel superior requieren 2 iconos, y estos se vuelven cada vez más raros a medida que aumenta el nivel.
- Esto refleja el equilibrio entre poder y dificultad; las tecnologías de nivel superior son más poderosas pero más difíciles de activar.

CONSEJO


Para agilizar la partida y poder planificar con antelación, te recomendamos tirar los dados de Dingir al final del turno. De esta forma, podrás preparar tus próximas acciones con anticipación, lo que ayuda a que la partida fluya sin problemas para todos los jugadores.

Icono de estrella

Todos los dados de Dingir tienen una cara con una estrella .

Este icono es un comodín y se puede usar como cualquier otro icono al activar una acción.

Volver a lanzar los dados de Dingir

- Puedes volver a lanzar los dados de Dingir que quieras gastando 1 Tablilla .
- Tras volver a lanzar, puedes aceptar el nuevo resultado o usar otra Tablilla para volver a tirar los dados. Solo puedes volver a tirar los dados un máximo de tres veces por turno.

Modo Sin suerte


En Mesopotamia, todas las acciones importan. Aunque tus dados de Dingir no te permitan llevar a cabo la acción concreta que quieras, cualquier otra acción te seguirá siendo útil. Usar una Tablilla para volver a tirar los dados de Dingir también ayuda a reducir el impacto de la suerte.

Sin embargo, si prefieres una partida sin azar, puedes usar las siguientes reglas alternativas:

Los dados de Dingir no se lanzan. En su lugar, todos los jugadores pueden colocar sus dados en cualquiera de sus iconos, excepto en el icono de la estrella. Luego, pueden colocarlos en sus cartas de Acción para llevar a cabo acciones adicionales de forma habitual.

ACCIONES


EXPLORAR

Cuando un jugador elige la acción Explorar , puede activar Unidades para que se muevan por el mapa. Cada Unidad activada puede moverse una cantidad de veces igual a su velocidad.

Unidad	Icono	Velocidad
Lancero		1
Arquero		1
Jinete		2
Cuadriga		2
Barco		3

El mapa se divide en varias zonas separadas por líneas blancas y las Unidades se mueven desplazándose desde su zona actual a una adyacente. Por ejemplo, una Unidad con velocidad 2 puede moverse a una zona adyacente y luego moverse a otra.

Tecnologías de la acción explorar

La acción Explorar  mejora a través de los siguientes niveles de tecnología:

Nivel	Tecnología
1	Cartografía
2	Astronomía
3	Calendario
4	Navegación

Definición de la acción Explorar







«Activa Unidades un total de 2 veces».

Esto permite al jugador:

- activar 2 Unidades diferentes una vez cada una, o bien
- activar la misma Unidad dos veces.

Ejemplos:


- Un Lancero  activado 2 veces puede moverse 2 veces (1 de velocidad × 2 activaciones).
- Un Jinete  activado 2 veces puede moverse 4 veces (2 de velocidad × 2 activaciones).
- Un Lancero  y un Jinete  activados una vez pueden moverse 1 y 2 veces respectivamente.



ACCIONES



¿Por qué explorar?

La exploración es una acción fundamental que permite a los jugadores:

- **Asegurar recursos:** Mueve Unidades a zonas con recursos para recolectarlos posteriormente con la acción Recolectar .
- **Iniciar combates:** Entra en zonas que controle el enemigo para desencadenar un combate al final de la ronda y, potencialmente, conquistar esas zonas. Si una Unidad entra en una zona que contiene Unidades enemigas, su movimiento puede interrumpirse. En ese caso, la Unidad no puede seguir moviéndose durante esa activación. Más información sobre inmovilizar Unidades enemigas en la página 18.
- **Descubrir eventos:** Si una Unidad finaliza su movimiento en una zona con un evento inexplorado, ese evento se revela y se resuelve inmediatamente. Más información sobre los eventos en la página 38.



Controlar una zona

Un jugador controla una zona si tiene un Zigurat , una Unidad o un Asentamiento  en ella. En ningún caso puedes perder el control de tu zona inicial.

Si algún jugador mueve sus Unidades a una zona controlada por las Unidades de otro jugador, tendrá lugar un combate. Hasta que se resuelva el combate, ningún jugador controla la zona. Este combate acabará con la retirada o la pérdida de Unidades de uno de los jugadores.



El jugador que quede con Unidades en la zona se hará con su control.


CONSEJO

La cantidad de eventos es finita. Es tan fácil perder PV en el marcador de Eventos como ganarlos.

BARCOS


Colocación de Barcos


Los Barcos  no se colocan dentro de las zonas. En su lugar, se colocan en secciones de río, representadas por las líneas blancas en el agua que dividen dos zonas adyacentes. A efectos del juego, se considera que un Barco  ocupa las dos zonas que separa la sección de río.

Esto significa que un Barco  puede:

- Recolectar recursos de cualquiera de las zonas adyacentes.
- Participar en combates que ocurran en cualquiera de las zonas adyacentes.

Movimiento de Barcos

Los Barcos  se mueven a lo largo de la red fluvial desplazándose de una sección de río (línea blanca) a otra, las cuales están divididas por nodos, los puntos en los que se cruzan varias líneas blancas (normalmente donde se encuentran las líneas verticales y horizontales).

Se considera que un Barco  se ha movido cuando pasa por un nodo de una sección de río a otra, tal y como se ejemplifica en la siguiente imagen.



Solo puede haber 1 Barco en una sección de río. Un jugador no puede colocar en ningún caso un segundo Barco en una sección de río donde ya haya uno de los suyos. Si el movimiento de un Barco provoca que 2 Barcos de diferentes imperios ocupen la misma sección de río al final de una ronda, ambos son destruidos al comienzo de la fase de Combate. Consulta la página 34 para más información sobre el combate naval.

ACCIONES

INMOVILIZACIÓN

Inmovilizar a una Unidad enemiga

Cuando una Unidad se mueve a una zona ocupada por Unidades enemigas, normalmente se ve obligada a detenerse. Si, al final de la ronda, las Unidades de los imperios enfrentados siguen ocupando la misma zona, tiene lugar un combate.

Regla de inmovilización

Antes de que comience el combate, la regla de inmovilización determina si las Unidades pueden seguir moviéndose después de entrar en una zona ocupada por el enemigo.

La inmovilización funciona de la siguiente manera:

- Si una Unidad entra en una zona con Unidades enemigas, tiene que detener su movimiento de inmediato. Las Unidades que defienden esa zona también quedan inmovilizadas.
- **Excepción:** Si la cantidad de Unidades propias ya presentes en la zona es igual o mayor que la cantidad de Unidades enemigas de todos los imperios oponentes, la Unidad que entre puede seguir moviéndose.

Ejemplo: Inmovilización



2 Unidades sumerias se mueven desde una zona adyacente para atacar a 3 Unidades babilonias.

- 1 Jinete sumerio 🐎 con velocidad 2 entra en la zona. Como los sumerios están en inferioridad numérica (2 contra 3), el Jinete 🐎 queda inmovilizado y no puede realizar su segundo movimiento.

Más adelante en la ronda, el jugador babilonio activa su Jinete 🐎 y su Arquero 🏹:


- El jugador de los babilonios elige qué Unidad mover primero. La primera Unidad puede moverse con libertad, ya que aún no está inmovilizada.
- Las 2 Unidades sumerias solo pueden inmovilizar a 2 Unidades babilonias, así que la tercera Unidad babilonia se puede mover con libertad.
- En este ejemplo, el Jinete babilonio 🐎 se mueve fuera de la zona. Si el jugador intenta mover después al Arquero 🏹, no podrá, ya que las 2 Unidades babilonias restantes quedan inmovilizadas debido a las 2 Unidades sumerias.

CONSEJO

Inmoviliza a tus oponentes antes de que ellos te inmovilicen a ti. Elige tus campos de batalla con prudencia.

ACCIONES

CONSTRUIR

Al llevar a cabo la acción Construir , un jugador puede construir una de las estructuras o Unidades disponibles, siempre y cuando disponga de los recursos necesarios, que se consumirán en el proceso.



Al comienzo de la partida, todos los jugadores poseen la tecnología Albañilería, que les permite construir:










- Murallas 
- Niveles del Zigurat 

A medida que los jugadores mejoran sus tecnologías de construcción, amplían sus conocimientos hasta llegar a Arquitectura. Cada nivel desbloquea opciones de construcción adicionales, lo que amplía las posibilidades estratégicas de la partida.

Nivel	Tecnología	Nombre	Icono	Recurso
1	Albañilería	Muralla		
1	Albañilería	Zigurat		
2	Carpintería	Ariete		
2	Carpintería	Barco		
3	Urbanización	Asentamiento		
4	Arquitectura	Jardines Colgantes		

Reglas de construcción

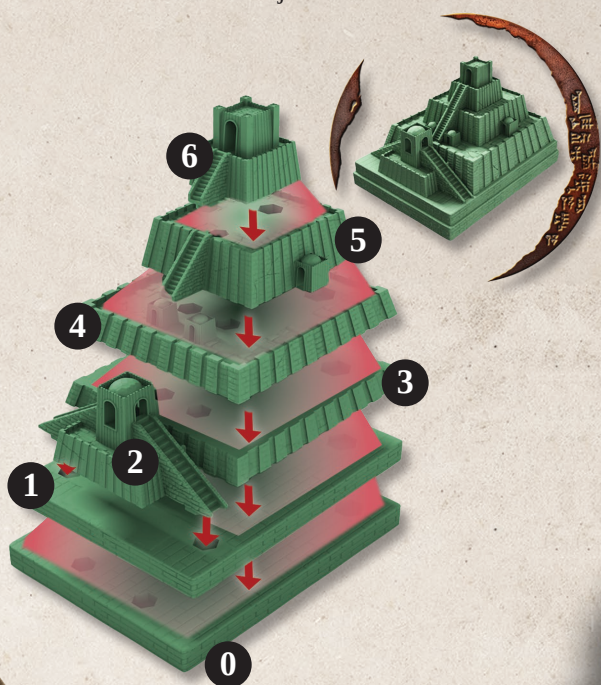
Cada elemento construible tiene reglas de colocación específicas:

- **Murallas**  y **Asentamientos** : Se pueden construir en cualquier zona en la que tengas al menos una Unidad. No se pueden construir en tu zona inicial.
- **Arietes** : Se pueden construir en tu zona inicial o en cualquier Asentamiento que controles.
- **Barcos** : Se pueden construirse en cualquier sección de río adyacente a tu zona inicial o a la zona de cualquier Asentamiento  que controles.
- **Zigurat** : Solo se puede construir en la zona inicial de tu imperio. El Zigurat  consta de 6 niveles, que se construyen desde la base. Cada vez que se construye un nivel, obtienes un dado de Dingir adicional de cualquier color que no tengas ya. Si ya tienes los tres colores, puedes elegir cualquiera. Los jugadores no pueden construir un nivel del Zigurat  que supere su nivel actual en el marcador de Población. Todos los jugadores comienzan la partida con el nivel 1 de población. Para construir el segundo nivel, un jugador tiene que alcanzar primero el nivel 2 en el marcador de Población. Esta restricción se aplica en todos los niveles del Zigurat .

Bonificación por tecnología de construcción

Algunos imperios poseen capacidades de construcción avanzadas. Si la carta de Tecnología de un imperio indica «Construir 2», ese jugador puede:

- construir 2 objetos diferentes, o bien
- construir el mismo objeto 2 veces.



ACCIONES

CONSTRUIR LOS JARDINES COLGANTES

La verdadera ubicación, e incluso la existencia, de los Jardines Colgantes sigue siendo uno de los grandes enigmas de la historia. Aunque durante mucho tiempo se han considerado una maravilla de Babilonia, los estudios actuales cuestionan esta premisa. Muchos sugieren que los Jardines Colgantes podrían no haber pertenecido a ninguno de los imperios conocidos del mundo antiguo y que, en su lugar, su ubicación podría ser una región neutral o menos conocida, cuyos orígenes se han perdido en el tiempo y el mito.

En Mesopotamia, los Jardines Colgantes son una maravilla única que pueden construir todos los imperios juntos. Los jugadores pueden contribuir a su construcción, y aquellos que lo hagan recibirán Puntos de Victoria (PV) como recompensa.

Los Jardines Colgantes constan de 5 partes y cualquier jugador puede construir cada parte.



Construir los Jardines Colgantes

Los Jardines Colgantes se componen de 5 fichas únicas, apiladas en una secuencia oculta. Al inicio de la partida, solo se revela la ficha inferior, y a medida que los jugadores construyen cada parte, se revela la siguiente ficha, que indica los requisitos para la siguiente etapa.

Construir una parte

Cuando un jugador construye una parte de los Jardines Colgantes:

- Consume los recursos necesarios indicados en la ficha revelada.
- Reclama la ficha, conservándola como referencia para los Puntos de Victoria que recibirá al final de la partida.

