

# Edad de héroes (traducción)

Versión 1.2 (c) 2003 *Legend Games*\*

Traducido por Jorge Alonso\*\*  
Vigo, 07/2005 — v1.0.1

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Créditos . . . . .	1
1.2. Consejos de impresión . . . . .	1
<b>2. Preparación del juego</b>	<b>2</b>
<b>3. El turno</b>	<b>3</b>
3.1. Coger una carta de recurso . . . . .	3
3.2. Dirigir una acción . . . . .	3
3.3. Jugar un recurso especial . . . . .	3
3.4. Descarte . . . . .	4
3.5. Quitar, recuperar cartas . . . . .	4
<b>4. Día de mercado</b>	<b>4</b>
<b>5. Batallas</b>	<b>4</b>
<b>6. Las cartas</b>	<b>5</b>
6.1. El mazo de recursos . . . . .	5
6.2. El mazo de batalla