Algunas fichas pueden incluir requisitos adicionales, como:

- Un nivel mínimo de población.
- Un nivel mínimo de evento.
- Cierta cantidad de Asentamientos.

(Nota: estas condiciones tienen que cumplirse, pero no se consumen).

Un jugador no puede contribuir a los Jardines Colgantes hasta que haya descubierto la tecnología **Arquitectura**.

Condición de fin de la partida


Una vez que se construyan las 5 partes de los Jardines Colgantes y finalice esa ronda (permitiendo a todos los jugadores terminar sus turnos), la partida termina inmediatamente.



CONSEJO

No termines la partida a menos que tengas la seguridad de que la victoria es tuya.


ACCIONES

INVESTIGAR

Cuando un jugador selecciona la acción Investigar , puede llevar a cabo 2 funciones clave:

- Convertir Arcilla  en Tablillas .
- Mejorar una tecnología en su tablero individual.









Puedes llevar a cabo cualquiera de las dos o ambas, en cuyo caso tienes que ejecutarlas seguidas, una inmediatamente después de la otra, sin llevar a cabo ninguna otra acción entre ellas.


La acción Investigar  mejora a través de los siguientes niveles de tecnología:

Nivel	Tecnología
1	Escritura cuneiforme
2	Matemáticas
3	Literatura
4	Códigos legales




Convertir Arcilla en Tablillas

La Arcilla  es un recurso básico que se obtiene del mapa, mientras que las Tablillas  son recursos especiales que no se pueden recolectar. La forma principal de conseguir Tablillas  es utilizando la acción Investigar . Por ejemplo, la tecnología Escritura cuneiforme permite convertir 2 Arcillas  en 1 Tablilla , pero puedes mejorar a Códigos legales, que te permitirán convertir 2 Arcillas  en 4 Tablillas .

Las Tablillas  son el recurso más valioso, ya que permiten realizar Descubrimientos y volver a tirar dados de Dingir.

Descubrimientos

Un Descubrimiento representa un avance tecnológico. Para hacer un Descubrimiento, tienes que:

- Elegir una tecnología de tu tablero individual.
- Retirarla de su casilla.
- Reemplazarla con el siguiente nivel del mismo tipo de tecnología.
- Gastar 1 Tablilla  por cada tecnología que mejores.


Ejemplo: si mejoras Matemáticas (nivel 2), tienes que reemplazarla con Literatura (nivel 3).

Reglas de los Descubrimientos

- Puedes mejorar cualquier tecnología de tu tablero, incluida la que estés usando en ese momento para hacer el Descubrimiento.
- También puedes mejorar una tecnología primero y luego activar la nueva versión más tarde en el mismo turno, siempre y cuando tengas los dados de Dingir necesarios o una pieza de Selección de Acción disponible para ello.
- Puedes descubrir una tecnología (por ejemplo, Construcción de nivel 2) e inmediatamente después descubrir su siguiente nivel (por ejemplo, Construcción de nivel 3).

Ejemplo:


Activas Literatura (nivel 3) usando tu pieza de Selección de Acción. Literatura te permite hacer 2 Descubrimientos.


- Solo tienes 1 Tablilla , así que eliges hacer un Descubrimiento.
- Mejoras Literatura a Códigos legales (nivel 4), aunque estés usando Literatura en ese momento.



ACCIONES


RECOLECTAR Y COMERCIAR

Cuando un jugador selecciona la acción Recolectar y Comerciar , puede llevar a cabo 2 funciones clave:

- Recolectar recursos del mapa.
- Realizar una acción Comerciar .



Puedes llevar a cabo cualquiera de las dos o ambas. Si llevas a cabo ambas, tienes que ejecutarlas seguidas, una inmediatamente después de la otra, sin llevar a cabo ninguna otra acción entre ellas.


La acción Recolectar y Comerciar  mejora a través de los siguientes niveles de tecnología:

Nivel	Tecnología
1	Recolección de recursos
2	Pesos y medidas
3	Rutas comerciales
4	Moneda

CONSEJO

Los recursos están para usarse.
No los acumules; gástalos siguiendo una estrategia.

RECOLECTAR



La acción Recolectar  te permite obtener recursos del mapa, según las indicaciones de tu tecnología de recolección actual.

Por ejemplo, si tu tecnología indica «Recolectar 1 recurso», puedes elegir y recolectar un recurso de una fuente válida.

Recursos disponibles









Hay 4 recursos estándar que se pueden recolectar del mapa:

- Piedra 
- Madera 
- Arcilla 
- Comida 

Los recursos especiales, como las Tablillas  y los Nudillos , no se pueden recolectar del mapa; deben obtenerse mediante otras acciones o efectos.

Fuentes de recolección válidas

Hay 4 formas de recolectar recursos:

- Zona inicial:**
 - Puedes seleccionar tu zona inicial para obtener un recurso de tu elección (Piedra , Madera , Arcilla  o Comida ).
- Asentamientos :**
 - Si has construido un Asentamiento  en una zona con un icono de recurso en ella, puedes recolectar ese recurso del Asentamiento .
- Unidades:**
 - Cualquier Unidad que ocupe una zona con un icono de recurso en ella puede recolectar ese recurso.
 - No importa si también hay Unidades enemigas en la misma zona.
 - Un Barco  puede recolectar un recurso de cualquiera de las dos zonas adyacentes a su sección de río.
- Sección comercial:**
 - Puedes reclamar los recursos de una ficha de Comercio tal y como se describe en la página 24.

ACCIONES

Limitaciones de recolección

- Cada zona inicial, Asentamiento 🏠, Unidad o Barco 🚤 solo se puede seleccionar una vez por cada acción Recolectar ⚖️.
- No puedes seleccionar la misma Unidad o Barco 🚤 varias veces para recolectar el mismo recurso.
- Sin embargo, si hay varias Unidades en la misma zona, puedes seleccionar cada una de ellas una vez para recolectar el recurso de esa zona.



El jugador verde (elamita) activa una tecnología que le permite recolectar 3 recursos.

Ejemplo de las 4 formas de recolectar recursos:

1. **Zona inicial (cualquier recurso):** El jugador elamita selecciona su zona inicial, que le permite recolectar cualquiera de los 4 recursos estándar: Piedra 🪨, Madera 🌲, Arcilla 🏺 o Comida 🍲.
2. **Asentamiento 🏠:** El Asentamiento elamita 🏠 se encuentra en una zona con un icono de Madera 🌲. El jugador solo puede recolectar Madera 🌲 de esta zona.
3. **Unidades:** Todas las Unidades, a excepción de los Barcos 🚤 solo pueden recolectar recursos de la zona en la que se encuentran. Por ejemplo, el Lancero elamita 🏹 se encuentra en una zona con un icono de Madera 🌲, por lo que puede recolectar Madera 🌲.

Los Barcos pueden recolectar recursos de cualquiera de las zonas adyacentes a ellos. Por ejemplo, el Barco elamita 🚤 se encuentra en una sección del río adyacente a una zona que produce Madera 🌲 y a una zona que produce Comida 🍲, así que el jugador puede elegir cualquiera de estos recursos.

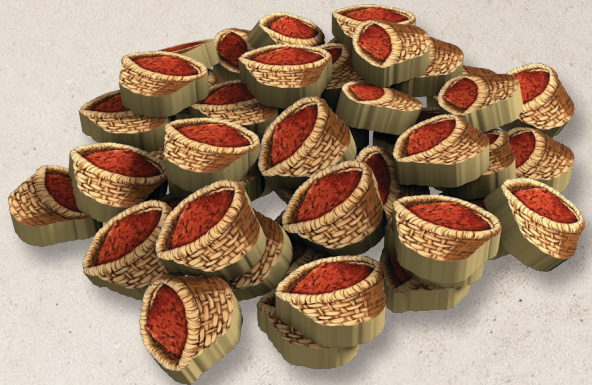
3. Sección comercial:

En la parte superior del tablero se encuentra la sección comercial, que se divide en 4 secciones que representan uno de los posibles niveles de comercio. Puedes acceder a cada una de estas secciones siempre que uses una tecnología que te otorgue el nivel correspondiente. Por ejemplo, tienes que usar la tecnología Moneda (nivel 4) para acceder a la parte más a la derecha de la sección comercial.





La sección comercial tiene casillas para fichas de Comercio. Dependiendo de la preparación, algunas casillas pueden estar ocupadas y otras no. Ciertas casillas tienen el icono de un Barco 🚤 bajo ellas, lo que significa que, para acceder a esta ficha de Comercio, necesitas tener al menos un Barco 🚤 en el tablero.

Encima de cada ficha de Comercio hay una casilla para que cualquier jugador coloque una de sus Ánforas. Cuando un jugador coloca un Ánfora sobre una ficha de Comercio, indica que fue el primero en realizar dicho comercio y que la ficha le pertenece, tal y como se describe en la página 24.





ACCIONES

COMERCIAR

Cuando un jugador selecciona la acción Comerciar , puede interactuar con una de las fichas de Comercio disponibles. Cada ficha de Comercio representa una oportunidad de intercambio única y puede ofrecer recursos y puntos de PV .

Acceder a una ficha de Comercio

Para usar una ficha de Comercio, tienen que cumplirse las siguientes condiciones:

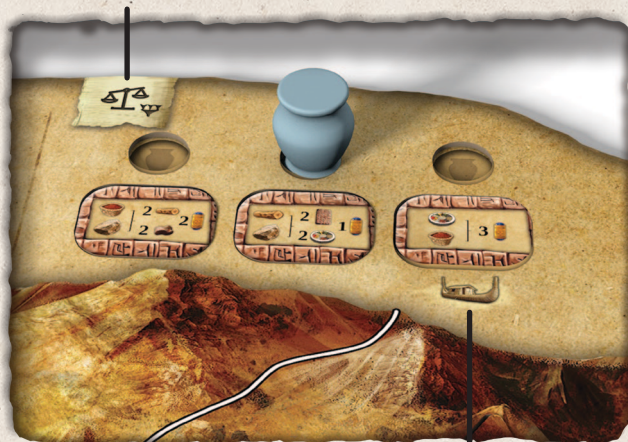
- **Requisito de nivel comercial:** Tienes que usar una tecnología con un nivel comercial igual o superior al de la sección comercial en la que se encuentra la ficha.
- **Requisito de Barco:** Si la ficha de Comercio tiene un icono de Barco  bajo ella, debes tener al menos 1 Barco  construido en el tablero.



CONSEJO

Usa tus Ánforas pronto y asegúrate unos ingresos pasivos constantes de tus rivales.



Requisito de nivel comercial



Requisito de Barco


Usar una ficha de Comercio


Hay dos escenarios posibles al interactuar con una ficha de Comercio:

1. **La ficha no se ha reclamado o la has reclamado tú**
 - Si no hay ningún Ánfora sobre la ficha, o si el Ánfora que hay te pertenece:
 - ♦ Coloca una de tus Ánforas sobre la ficha (si no tienes ninguna).
 - ♦ Consume los recursos indicados en el lado izquierdo de la ficha.
 - ♦ Obtén los recursos indicados en el lado derecho.
 - ♦ Si la ficha muestra PV , los recibirás al final de la partida.
2. **Otro jugador ha reclamado la ficha**
 - Si la ficha ya tiene un Ánfora de otro jugador:
 - ♦ No consumes los recursos del lado izquierdo.
 - ♦ En su lugar, ofreces esos recursos al dueño del Ánfora.
 - ♦ Obtienes los recursos del lado derecho, tomándolos del depósito general.
 - ♦ Sin embargo, no recibirás PV  por este comercio.

ACCIONES


GUERRA

Si un jugador selecciona la acción Guerra , puede realizar dos funciones clave:

- Obtener Nudillos 
- Crear una Unidad.






Puedes llevar a cabo cualquiera de las dos o ambas. Si llevas a cabo ambas, tienes que ejecutarlas seguidas, una inmediatamente después de la otra, sin llevar a cabo ninguna otra acción entre ellas.


La acción Guerra  mejora a través de los siguientes niveles de tecnología:



Nivel	Tecnología	Unidad	Icono	Cantidad
1	Fundición de bronce	Lancero		3
2	Tiro con arco	Arquero		3
3	Crianza de animales	Jinete		2
4	Rueda de cuadriga	Cuadriga		2

Obtener Nudillos


Cuando llevas a cabo una acción guerra  que otorga Nudillos , obtienes la cantidad indicada en tu carta de Tecnología.

Los Nudillos  representan la fuerza militar de tu imperio. Se utilizan para pujar durante el combate, determinando tu capacidad para derrotar oponentes y defender tus territorios.

- Las tecnologías militares de niveles superiores proporcionan mayores cantidades de Nudillos 


- Los Nudillos  no se pueden obtener del mapa; tienen que ganarse mediante la acción guerra  o comerciando.

Recordatorio estratégico:




Ten siempre un buen suministro de Nudillos . Los combates ocurren con frecuencia y un ejército débil invita a la agresión. Si los oponentes perciben que te estás quedando sin Nudillos, podrían aprovechar la oportunidad y atacar.


Crear una Unidad

Para crear una Unidad, sigue los siguientes pasos:

- **Paga el coste:** Tienes que consumir 1 de Madera  para crear cualquier Unidad.
- **Selecciona un tipo de Unidad:** Elige una Unidad disponible mediante tu tecnología militar actual o cualquier tecnología militar de nivel inferior.
- **Coloca la Unidad creada** en tu zona inicial o en una zona en la que tengas un Asentamiento.

Ejemplo:

Si usas Ganadería (nivel 3), puedes crear un Jinete  (nivel 3) o cualquier Unidad de nivel inferior, como un Lancero  (nivel 1) o un Arquero  (nivel 2).

A menos que hayas desbloqueado la tecnología correspondiente, no puedes crear una Cuadriga  (nivel 4).


Para más detalles sobre cada Unidad y sus capacidades de combate, consulta el capítulo de combate en la página 27.








ACCIONES

CRECER


ORDEN DE COMBATES Y DE RESOLUCIÓN

La acción Crecer  te permite aumentar la población de tu imperio.

Para aumentar la población, tienes que:

- **Consumir Comida** : Gasta la cantidad de Comida  indicada en tu carta de Tecnología de crecimiento actual.
- **Aumentar la población** : Al pagar la Comida  necesaria, tu población  aumenta un nivel.




Las tecnologías de crecimiento de nivel superior reducen la cantidad de Comida  necesaria, por lo que, a medida que la civilización avance, el crecimiento de la población será más eficiente.

Nivel	Tecnología
1	Agricultura
2	Irrigación




Orden de combates

Al final de cada ronda, una vez que todos los jugadores hayan completado sus turnos, se produce un combate en cada zona en la que haya Unidades de 2 o más imperios.



Los combates se pueden activar en varias zonas del mapa. A nivel estratégico, el orden en el que se resuelven estas batallas es importante, y lo determina el marcador de Eventos .

Orden de resolución

- El jugador cuyo imperio esté en la posición más alta del marcador de Eventos  elige en qué orden se resuelven todos los combates.
- Este jugador puede elegir el orden que quiera, independientemente de los imperios que estén involucrados en cada combate.
- Aunque los jugadores cambien de posición en el marcador de Eventos al combatir con Tribus Neutrales que revelen Eventos, las batallas se resuelven en el orden que se estableciera antes de que comenzaran los combates.
- En caso de empate, gana el jugador empatado que esté en la posición más alta del marcador de Eventos en el momento en el que se resuelva el combate.

Ejemplo: Orden de combate estratégico


Supongamos que hay combates en 2 zonas del mapa y que los elamitas participan en ambos.

- Los acadios participan en una de estas batallas y, en este momento, van en cabeza en el marcador de Eventos .
- Como imperio a la cabeza, el jugador acadio elige el orden en el que se resuelven los combates.
- Puede decidir que los elamitas resuelvan primero su otra batalla, lo que podría implicar que gaste Nudillos  y que sus fuerzas se debiliten.
- Luego, los acadios se enfrentarían a los elamitas, ahora debilitados, en la segunda batalla, lo que le daría una ventaja táctica.



COMBATE

Emparejamiento en combates entre varios imperios

En las zonas en las que haya Unidad de más de 2 imperios, deben resolverse varios combates secuencialmente hasta que quede un único imperio en la zona.

- El imperio en la posición más alta del marcador de Eventos  no solo elegirá el orden de resolución de combates en el mapa, sino que también decidirá qué imperios lucharán primero en cada conflicto en los que haya varios imperios involucrados.
- Después de cada batalla, el imperio perdedor desaparece de la zona.
- Este proceso continúa hasta que solo quede un imperio, que en ese momento se hace con el control de la zona.

CÓMO FUNCIONA EL COMBATE

En Mesopotamia, los combates se resuelven mediante una combinación de cartas de Combate, pujas y asignación de Fuerza. En caso de empate durante cualquier fase de combate, el empate se resuelve comprobando el marcador de Eventos . El imperio en la posición más alta del marcador de Eventos  gana el empate. Esta regla se aplica de forma constante en todos los pasos de resolución de combates. Veamos las reglas de combate en detalle mediante un ejemplo.



Supongamos que 3 Unidades babilonias atacan a 2 Unidades sumerias.





CONSEJO

No luches solo porque puedas ganar; lucha cuando haya algo que merezca la pena ganar.

PASO 1: ROBAR CARTAS DE COMBATE

Al comienzo del combate, cada jugador roba una carta de Combate por cada Unidad que participe. Cada carta de Combate debe corresponder con su tipo de Unidad.




Por ejemplo:

- Un Lancero  roba una carta del mazo de Lanceros .
- Un Jinete  roba del mazo de Jinetes  y así sucesivamente.

Coloca cada carta robada bocarriba frente a la Unidad correspondiente, o colócalas en la mesa de forma que refleje la posición de las fuerzas contendientes.



Cada carta de Combate puede incluir:


- Una ilustración que indica su tipo de Unidad.
- Nudillos  preasignados: representan el valor de combate base o la ventaja táctica que la Unidad aporta a la batalla.
- Casillas vacías para Nudillos : espacios en los que los jugadores pueden colocar Nudillos  adicionales después de la puja para mejorar el rendimiento de la Unidad.



*El tipo de Unidad contra la que esta Unidad tiene ventaja.

COMBATE


PASO 2: PUJAR EN EL ESTANDARTE DE UR

Durante la fase de puja de combate, cada jugador asigna en secreto cualquier cantidad de sus Nudillos  disponibles, desde ninguno a todos los que tenga. Todos los jugadores pueden consultar la cantidad total de Nudillos que posea cada jugador antes de que se realice la puja.



Hay 3 secciones en los Estandartes de Ur:



Fuerza: Puja aquí para potenciar directamente a tus Unidades. Cuantos más Nudillos  coloques en Fuerza, más poderosas serán tus Unidades en combate.



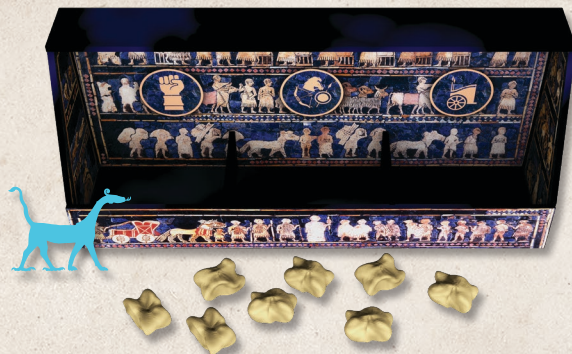
Tácticas: Puja aquí para influir en la formación de batalla y conseguir ventajas de tipo de Unidad. La superioridad táctica puede alterar el resultado incluso aunque la fuerza bruta sea la misma.




Movilidad: Puja aquí para determinar qué ocurre tras la batalla: Persigue y destruye las Unidades enemigas que huyen en caso de que ganes, o escapa y sobrevive con tus propias Unidades en caso de que pierdas.

CONSEJO

Provoca a tu oponente para que puge de más.
Sacrifica una batalla para ganar la guerra.




En este ejemplo, supongamos que los babilonios tienen 8 Nudillos  disponibles para pujar en el combate.



Decide pujar 5 Nudillos  a Fuerza, 2 Nudillos  a Tácticas y 1 Nudillo  a Movilidad.



Al mismo tiempo, los sumerios no están dispuestos a pujar más de 6 Nudillos .



Deciden pujar la mitad a Fuerza y la otra mitad a Tácticas.

COMBATE

PASO 3: RESOLVER FUERZA

Después de que ambos jugadores revelen sus pujas, se resuelve primero la sección de Fuerza del Estandarte de Ur.

Comparación de Fuerza:

- Los babilonios pujan 5 Nudillos
- Los sumerios pujan 3 Nudillos

Los babilonios ganan la puja de Fuerza.



Para calcular el margen de Fuerza, resta la puja menor a la mayor: $5 - 3 = 2$

Este resultado de 2 representa la cantidad de Nudillos adicionales que el ganador puede asignar a sus Unidades. Nudillos para el perdedor:

Los sumerios recuperan la mitad de su puja en Fuerza (redondeando a la baja): $3 \div 2 = 1$

El Nudillo se devuelve a su reserva para futuros combates.

Asignar los Nudillos adicionales

El jugador ganador (babilonios) ahora asigna los 2 Nudillos adicionales a sus Unidades.



Ejemplo:

El jugador babilonio coloca 1 Nudillo en su Lancero y 1 Nudillo en su Arquero , usando las casillas de Fuerza disponibles en sus cartas de Combate.

PASO 4: RESOLVER TÁCTICAS

Tras resolver la puja de Fuerza, se procede a la sección de Tácticas del Estandarte de Ur.

Las Tácticas representan la estrategia en el campo de batalla y las ventajas de formación. Ganar la puja de Tácticas puede otorgar bonificaciones poderosas o desbaratar los planes del oponente.



Comparación de Tácticas:

- Los babilonios pujan 2 Nudillos
- Los sumerios pujan 3 Nudillos

Los sumerios ganan la puja de Tácticas.

Inmediatamente, el ganador puede reorganizar todas las Unidades propias y enemigas en el orden que quiera. Las Unidades opuestas se enfrentan en su fila.



A continuación, se calcula el margen de Tácticas:

- $3 - 2 = 1$

Los sumerios ganan 1 Nudillo en Tácticas.



Nudillos para el perdedor:

- Los babilonios recuperan la mitad de su puja en Tácticas (redondeando a la baja): $2 \div 2 = 1$ El Nudillo se devuelve a su reserva para futuros combates.

COMBATE







Empates de Nudillos

Si dos jugadores pujan la misma cantidad de Nudillos en una categoría, ambos pierden la cantidad total pujada y asignan 0 Nudillos a sus Unidades para esa categoría.

Ventajas por tipo de Unidad




Ciertas Unidades contrarrestan naturalmente a otras según su rol y tácticas en el campo de batalla. Esto se refleja en el juego mediante iconos de ventaja táctica y bonificaciones de fila de Tácticas en las cartas de Combate.

Triángulo de ventajas de Unidades






- El Arquero  tiene ventaja sobre el Lancero  (puede atacar a distancia antes de que el Lancero se acerque).
- El Jinete  tiene ventaja sobre el Arquero  (puede cargar rápidamente e interrumpir ataques a distancia).
- El Lancero  tiene ventaja sobre el Jinete  (puede prepararse y atacar contra la caballería que carga).
- La Cuadriga tiene ventaja sobre todas las demás Unidades.



Carta de Combate y bonificaciones tácticas

Cada carta de Combate se divide en 3 filas clave:

- **Fila de Fuerza:** Aquí se asignan los Nudillos de bonificación  de la fase de Fuerza. Estos Nudillos  siempre se aplican, independientemente de la Unidad enemiga.
- **Fila de Tácticas:** Esta fila muestra iconos de tipo de Unidad que indican contra qué Unidad enemiga tiene ventaja esta carta. Los jugadores pueden asignar Nudillos en Tácticas , pero solo se aplican si la Unidad enemiga coincide con el icono que aparece.

Ejemplo:

- Una carta de Lancero  sumerio tiene un icono de Jinete  en su fila de Tácticas.
- Si este Lancero  se enfrenta a un Jinete , se activan todos los Nudillos  preasignados o asignados en la fila de Tácticas.


- Si se enfrenta a un Arquero  u otro Lancero , se ignoran la bonificación de la fila de Tácticas.

Este sistema estimula el posicionamiento estratégico y el uso meticuloso de la fase de Tácticas para crear enfrentamientos favorables.


PASO 5: RESOLVER MOVILIDAD


La fase final del Combate es la Movilidad, que determina el destino de las Unidades tras la batalla; es decir, si persiguen, escapan o son eliminadas.

Comparación de las pujas de Movilidad:

Cada jugador revela la cantidad de Nudillos  que ha asignado a la sección de Movilidad del Estandarte de Ur. El jugador con la puja de Movilidad más alta gana esta fase.



En el ejemplo, solo los babilonios tienen 1 Nudillo  en Movilidad.

Por lo tanto, lo asignan al Jinete .



CONSEJO

Retírate para que tu oponente no coseche los frutos de su victoria, o persíguelo para que sea tu propia victoria la que cuente. Hagas lo que hagas, la Movilidad es la clave.

COMBATE


Resultados de Movilidad

- Si ganas la batalla y la Movilidad: puedes perseguir y destruir cualquier Unidad enemiga que se esté retirando. Estas Unidades se apartan del juego y se consideran eliminadas.
- Si pierdes la batalla, pero ganas la Movilidad: puedes retirarte de forma segura y conservas tus Unidades supervivientes para enfrentamientos posteriores, lo que te permite evitar más pérdidas y reposicionar tus fuerzas.
- Si pierdes tanto la batalla como la Movilidad: Tus Unidades son derrotadas y capturadas o destruidas. Se apartan del juego y no estarán disponibles hasta que se vuelvan a crear mediante la acción Guerra.

Reglas de retirada:



El atacante selecciona una zona adyacente para las Unidades en retirada. La zona elegida no debe contener Unidades enemigas.

Si no hay ninguna zona válida disponible, las Unidades en retirada son destruidas y se apartan del juego. Si las Unidades se han retirado a una zona con un evento inexplorado, no lo revelan. Permanecen en la zona como si no fueran conscientes del evento hasta que otra Unidad, propia o enemiga, finalice su movimiento en la zona y revele el evento.

Una vez que se hayan resuelto la Fuerza, las Tácticas y la Movilidad, y se hayan asignado todos los Nudillos  comienza el combate.

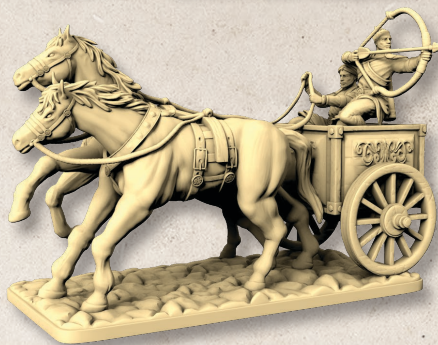
Determinar el resultado del combate

Para cada par de Unidades enemigas:

1. Suma la Fuerza total y los valores de Tácticas aplicables a cada Unidad.
 - La Fuerza incluye los Nudillos  preasignados y asignados.
 - Las Tácticas solo se aplican si la Unidad tiene ventaja sobre su oponente.
2. Compara los valores finales de combate:
 - La Unidad con el valor total más alto gana el enfrentamiento.
 - Si los valores totales son iguales, el empate se resuelve mediante el marcador de Eventos : gana el imperio en la posición más alta del marcador.

CONSEJO

Ir por delante en el marcador de Eventos puede cambiar el rumbo de más batallas de las que podrías imaginarte.





COMBATE

PASO 6: COMBATIR






Aplicar el resultado:

- La Unidad perdedora tiene que retirarse o ser destruida, según el resultado de la fase de Movilidad.
- Si el jugador ganador también gana la prueba de Movilidad, la Unidad perdedora es perseguida y se elimina.
- Si el jugador perdedor gana la prueba de Movilidad, la Unidad puede escapar siguiendo las reglas de retirada.





Veamos el combate entre el Arquero sumerio  y el Lancero babilonio  en el ejemplo.

I. Evaluar Fuerza y Tácticas


Arquero  sumerio:

- Fuerza preasignada: 2
- Ventaja de Tácticas: Los Arqueros  tienen ventaja sobre los Lanceros .
- Fila de Tácticas: No hay Nudillos  preasignados ni asignados.
- Valor total del combate: Fuerza (2) + Tácticas (0) = 2


Lancero  babilonio:

- Fuerza preasignada: 0
- Nudillos  asignados a Fuerza: 1
- Ventaja de Tácticas: Los Lanceros  no tienen ventaja contra los Arqueros .
- Nudillos  en Tácticas preasignados: 1 (ignorado por no tener ventaja)
- Valor total del combate: Fuerza (0 + 1) + Tácticas (0) = 1


II. Determinar al ganador

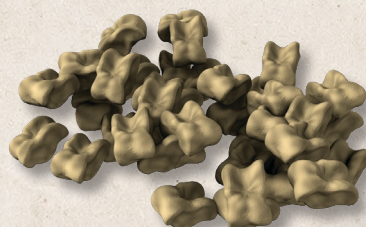
- El Arquero  sumerio tiene un total mayor (2 vs. 1) y gana el enfrentamiento.

III. Resolver Movilidad

- Ambas Unidades tienen 0 de Movilidad.
- El empate se resuelve mediante el marcador de Eventos : Los sumerios tienen una posición más alta en el marcador, por lo tanto, son los ganadores.

Resultado:

El Lancero  babilonio es destruido y se aparta del juego.



COMBATE




PASO 7: VARIOS COMBATES

El combate en una fila puede involucrar más de un enfrentamiento. En cuanto se resuelva un combate entre dos Unidades, se aplica la siguiente secuencia:

1. Apartar la Unidad derrotada

- La Unidad perdedora se aparta inmediatamente del campo de batalla.

2. Aplicar fatiga a la Unidad ganadora

- La Unidad ganadora queda fatigada debido al enfrentamiento.
- El jugador que controla la Unidad tiene que retirar un Nudillo  asignado a esa Unidad.
- Si no se le asignó ningún Nudillo , no se hace nada.
- Los Nudillos  preasignados no se ven afectados por la fatiga en ningún caso.



3. Avanzar la siguiente Unidad

- Si hay otra Unidad adyacente a la derrotada (en la misma fila), esta avanza y ocupa su lugar.
- Esta nueva Unidad se enfrenta ahora a la Unidad ganadora fatigada en el siguiente combate.

4. Repetir hasta que solo quede una Unidad


- El combate continúa de esta manera hasta que solo quede una Unidad en las filas.
- Si hay Unidades ganadoras en diferentes filas de distintos jugadores, el jugador que ganó la puja de Tácticas reorganiza las filas y el combate continúa hasta que en la zona solo queden Unidades de un único jugador.

Este sistema simula el desarrollo de la batalla, en el que las Unidades tienen que pasar por varios enfrentamientos y el posicionamiento estratégico se vuelve un factor fundamental.


Resuelto el enfrentamiento anterior, el siguiente combate tiene lugar entre el Arquero  sumerio y el Arquero  babilonio.

I. Evaluar Fuerza y Tácticas



Arquero  sumerio:

- Fuerza preasignada: 2
- Sin ventaja de Tácticas (ambas Unidades son Arqueros 
- Valor total del combate: 2


Arquero  babilonio:

- Fuerza preasignada: 1
- Nudillos  asignados a Fuerza: 1
- Sin ventaja de Tácticas
- Valor total del combate: 2


II. Determinar al ganador



- Ambas Unidades tienen el mismo valor de combate (2 vs. 2).
- El empate se resuelve mediante el marcador de Eventos .
- Los sumerios tienen una posición más alta en el marcador de Eventos , por lo tanto, son los ganadores.

III. Resolver Movilidad

- Ambos jugadores tienen 0 de Movilidad.
- De nuevo, el marcador de Eventos  determina el resultado.
- Los sumerios también ganan la Movilidad.



Resultado:

El Arquero  babilonio es destruido y se aparta del juego.


El siguiente enfrentamiento tiene lugar en la segunda fila, entre el Jinete  babilonio y el Lancero  sumerio.

I. Evaluar Fuerza y Tácticas


Lancero  sumerio:

- Fuerza preasignada: 1
- Tácticas preasignadas: 1
- Nudillos  asignados a Tácticas: 1
- Ventaja de Tácticas: Los Lanceros  tienen ventaja sobre los Jinetes.
- Valor total del combate: Fuerza (1) + Tácticas (1 + 1) = 3



Jinete  babilonio:

- Fuerza preasignada: 2
- Tácticas preasignadas: 1 (no se aplica; no tiene ventaja contra el Lancero 
- Valor total del combate: Fuerza (2) + Tácticas (0) = 2


II. Determinar al ganador

- El Lancero  sumerio tiene un valor de combate total mayor (3 vs. 2) y gana el enfrentamiento.


III. Resolver Movilidad

- El Jinete  babilonio tiene 1 Nudillo  asignado a Movilidad.

COMBATE

- El Lancero  sumerio tiene 0 en Movilidad.
- Por tanto, el jugador babilonio gana la fase de Movilidad.

Resultado:

El Jinete  babilonio es derrotado, pero se retira a salvo gracias a su ventaja en Movilidad.



El atacante (jugador babilonio) elige una zona adyacente sin Unidades enemigas para retirarse.

Si no hubiese ninguna zona válida, la Unidad sería destruida.

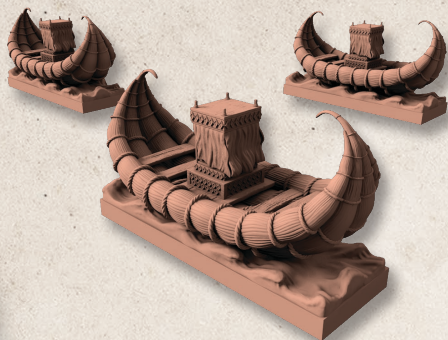


Este es un ejemplo de una resolución de combate.

No hay dos batallas iguales.


Una sola puja con Nudillos  en el Estandarte de Ur, o un único Nudillo  colocado estratégicamente en la carta de Combate de una Unidad, puede cambiar el equilibrio de poder de formas inesperadas. Lo que puede parecer una decisión menor podría convertirse en el punto de inflexión de una batalla.


La victoria no siempre dependerá de la fuerza del ejército, sino de la astucia de su comandante. El ingenio, la previsión y las estrategias complejas son las verdaderas armas de la guerra.







BARCOS EN COMBATE

Apoyo naval en combates terrestres





Los Barcos  no se limitan al control fluvial; pueden desempeñar un papel crucial en las batallas terrestres.

Apoyo al combate con Barcos 

- Cualquier Barco  adyacente a una zona de combate que pertenezca a un imperio implicado en el combate puede dar apoyo a dicho combate.
- Por cada Barco  de apoyo, el jugador obtiene 1 Nudillo  adicional para usar durante la fase de puja en el Estandarte de Ur.
- Este Nudillo  adicional se recibe inmediatamente antes de la puja y debe gastarse durante esta.



Ejemplo:

Un Lancero  elamita está combatiendo contra un Lancero  babilonio. Hay un Barco  elamita adyacente a la zona de combate. El jugador elamita recibe 1 Nudillo  adicional antes de la puja y debe asignarlo a una de las tres secciones del Estandarte de Ur.

No subestimes el poder de las flotas fluviales.

Su presencia en aguas cercanas puede ser decisiva en el rumbo de las batallas terrestres.

En las guerras de la antigua Mesopotamia, el apoyo naval, cuyo propósito principal era mantener las líneas de suministro, solía tener un peso decisivo en las victorias.

COMBATE

Combate naval

Aunque los combates navales no eran nada frecuentes en la antigua Mesopotamia, el control de los ríos era un elemento estratégico fundamental. No se atacaba a los Barcos 🚢 desde tierra, pero eran muy vulnerables a otros Barcos 🚢 que navegaban por el mismo río.

Combate entre Barcos 🚢

- Las Unidades terrestres no pueden atacar Barcos 🚢 ni tampoco se les puede atacar por ningún otro medio que no sean otros Barcos 🚢.
- Si dos Barcos 🚢 de diferentes imperios ocupan la misma sección de río al final de una ronda, ambos son destruidos al comienzo de la fase de Combate, antes de que puedan otorgar Nudillos 🍖.
- Se destruyen antes de resolver cualquier combate de zona.

Esta regla refleja la fragilidad de las embarcaciones fluviales y la naturaleza repentina y decisiva de los enfrentamientos navales.

Inmovilización en ríos

Al contrario que las Unidades terrestres, los Barcos 🚢 no se inmovilizan unos a otros.

- Varios Barcos 🚢 pueden desplazarse por la misma sección de río durante el movimiento sin ninguna restricción.
- Si el movimiento finaliza con dos Barcos 🚢 enemigos en la misma sección, ambos son destruidos, tal y como establecen las reglas de combate naval.

Esto permite que se pueda navegar por los ríos y, al mismo tiempo, refuerza la importancia estratégica del control fluvial.



TRIBUS NEUTRALES

Tribus Neutrales: Guardianes de lo desconocido

En Mesopotamia, avanzar rápidamente por el marcador de Eventos 🐎 es un factor estratégico importante. Cada evento que descubras no solo mejorará tu posición, sino que también le quitará esa oportunidad a tus oponentes. Sin embargo, algunos de estos eventos estarán custodiados por Tribus Neutrales.



¿Qué son las Tribus Neutrales?

Las Tribus Neutrales son fuerzas no controladas por los jugadores que ocupan zonas concretas del mapa; actúan como guardianes e impiden que los jugadores revelen el evento en esa zona hasta que las derroten.

- Si un jugador finaliza su movimiento en una zona custodiada por una Tribu Neutral, tiene que entrar en combate con ella.
- El evento no se revela hasta que la Tribu Neutral sea eliminada de la zona.



COMBATE

Cómo funcionan los combates con las Tribus Neutrales

El combate contra una Tribu Neutral sigue las mismas reglas que el combate contra otro jugador, con una diferencia clave:

La Tribu Neutral la controla otro jugador:

- Si no vas en última posición en el marcador de Eventos, el jugador que vaya justo detrás de ti controla la tribu.
- Si vas en última posición, el jugador que vaya justo delante de ti toma el control.
- En caso de empate, la Tribu Neutral siempre pierde.

El jugador que controle la Tribu Neutral toma todas las decisiones:

- Pujar en el Estandarte de Ur.
- Asignar Nudillos 🍪 a las cartas de Combate.

Determinar la Fuerza de la Tribu Neutral

Para calcular de cuántos Nudillos 🍪 dispone la Tribu Neutral para pujar:

- Tira un dado de Evento.
- Suma 2 por cada Unidad que tenga la Tribu Neutral.
- Esta será la cantidad total de Nudillos 🍪 que la Tribu Neutral tenga para el combate.

Importante:

Las Tribus Neutrales siempre pujan TODOS los Nudillos 🍪 que tengan disponibles durante el combate. Las Tribus Neutrales aportan tensión e imprevisibilidad a la exploración. Ralentizan la expansión agresiva y obligan a los jugadores a sopesar los riesgos de avanzar apresuradamente frente a las recompensas del marcador de Eventos 🏹.

CONSEJO

Ataca primero para revelar el evento. Si dudas, tus oponentes se harán con él.

Revelar eventos tras combatir contra Tribus Neutrales

En caso de que haya varios combates con Tribus Neutrales, resuelve primero todos los combates. A continuación, revela los eventos en el orden que quieras.

MURALLAS Y ARIETES

Murallas 🧱: Fortificar una zona

Las Murallas 🧱 representan estructuras defensivas que se construyen para proteger ubicaciones estratégicas.

- Al construir Murallas 🧱 colócalas en cualquier zona en la que tengas al menos 1 Unidad, o en cualquier Asentamiento 🏠 que controles.
- A partir de ese momento, las Unidades enemigas no podrán entrar en la zona amurallada, a menos que vayan acompañadas de un Ariete.

Las Murallas 🧱 forman posiciones defensivas que obligan a los oponentes a preparar equipo de asedio antes de atacar.

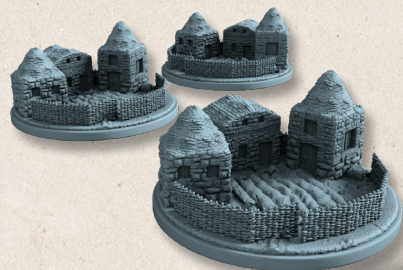
Arietes: Romper el asedio

Los Arietes son Unidades de asedio diseñadas para atravesar zonas fortificadas.

- Al construir un Ariete, colócalo en cualquier zona en la que tengas un Asentamiento o en tu zona inicial. Para mover un Ariete, este debe estar acoplado a una Unidad. Una Unidad puede entrar en su zona y unirse a él, Si ya hay una Unidad presente en la zona en la que se construye el Ariete, puede acoplarse inmediatamente.
- El Ariete va acoplado a esa Unidad y se mueve automáticamente con ella.
- El Ariete puede cambiar de Unidad al instante en cualquier momento.
 - ♦ No requiere activación.
 - ♦ No puede moverse de forma independiente.
 - ♦ Se mueve a la misma velocidad que la Unidad a la que está acoplado.


Función en combate

- Los Arietes permiten que:
 - ♦ la Unidad acoplada y
 - ♦ todas las demás Unidades del mismo imperio entren en zonas protegidas por Murallas 🧱
- Al final del combate en una zona amurallada:
 - ♦ El Ariete se retira del juego.
 - ♦ Las Murallas 🧱 también son destruidas, independientemente del resultado.





COMBATE


ATACAR ASENTAMIENTOS

Los Asentamientos  representan el control establecido en una región, pero son vulnerables si se dejan sin protección.


Los Asentamientos no pueden defenderse

- Un Asentamiento  no tiene medios de defensa propios.
- Si una Unidad enemiga permanece en una zona con un Asentamiento  al final de la ronda, una vez que se haya resuelto la fase de Combate, el jugador enemigo tiene que elegir una de las siguientes opciones:

1. Destruir el Asentamiento :

El jugador puede elegir destruir el Asentamiento enemigo , retirarlo del tablero y devolverle la miniatura a su propietario.

2. Conquistar el Asentamiento :

El jugador también puede optar por conquistar el Asentamiento  y reemplazar la miniatura del enemigo con una de las suyas.

ATACAR LA ZONA INICIAL

No puedes atacar ni moverte a través de la zona inicial de otro jugador.

Modo de combate simplificado

Puede que, en ocasiones, quieras reducir la complejidad de los combates para que la partida sea más sencilla, rápida o se centre en el desarrollo. En estos casos, te recomendamos que uses el modo de combate simplificado. En este modo, no se utilizan las secciones del Estandarte de Ur ni las cartas de Combate. Puedes pujar cualquier cantidad de Nudillos en cualquier fila de tu Estandarte de Ur.

Tu poder de combate total es la suma de los Nudillos que pujaste, más:

- 1 por cada Lancero.
- 2 por cada Arquero.
- 3 por cada Jinete.
- 4 por cada Cuadriga.

El jugador que gana el combate pierde todos los Nudillos que pujó y tiene que elegir y destruir una de sus Unidades participantes, pero no si es la última Unidad que le queda.

El jugador que pierde el combate recupera la mitad de los Nudillos que pujó, redondeando a la baja, y pierde todas las Unidades que participaron en el combate.



CONSEJO

Las Murallas pueden actuar como elemento disuasorio. El coste en acciones y recursos de un Ariete puede obligar a tus oponentes a buscar objetivos más fáciles.

VICTORIA

EVENTOS EN MESOPOTAMIA

Una de las mejores características de Mesopotamia es su sistema de eventos dinámico e impredecible, diseñado para dar vida al mundo y obligar a los jugadores a tomar decisiones importantes en el transcurso de la partida.



Revelar un evento

Los eventos están ocultos por todo el mapa, esperando a que alguien los descubra. Cuando una Unidad explora una zona con una ficha de Evento bocabajo, se desvela el misterio.

Cómo revelar un evento

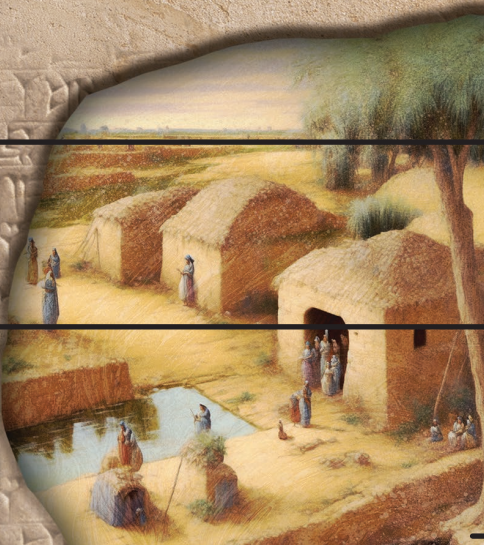
- Cuando cualquier Unidad termine su movimiento en una zona con una ficha de Evento bocabajo, el evento se revela de inmediato.
- Dale la vuelta a la ficha para ver su icono y su número.
- Si la zona contiene Tribus Neutrales, el evento no se puede revelar hasta que sean derrotadas y retiradas.
- Resuelve el evento inmediatamente después de derrotar a la Tribu Neutral y revelar el evento, antes de que tenga lugar cualquier otro combate.

Encontrar la carta de Evento correspondiente

- Cada ficha de Evento corresponde a una carta de Evento única.
- En tu mazo de Eventos, busca la carta que coincida con el icono y el número indicados en la ficha revelada.
- Roba esa carta de Evento y resuélvela siguiendo las instrucciones.



ID	Nombre
EVI	Village with Ancient Wisdom
Opción 1	<p>Protect the Village</p> <p>Gain per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .</p>
Opción 2	<p>Raid the Village</p> <p>Gain per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.</p>
Texto narrativo	<p><i>"Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power."</i></p>



Premio del marcador de Eventos de la opción 1

Premio del marcador de Eventos de la opción 2

Ilustración

VICTORIA

Cartas de Evento



Los eventos están ocultos por todo el mapa, esperando a que alguien los descubra. Cuando una Unidad explora una zona con una ficha de Evento bocabajo, se desvela el misterio.

Resolver un evento

El momento en el que se revela un evento puede cambiar el curso de la partida. Cada evento le presenta al jugador que lo revela una decisión importante que puede definir su estrategia e influir en el mundo que lo rodea.

Leer el evento en voz alta



Cuando se roba una carta de Evento, el jugador que la revela tiene que leer lo siguiente en voz alta para todos los jugadores:

1. El nombre del evento
2. [Opcional, pero recomendado] El texto narrativo
3. Opción 1 y su recompensa en el marcador de Eventos 
4. Opción 2 y su recompensa en el marcador de Eventos 


Tomar una decisión


El jugador que revela la carta de Evento tiene que elegir la opción 1 o la opción 2. Esto determinará cómo se desarrolla el evento.

Tipos de opciones de evento




1. **Opción de efecto instantáneo**
 - El evento se resuelve de inmediato.
 - Por lo general, el jugador obtiene recursos o bonificaciones.
 - El jugador avanza en el marcador de Eventos  la cantidad indicada (normalmente 1 .
 - La carta de Evento se descarta y se retira del juego.
 - La ficha de Evento se retira del tablero.

CONSEJO

Esta opción hace que la zona sea muy valiosa. Fortifícala con Murallas  y Unidades: tus oponentes intentarán hacerse con ella.


2. **Opción de Puntos de Victoria**  al final de la partida



- El evento se resuelve de inmediato, otorgando recursos o bonificaciones.
- El jugador avanza en el marcador de Eventos  la cantidad indicada (normalmente 2 .
- La carta de Evento se descarta, pero la ficha de Evento permanece bocarriba en el tablero.
- Al final de la partida, el jugador que controla la zona obtiene los Puntos de Victoria  indicados en la ficha.






3. **Controlar este evento durante 6 rondas**




- El evento se resuelve con el paso del tiempo, no de inmediato.
- El jugador toma la carta de Evento y la coloca frente a sí.
 - Coloca uno de sus dados de Evento junto a la ficha de Evento, mostrando 1 .
 - Al final de cada ronda, gira el dado al siguiente número y resuelve el efecto indicado para esa ronda.

VICTORIA






Ejemplo: Protege el pueblo

- Al final de la ronda 1, obtén 1 Tablilla .
- Gira el dado para que muestre el 2 .
- Repite este proceso en cada ronda.
- Al final de la ronda 6:
 - ♦ Obtén la recompensa final (por ejemplo, 1 Asentamiento  y un Descubrimiento de investigación).
 - ♦ Retira la carta de Evento y la ficha del juego.
 - ♦ Avanza en el marcador de Eventos  la cantidad indicada (normalmente 3 .

Perder el control

- Si otro imperio toma el control de la zona durante las 6 rondas:
 - ♦ El evento se reinicia.
 - ♦ La carta de Evento pasa al nuevo propietario.
 - ♦ El nuevo propietario de la carta elige una de las dos opciones de evento.
 - ♦ Si elige la opción de 6 rondas, coloca su propio dado de Evento en el 1 .
- Si el jugador original recupera la zona, el evento se reinicia y se vuelve a la ronda 1.



Eventos que otorgan tecnologías


Algunos eventos otorgan Descubrimientos tecnológicos, marcados con un icono de tipo de acción , , , , .

Cuando esto sucede, el jugador obtiene el siguiente nivel disponible de la tecnología indicada.

Si el jugador ya tiene el nivel máximo, puede mejorar cualquier otra tecnología.

Eventos que otorgan Unidades




Algunos eventos otorgan Unidades (por ejemplo, Lanceros  o Arqueros .

Si el jugador no puede colocar la Unidad debido al límite de población o a la falta de miniaturas, en su lugar, obtiene 1 Nudillo .




LOS DOS MARCADORES




Los dos marcadores

En Mesopotamia, hay dos marcadores principales que afectan a la partida y a la puntuación final: el marcador de Eventos  y el marcador de Población . Cada uno influye en aspectos distintos del juego y ofrece oportunidades estratégicas para avanzar y obtener PV .





Marcador de Eventos

El marcador de Eventos  avanza cuando los jugadores resuelven eventos. Cada evento presenta opciones, y seleccionar una opción otorga de 1 a 3 pasos en el marcador.

Este marcador controla principalmente la guerra y las mecánicas relacionadas con los conflictos:


- **Desempate:** En caso de empate en combate, el jugador involucrado en la posición más alta del marcador de Eventos  gana.
- **Orden de combates:** El jugador en cabeza en el marcador de Eventos  determina el orden en que se resuelven los combates en diferentes zonas, o dentro de una misma zona con varios jugadores.
- **Control de Tribus Neutrales:** El marcador de Eventos  también determina qué jugador controla las acciones de las Tribus Neutrales durante el combate.


Marcador de Población

El marcador de Población  aumenta mediante la acción Crecer , que requiere consumir Comida . Por lo general, cada acción Crecer  hace avanzar un paso en el marcador.

La población influye en dos aspectos críticos del juego:

1. **Orden de juego:**






Durante la fase de Acción, los jugadores van por turnos según su posición en el marcador de Población, comenzando por el jugador que va en cabeza. El orden de turno se determina al inicio de cada ronda y se mantiene durante esta. Cualquier cambio en el marcador de Población durante la ronda afectará el orden de turno de la siguiente.
2. **Construcción de Zigurats :**

Los jugadores no pueden construir niveles de su Zigurat  que superen su nivel de Población actual. Todos los jugadores comienzan con el nivel 1 de población. Para construir el segundo nivel y desbloquear el segundo dado de Dingir, un jugador tiene que llegar al nivel de población 2.

VICTORIA

Límite de Unidades:

La población también determina la cantidad máxima de Unidades que un jugador puede tener en el tablero.

- Las Unidades son todas las miniaturas de plástico móviles (por ejemplo, Barcos  Arietes o Lanceros .
- Las estructuras como los Zigurats , los Asentamientos  y las Murallas  no se consideran Unidades.
- El límite de Unidades se indica junto a cada nivel de población. Por ejemplo, en el nivel 1, los jugadores pueden tener hasta 2 Unidades. Llegar al nivel 2 aumenta este límite a 4 Unidades.

4. Desempate:

En caso de empate, gana el jugador en la posición más alta en el marcador de Población.

Avanzar en los marcadores

Al inicio de la partida juego, los jugadores colocan su Sello del imperio en la posición más baja de cada marcador, siguiendo las instrucciones de la preparación. A medida que vayan avanzando, mueven su Sello a la siguiente posición disponible.



- Si la siguiente posición ya está ocupada, el jugador que avanza coloca su Sello **encima** del que ya ocupa la posición.
- El jugador cuyo Sello esté **encima** va **por delante** en el marcador.

Ejemplo:

Si tanto tú como un oponente estáis en el nivel 1 de Población y tu oponente avanza primero al nivel 2, coloca su Sello en ese nivel. Cuando tú alcances el nivel 2, colocas tu Sello encima del suyo y te pones a la cabeza del marcador.


Bloquear la posición más alta




En la **posición más alta** de cada marcador solo puede haber un Sello. Una vez que un jugador llegue a esta posición, esta queda bloqueada y fuera del alcance de los demás.

Esta mecánica introduce nuevos aspectos estratégicos:

- Los jugadores tienen que decidir si competir por la posición más alta o colocarse tácticamente justo detrás.
- Varios jugadores pueden ocupar la penúltima posición, pero solo uno puede reclamar la más alta.

Puntuación de fin de la partida

Al final de la partida, los jugadores obtienen PV  en función de su posición final en ambos marcadores:

- **Primera posición:** 9 PV 
- **Segunda posición:** 6 PV 
- **Tercera posición:** 3 PV 

CONSEJO


Por lo general, las partidas se ganan por unos pocos puntos. Cada punto cuenta, no pierdas las oportunidades de ganarlos.





VICTORIA

CARTAS DE MISIÓN

Cartas de Misión





Al inicio de la partida, cada jugador elige 3 cartas de Misión. Estas cartas presentan objetivos específicos que, si se cumplen al final de la partida, otorgan PV  al jugador.

Completar misiones

Para obtener los PV  de una carta de Misión, el jugador debe cumplir todos los requisitos indicados en ella. Cada misión completada otorga 2 PV , lo que permite obtener un máximo de 6 puntos ocultos por misiones.






Ejemplos de requisitos de misión:

- Controlar 3 Asentamientos  y poseer 1 Piedra  al final de la partida.
- Haber investigado las tecnologías de nivel 3 Literatura y Cerámica, y poseer 2 Tablillas .
- Alcanzar el nivel 7 de población y poseer 1 de Comida .



Requisitos superpuestos

Ciertas cartas de Misión pueden compartir requisitos idénticos o similares. En estos casos, cada requisito debe cumplirse por separado para cada misión.

Por ejemplo, si dos cartas de Misión requieren cada una 1 de Piedra , debes tener un total de 2 Piedras  no solo 1, para obtener los PV  de ambas Misiones.

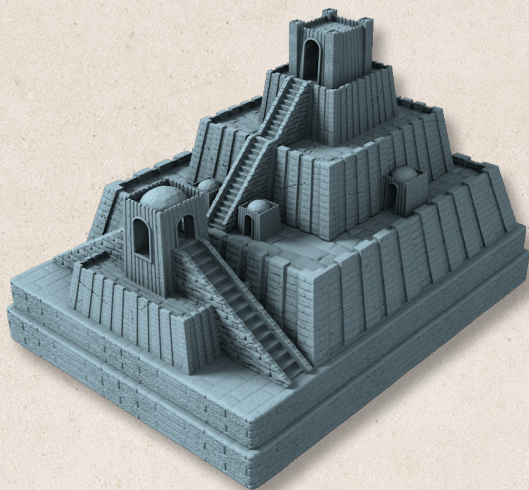
Requisitos de tecnología

Ciertas misiones requieren que los jugadores hayan investigado una tecnología de nivel 3 de un tipo de acción específico. Si un jugador ha investigado una tecnología de nivel 4 del mismo tipo de acción, el requisito de nivel 3 se da por cumplido.

Por ejemplo, si una misión requiere Literatura (investigación de nivel 3) y el jugador tiene Códigos legales (investigación de nivel 4), el requisito se considera cumplido.

CONSEJO




Elige cartas con requisitos superpuestos. Tienes que completar todas las misiones de tus 3 cartas de Misión; asume que tus oponentes también lo harán.




VICTORIA

PUNTUACIÓN FINAL

Al finalizar la partida, cada jugador calcula sus PV totales sumando todos los puntos obtenidos de todas las fuentes. Los PV se consiguen por las siguientes vías:

- **Marcador de Eventos** 
Puntos en función de la posición al final de la partida:
 - ◆ Primera posición: 9 PV
 - ◆ Segunda posición: 6 PV
 - ◆ Tercera posición: 3 PV
- **Marcador de Población** 
Puntos en función de la posición al final de la partida:
 - ◆ Primera posición: 9 PV
 - ◆ Segunda posición: 6 PV
 - ◆ Tercera posición: 3 PV
- **Jardines Colgantes** 
Obtienes PV por cada sección de los Jardines Colgantes que hayas construido, según indique la ficha que hayas construido.

- **Fichas de Comercio**
Obtienes PV por cada Ánfora colocada en fichas de Comercio que otorguen PV.
- **Fichas de Evento en el mapa**
Obtienes PV por cada ficha de Evento que otorgue PV en una zona que controles.
- **Asentamientos** 
Cada Asentamiento que controles al final de la partida otorga 1 PV.
- **Cartas de Misión**
Revela tus cartas de Misión completadas. Cada misión completada otorga 2 PV.
- **Control de zona**
Obtienes 1 PV por cada zona que ocupes. La zona inicial no otorga ninguno. Ocupas una zona si tienes una Unidad o un Asentamiento en ella. Los Barcos no ocupan zonas.

Ganar la partida

El jugador que haya conseguido más Puntos de Victoria gana la partida.

Desempate

En caso de empate, el jugador en la posición más alta del marcador de Población gana la partida.

CONSEJO

Juega por el placer de jugar, porque cuando lo haces, ya has ganado.



MODO EN SOLITARIO

LOS 3 MODOS DE JUEGO

MODO DUELO DE REYES

1. Modo Duelo de reyes

Este modo simula una partida competitiva estándar introduciendo un autómata como jugador. También puedes incluir este autómata en partidas multijugador como uno de los oponentes, o formar equipo con otros jugadores para jugar en modo cooperativo contra él.

2. Modo Asedio de Ur

Este modo es como una carrera contrarreloj. Liderarás un asedio contra una de las ciudades más avanzadas y fortificadas de la Edad de Bronce. Mientras, el autómata luchará por hacerse con recursos de valor, arrebatarte eventos y avanzar en los marcadores de Población y de Eventos para derrotarte.

3. Modo Guardianes de Assur

Este modo emula una defensa de castillos. Una horda incansable se aproxima y tendrás que enfrentarte a 6 feroces oleadas de enemigos, cada una más salvaje que la anterior. Los lanceros marchan, los caballos galopan, las cuadrigas rugen y los arietes golpean tus murallas. Solo un verdadero líder será capaz de resistir.

Exploremos estos modos en detalle.

Descripción

Jugar a Mesopotamia en solitario es todo un desafío. Simula una partida competitiva para 2 jugadores, pero con un jugador controlado por el propio juego. Denominaremos «autómata» a este jugador controlado por el juego.

También puedes usar el autómata en partidas multijugador. Por ejemplo, puedes jugar con 3 jugadores humanos y 1 autómata.

El jugador humano juega como si se enfrentara a otro jugador humano.

El autómata se controla mediante dos mazos de cartas: cartas de Estrategia y cartas de Acción.

Veamos cómo funciona cada mazo.

Mazo de Estrategia

El mazo de Estrategia consta de 10 cartas de Estrategia básicas y 2 cartas específicas de cada civilización. Cada carta específica de civilización sustituye una carta básica con el mismo nombre.

Por ejemplo, la carta sumeria «Progreso» sustituye la carta básica «Progreso».

Para formar el mazo de Estrategia:

- Coge 8 cartas de Estrategia básicas.
- Añade las 2 cartas específicas de civilización del imperio contra el que vayas a jugar.

Coloca las 10 cartas de Estrategia cerca de ti.

Cómo funcionan las cartas de Estrategia

Durante el turno del autómata:

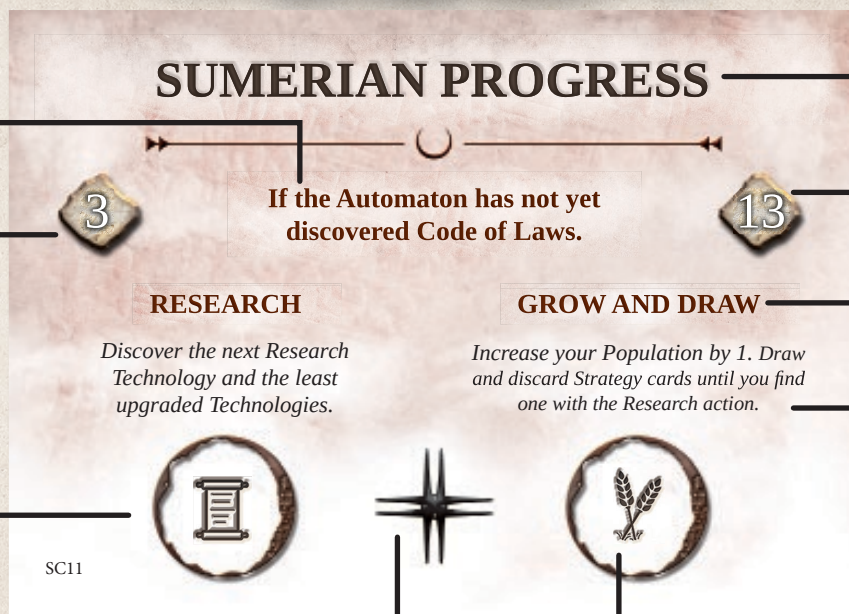
1. Roba 3 cartas de Estrategia y colócalas bocarriba.
2. Cada carta de Estrategia tiene una condición de prioridad.
 - Si se cumple la condición, la carta recibe su valor de prioridad alta.
 - De lo contrario, recibe su valor de prioridad baja.
3. Ordena las tres cartas de mayor a menor en función de sus valores de prioridad. Este sistema permite que el autómata priorice tácticas según el estado actual de la partida.

MODO EN SOLITARIO

Condición que determina la prioridad de la carta

Prioridad si la condición se cumple

Lugar donde colocar el Ánfora cuando se lleva a cabo la acción



Nombre de la carta de Estrategia

Prioridad si la condición no se cumple

Acción que se puede llevar a cabo

Descripción de la acción que se puede llevar a cabo

Icono del imperio al que pertenece la carta

Icono de la acción que se puede llevar a cabo

Ejemplo: Estrategia - Progreso sumerio

- Condición: «Si el autómeta aún no ha descubierto Códigos legales».
- Si se cumple → prioridad alta: 3
- Si no se cumple → prioridad baja: 13

De esta forma, el autómeta comprueba si se está quedando atrás en tecnología y, de ser así, prioriza la investigación. Al resolverse, esta carta permite al autómeta descubrir la siguiente tecnología de investigación. Luego, lleva a cabo la acción Crecer y Robar, aumentando su población, y finalmente roba cartas hasta encontrar la siguiente carta de Estrategia con una acción investigar.

Cartas de Acción

Las cartas de Acción representan la capacidad del autómeta para llevar a cabo la acción que requieren las cartas de Estrategia. Funcionan, en cierto modo, como los dados de Dingir que lanzan los jugadores. Los iconos pueden coincidir con las tecnologías o no, y de tanto en tanto robarás una carta de Estrella que se puede usar para cualquier acción.



Cómo funcionan las cartas de Acción

La cantidad de cartas de Acción que se roban depende del nivel de Zigurat del autómeta:

Dificultad emperador (fácil)

Nivel de Zigurat	Cartas de Acción robadas + acción de mayor prioridad
0	0 + acción de mayor prioridad
1	0 + acción de mayor prioridad
2	1 + acción de mayor prioridad
3	1 + acción de mayor prioridad
4	2 + acción de mayor prioridad
5	2 + acción de mayor prioridad
6	3 + acción de mayor prioridad

Dificultad igigi (media)

Nivel de Zigurat	Cartas de Acción robadas + acción de mayor prioridad
0	0 + acción de mayor prioridad
1	1 + acción de mayor prioridad
2	1 + acción de mayor prioridad
3	2 + acción de mayor prioridad
4	2 + acción de mayor prioridad
5	3 + acción de mayor prioridad
6	4 + acción de mayor prioridad

MODO EN SOLITARIO

Dificultad anunnaki (difícil)

Nivel de Zigurat	Cartas de Acción robadas + acción de mayor prioridad
0	0 + acción de mayor prioridad
1	1 + acción de mayor prioridad
2	2 + acción de mayor prioridad
3	2 + acción de mayor prioridad
4	3 + acción de mayor prioridad
5	3 + acción de mayor prioridad
6	4 + acción de mayor prioridad

El autómeta roba la cantidad indicada de cartas de Acción e intenta llevar a cabo las acciones, si es posible.

Al robar una carta de Acción:

- Si la Acción coincide con una de una carta de Estrategia bocarriba:
 - a. Coloca un Ánfora (de cualquier color que no estén usando los jugadores) en esa casilla de Acción.
 - b. Lleva a cabo la Acción en el tablero individual del autómeta.
- Si la acción no coincide con ninguna acción que el autómeta pueda llevar a cabo en una de sus cartas de Estrategia, la acción se pierde, como cuando un jugador tira dados de Dingir que no puede usar.
- Si varias cartas de Estrategia contienen la misma acción, resuelve las acciones en orden de mayor a menor prioridad.
- En ningún caso el Autómeta puede llevar a cabo la misma acción dos veces en el mismo turno.

Después de robar todas las cartas de Acción, colócalas junto a sus cartas de Estrategia correspondientes, ordenándolas de mayor a menor prioridad. A continuación, el autómeta lleva a cabo una acción adicional: la acción no resuelta más a la izquierda de la carta de Estrategia de mayor prioridad.



La carta de Acción Estrella actúa como comodín y puede llevar cabo cualquier acción de una carta de Estrategia. Siempre es la última carta de Acción que se asigna y se coloca en la acción no resuelta más a la izquierda de una carta de Estrategia, siguiendo el orden de prioridad de mayor a menor. Esto tiene lugar antes de que el autómeta lleve a cabo su acción adicional.

TERMINAR EL TURNO

1. Descarta las cartas de Estrategia usadas.
 - Todas las cartas de Estrategia con ambas acciones completadas (ambas casillas tienen un Ánfora) se descartan bocarriba en una pila independiente.
2. Roba nuevas cartas de Estrategia.
 - Roba hasta que haya 3 cartas de Estrategia bocarriba en juego.
 - Reordénalas según su prioridad.
 - Si el mazo de Estrategia está vacío, vuelve a barajar la pila de descartes y forma un nuevo mazo.
3. Vuelve a barajar las cartas de Acción.

Devuelve todas las cartas de Acción usadas de nuevo al mazo de Acción y barájalo.

Ejemplo:

En el ejemplo de la página siguiente, el autómeta aún no ha descubierto los códigos legales, no ha construido 2 Asentamientos  y el jugador no ocupa ningún evento ni Asentamiento . Eso significa que la carta de Estrategia Progreso sumerio tiene una prioridad de 3, la carta de Estrategia Desarrollo una prioridad de 8 y la de Ataque una prioridad de 19. El autómeta las ordenará de arriba abajo como se indica en la imagen.

A continuación, el autómeta roba 2 cartas de Acción. Resultan ser las cartas Investigar y Recolectar y Comerciar. Primero asigna la carta de Acción Investigar a la carta de Estrategia Progreso Sumerio, ya que tiene la prioridad más alta. Luego, asigna la carta de Acción Recolectar y Comerciar a la carta de Estrategia Desarrollo, que tiene la siguiente prioridad. Por último, el autómeta lleva a cabo su acción estándar adicional, que es Crecer y Robar de la carta de Estrategia Progreso sumerio, ya que es la acción sin resolver más a la izquierda en la carta de mayor prioridad.

MODO EN SOLITARIO


SUMERIAN PROGRESS

3 13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

RESEARCH
Discover the next Research Technology. Draw the least up to 3 Strategy cards.

GROW AND DRAW
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.



SC11




DEVELOPMENT

8 20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

BUILD
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

GATHER TRADE
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next best free slot.



SC9



ATTACK

9 19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

WARFARE
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

EXPLORE
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.



SC5

MODO EN SOLITARIO

COMBATE EN SOLITARIO

Los combates en el modo en solitario son diferentes. En las batallas en solitario no hay pujas y el autómatas se rige por reglas distintas:

Sigue los siguientes pasos:

1. Roba 1 carta de Combate bocarriba al azar por cada una de tus Unidades.
2. Coloca cualquier cantidad de Nudillos en las casillas disponibles de tus cartas de Combate.
3. Roba para el autómatas. Roba 1 carta de Combate bocabajo al azar por cada una de las Unidades del autómatas y luego muéstralas.
4. Asigna Unidades a la batalla:
 - Tú eliges qué Unidades luchan y en qué orden.
5. Respuesta del autómatas:
Para cada combate:
 - A. Si el autómatas tiene suficientes Nudillos para ganar, los asigna a Tácticas y Fuerza. Prioriza Tácticas solo si tiene ventaja de tipo de Unidad contra todas las Unidades en la misma fila.
 - B. Si le quedan Nudillos tras pujar por Tácticas y Fuerza, los asigna a Movilidad. Esto solo se hace si el autómatas tiene suficientes Nudillos como para destruir tu Unidad.
 - C. Si no puede ganar, nunca asignará Nudillos a Tácticas y Fuerza.
 - D. Si no puede ganar, pero puede escapar, asigna Nudillos a Movilidad, después de que Tácticas y Fuerza se hayan resuelto para determinar al ganador, para poder retirarse.
 - E. Si no puede retirarse, no asigna ningún Nudillo a Movilidad; en su lugar, descarta 1 Nudillo y su Unidad es derrotada.

El autómatas siempre intenta usar sus Nudillos de la forma más óptima posible y no desperdicia Nudillos si no puede ganar.

Repite este proceso para todas las Unidades implicadas en la batalla. El combate termina cuando tú o el autómatas ganéis.

Tras la batalla

- Pierdes todos los Nudillos que utilizaste durante el combate.
- Luego, por cada categoría que perdieras (Fuerza, Tácticas o Movilidad), recupera 1 Nudillo por carta, pero solo si asignaste uno en ella.

Ejemplo:

- El jugador controla 1 Arquero y 1 Lancero y tiene 7 Nudillos disponibles.
- El jugador va por delante del autómatas en el marcador de Eventos.
- El autómatas controla 1 Arquero y 1 Lancero y tiene 4 Nudillos disponibles.



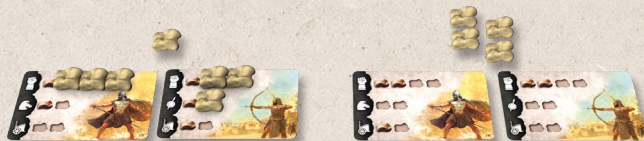
- El jugador puja 6 Nudillos, asignándolos a sus Unidades como se muestra en la imagen.



Arquero tiene 3 de Fuerza, 2 de Tácticas y 1 de Movilidad.



*El Lancero tiene 4 de Fuerza y 1 de Tácticas.



- El autómatas revela sus cartas de Combate.
- El jugador elige las parejas de combate.
- Decide que su Arquero luchará primero contra el Lancero del autómatas.





MODO EN SOLITARIO

Combate 1: Arquero del jugador vs. Lancero del autómatas

- Arquero  del jugador: Valor total de combate = 3 de Fuerza + 2 de Tácticas = 5
- Lancero  del autómatas: Valor de combate máximo teórico = 4



El autómatas no coloca ningún Nudillo  en Fuerza ni en Tácticas, ya que no puede ganar; pero sí que puede escapar, así que coloca 1 Nudillo  en Movilidad para retirarse.







El Lancero  logra retirarse y el jugador quita 1 Nudillo  asignado de Tácticas por la fatiga.

Combate 2: Arquero del jugador vs. Arquero del autómatas





- Arquero  del jugador: Valor total del combate = 3 de Fuerza
- El autómatas coloca 2 Nudillos  en Fuerza para ganar el combate.






- Solo le queda 1 Nudillo  así que el autómatas no puede colocar suficientes Nudillos  adicionales en Movilidad, por lo que el Arquero  del jugador puede retirarse.
- El Arquero del autómatas pierde 1 Nudillo  de Fuerza debido a la fatiga.





Combate 3: Lancero del jugador vs. Arquero del autómatas

- Lancero  del jugador: Valor total del combate = 4 de Fuerza
- Arquero  del autómatas: Valor total del combate = 3 de Fuerza



- Autómatas
 - ♦ Le queda 1 Nudillo 
 - ♦ El jugador va por delante en el marcador de Eventos.
 - ♦ Aunque el autómatas puxe el último Nudillo  en Tácticas, no puede ganar el empate.
 - ♦ En su lugar, puxe el Nudillo  a Movilidad y se retira.

Resultado:

El jugador gana el combate y se hace con el control de la zona. El jugador descarta los 6 Nudillos  usados. Si el autómatas hubiera ido por delante en el marcador de Eventos  o hubiera tenido un Nudillo  adicional, lo habría usado para ganar la batalla contra el Lancero .



MODO EN SOLITARIO

MODO ASEDIO DE UR

En este modo en solitario, asumes el papel de un general que lidera tu imperio en un intento por conquistar la gran ciudad de Ur. Tu objetivo es atravesar las defensas de la ciudad y derrotar a una poderosa fuerza enemiga.

Puedes usar cualquier imperio para que represente a los defensores de Ur. Ignora las reglas de preparación estándar del imperio que uses; en su lugar, sigue las instrucciones específicas de preparación y juego que se describen a continuación.

Objetivo:

Alcanzar a los defensores del Zigurat de Ur en la zona con al menos un Ariete antes de que los defensores de Ur lleguen a la posición del marcador de Eventos o del marcador de Población .

Si logras llegar a la ciudad de Ur, ganas de inmediato y cuentas tu puntos.

Pierdes si:

Los defensores de Ur llegan a la posición del marcador de Eventos o del marcador de Población , en cuyo caso el asedio fracasa.

Los defensores llegan la posición en cualquiera de los marcadores, incluso aunque tú ya la ocupes.



Cómo preparar tu imperio:

1. Elige un imperio.
2. Comienza la partida en la zona .
3. Sigue las reglas de preparación única de tu imperio, tal y como se describe en la sección de Preparación única del imperio.
4. El Sello de tu imperio siempre comienza encima del Sello de los defensores de Ur.
5. Roba 3 cartas de Misión y elige 2 con las que quedarte.




Cómo preparar la ciudad de Ur

1. Baraja todas las cartas de Evento y colócalas bocabajo en el mapa, en sus zonas correspondientes, excepto en las zonas y .
2. Coloca el Zigurat enemigo completado en la zona .
3. Coloca el Sello de los defensores de Ur al principio del marcador de Eventos .
4. Coloca el otro Sello de los defensores de Ur al principio del marcador de Población .
5. Forma el mazo de Acción con las siguientes cartas de Acción: Recolectar y Comerciar , Guerra , Explorar , Crecer y Estrella .
6. Coloca las miniaturas de Lancero junto a la primera casilla del marcador de Población .
7. Coloca las miniaturas de Arquero junto a la tercera casilla del marcador de Población .
8. Coloca las miniaturas de Jinete junto a la quinta casilla del marcador de Población .
9. Coloca la miniatura de Cuadriga junto a la séptima casilla del marcador de Población .
10. Coloca 3 Murallas , 3 Asentamientos , 2 Barcos , 1 Lancero , 1 Arquero y 1 Jinete como se muestra en el mapa:




MODO EN SOLITARIO




Orden de turno y jugabilidad






1. Al igual que en una partida normal de Mesopotamia, el jugador que tenga la posición más alta en el marcador de Población  juega el turno inicial.
2. En tu turno, tira tus dados de Dingir (si tienes alguno) y lleva a cabo las acciones que usarías en una partida multijugador normal.
3. Durante el turno de los defensores de Ur, revela 2 cartas de Acción del mazo de Acción y lleva a cabo las acciones correspondientes. Luego, introduce las cartas reveladas de nuevo en el mazo de Acción en un lugar al azar.
4. Cuando tanto tú como los defensores de Ur hayáis jugado el turno, resuelve las batallas en el tablero usando las reglas del combate en solitario.
5. Se sigue jugando por turnos hasta que:
 - Llegues a la ciudad de Ur, o bien
 - Los defensores de Ur lleguen la posición  del marcador de Eventos o del marcador de Población .



Cómo se usan las cartas de Acción


Recolectar y Comerciar : Los defensores de Ur colocan un Ánfora en la ubicación disponible más a la derecha de la sección comercial. Pueden colocar su Ánfora en un sector que sea hasta un nivel superior a tu nivel en la tecnología Recolectar y Comerciar.



No puedes seleccionar una opción comercial que esté ocupada por un Ánfora de los defensores de Ur.


Guerra : Los defensores de Ur obtienen una cantidad de Nudillos  equivalente a su posición en el marcador de Población dividida entre 3 (redondeando al alza). Luego, colocan una Unidad disponible cuyo tipo sea de la misma posición o inferior del marcador de Población , seleccionando la posición más alta a la que tengan acceso.

- Los Lanceros  se colocan en zonas con Asentamientos .
- Los Arqueros se colocan en zonas con Murallas .
- Los Jinetes  y las Cuadrigas  se colocan en la zona más a la derecha del mapa adyacente a Unidades enemigas, bloqueando el paso hacia a la ciudad de Ur.

Ejemplo: Los defensores de Ur se encuentran en la posición  del marcador de Población y tienen una Cuadriga disponible. Obtienen 3 de Fuerza ($7 \div 3 = 2,3$, redondeado a 3), y luego colocan una Cuadriga  en el mapa, en la zona más a la derecha adyacente a Unidades enemigas.


Explorar : Los defensores de Ur intentan explorar eventos. Consulta la sección Exploración y eventos para las reglas de movimiento y exploración.


Creecer : Los defensores de Ur avanzan una posición en el marcador de Población .

Estrella : Los defensores de Ur no llevan a cabo ninguna acción.

Exploración y eventos

Los defensores de Ur quieren explorar eventos, pero no quieren dispersarse, por lo que se centran en defender su territorio y explorar eventos cercanos.

Cuando llevan a cabo la acción Explorar , siguen los siguientes pasos:

1. Buscan eventos en una zona con alguna Unidad de defensores de Ur. Si hay alguna Unidad de los defensores de Ur en una zona con un evento sin explorar, lo exploran. Priorizan los eventos comenzando por la zona más cercana a una de tus Unidades. En caso de que haya 2 eventos igual de cerca, eligen el evento de izquierda a derecha y de arriba abajo en el mapa.
2. Si no hay eventos en la misma zona que alguna de sus Unidades, mueven una de sus Unidades a una zona adyacente con un evento sin explorar. Eligen la zona que esté más arriba y luego la más a la izquierda.
3. En ningún caso se mueven junto a tu zona inicial, incluso aunque haya un evento en ella.
4. Si ya se han explorado todos los eventos, mueven una de sus Unidades hacia la ciudad de Ur (zona .



MODO EN SOLITARIO

MODO GUARDIANES DE ASSUR

Objetivo: Sobrevive a 6 oleadas de ataques enemigos.

Cada vez que superes una oleada, márcala reclamando la siguiente ficha de Jardín Colgante. Si derrotas a la sexta oleada, ganas y cuentas los PV 🍌.

Derrota:

Pierdes si una o más Unidades enemigas entran en la zona de tu Zigurat 🏛️ y no tienes Unidades defensoras presentes.



CONSEJO

Es recomendable dejar pasar y retrasar las primeras oleadas, ya que esto te da tiempo para construir tu imperio y prepararte para las oleadas más difíciles que vendrán después.

Preparación

- Prepara las fichas de Bloqueo 🚫, eventos y Tribus Neutrales como en una partida de 2 jugadores.
- Coloca tu Zigurat 🏛️ en la zona ♪.
- Coloca el Zigurat 🏛️ enemigo en la zona ♫. Todas las Unidades del enemigo comienzan en esta zona.
- Selecciona tu imperio y prepara la partida siguiendo las reglas habituales de la preparación única del imperio.
- Roba 3 cartas de Misión y elige 2 con las que quedarte.
- El enemigo ignora todas las reglas de preparación única de su imperio, no lleva a cabo ninguna acción y produce Unidades y obtiene Nudillos 🍌 al comienzo de cada oleada, tal y como se describe a continuación.



MODO EN SOLITARIO

Reglas del enemigo:

- Comienza en la posición del marcador de Eventos y no participa en el de población.
- El enemigo siempre actúa después de ti, moviendo sus Unidades según las reglas de movimiento.
- Durante el combate, en caso de empate, el enemigo gana siempre que vaya por delante de ti en el marcador de Eventos .

Movimiento

Las tropas enemigas se mueven una zona más cerca de tu ciudad en cada ronda, evitando las Tribus Neutrales, si les es posible. Solo evitarán las Murallas si no tienen un Ariete .



Si hay varios caminos disponibles con igual distancia:

- Prioriza los caminos con un evento de 6 rondas activo.
- Si no hay eventos de 6 rondas, prioriza en función del tipo de Unidad:
 - ♦ **Arqueros** y **Lanceros** : De arriba abajo del mapa
 - ♦ **Cuadrigas** y **Jinetes** : De abajo arriba del mapa
 - ♦ **Arietes** : Siempre elige el camino más cercano a un Muro y tiene que moverse acoplado a otra Unidad.

Si todos los caminos están bloqueados por Murallas o Tribus Neutrales y el enemigo no tiene Arietes , las Unidades enemigas atravesarán las Tribus Neutrales, ganando la batalla de inmediato, eliminando la Tribu Neutral sin luchar y destruyendo el evento.

Interacción con eventos:

- El enemigo no puede explorar eventos. Si una Unidad enemiga atraviesa una zona con un evento sin explorar, deja el evento sin explorar.
- Si el enemigo atraviesa un evento activo de 6 rondas que controles tú, lo destruye. Retira tanto el evento como el dado usado para contar las rondas correspondientes del mapa.
- Si el enemigo atraviesa una zona con una Tribu Neutral, destruye tanto la Tribu Neutral como el evento.

Nudillos y oleadas:

- Al inicio de cada oleada, el enemigo obtiene una cantidad de Nudillos igual a 2 más el número de la oleada. En la primera oleada obtendrá 3 Nudillos , en la segunda 4 Nudillos , y así sucesivamente.
- Cuando al enemigo no le quede ningún Nudillo o todas sus Unidades hayan sido derrotadas, se pasa a la siguiente oleada.
- Los Nudillos restantes se conservan de una oleada a otra.

Estructura de las oleadas

(All waves spawn from Area)

Oleadas	Lanceros	Arqueros	Arietes	Jinetes	Cuadrigas
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

Reglas de combate y misceláneas

- El combate funciona igual que en el modo en solitario del autómatas, con la siguiente excepción: El enemigo no usa Movilidad para retirarse; si pierde, siempre permite que su Unidad sea destruida.
- Cualquier regla que no se mencione específicamente en esta sección sigue las reglas habituales del modo multijugador de Mesopotamia.



ÍNDICE

CARTAS DE ACCIÓN.....	45	COMBATE NAVAL.....	35
FASE DE ACCIÓN.....	13	TRIBUS NEUTRALES.....	35-36
PIEZAS DE SELECCIÓN DE ACCIÓN.....	14	INMOVILIZACIÓN.....	18
ÁNFORA.....	24	FICHAS DE LLANURA.....	38
ARQUERO.....	25	POBLACIÓN.....	40
ZONA.....	8-9	MARCADOR DE POBLACIÓN.....	40-41
ARIETE.....	19, 36	CARTAS DE MISIÓN.....	42
PUJAR.....	28	INVESTIGAR.....	21
FICHA DE BLOQUEO.....	12	RECURSOS.....	22
CONSTRUIR.....	19-20	RETIRADA.....	31
CUADRIGA.....	16, 25	RÍO.....	17
CARTAS DE CIVILIZACIÓN.....	11	RONDA.....	13
ARCILLA.....	22	PUNTUACIÓN.....	43
CARTAS DE COMBATE.....	27	SELLOS.....	8
CONTROL.....	17	ASENTAMIENTO.....	19, 37
FASE DE COMBATE.....	13	BARCO.....	17
FICHAS DE DESIERTO.....	38	EN SOLITARIO.....	44-53
DADOS DE DINGIR.....	15	LANCERO.....	25
DESCUBRIMIENTO.....	21	ESTANDARTE DE UR.....	28
IMPERIO.....	10	ICONO DE ESTRELLA.....	15
SELLO DE IMPERIO.....	8	ZONA INICIAL.....	8-11
FIN DE LA RONDA.....	13	PIEDRA.....	22
CARTAS DE EVENTO.....	38	MAZO DE ESTRATEGIA.....	44
DADOS DE EVENTO.....	39	FUERZA.....	28
OPCIONES DE EVENTO.....	39	TABLILLAS.....	21
FICHA DE EVENTO.....	38	TÁCTICAS.....	28
MARCADOR DE EVENTOS.....	40-41	SECCIÓN COMERCIAL.....	24
EVENTOS.....	38-40	FICHAS DE COMERCIO.....	24
EXPLORAR.....	16-18	TRIBU.....	35-36
COMIDA.....	22	TURNO.....	13
RECOLECTAR Y COMERCIAR.....	22-24	TRIÁNGULO DE VENTAJA DE UNIDAD.....	30
CRECER.....	26	PUNTOS DE VICTORIA.....	43
JARDINES COLGANTES.....	20	MURO.....	19, 36
JINETE.....	25	GUERRA.....	25
NUDILLOS.....	27-31	MADERA.....	22
MOVILIDAD.....	28	ZIGURAT.....	19
FICHAS DE MONTAÑA.....	38		

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría expresar nuestro más sincero agradecimiento a las personas increíbles que nos han ayudado a descubrir las maravillas secretas de Mesopotamia y a crear el juego de mesa que tienes ante ti.

En primer lugar, queremos darles las gracias a los jugadores cuyos emocionantes eventos se convirtieron en parte del juego final: Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, Andrés U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S y Stefano R.

A nuestra siempre atenta jefa de producción: Ioanna «Ember» Ouzouni

A nuestros inspirados diseñadores gráficos: Mattheos Savvinopoulos, Geps y Charis Papadimitriou

A nuestro innovador diseñador de modelado 3D: Alexis Rydas

A nuestra querida community manager: Marianthi Papanastasopoulou

A nuestras apasionadas gestoras de redes sociales: Olympia, Chrysa, Xenia e Ina

A nuestro dedicado equipo de pruebas:

Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos “Marios” Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris y a nuestros muchos otros miembros del equipo de pruebas.

A nuestros estupendos colaboradores: Antonia Birniou, Dimitrios Biliou, Giannis Birnios y Filippova Anna

A los fotógrafos creativos de Just Flow - Creative Agency

A los geniales ilustradores digitales de The Creation Studio

A nuestro joven organizador de eventos: Ioannis Laskaris

A nuestro siempre fiable compañero: Wookiee

Por último, pero no menos importante, un agradecimiento especial a todos los amigos y familiares que nos apoyaron con sus ánimos y paciencia a lo largo de este camino.

Y, sobre todo, a todos vosotros, a todos los que tenéis este manual en vuestras manos, nuestros queridos patrocinadores. Vuestro apoyo ha sido fundamental para dar vida a Mesopotamia. Sin vosotros, este gran proyecto jamás habría sido posible.

¡Ahora es momento de llevar a vuestra civilización a la gloria eterna!

¡GRACIAS!

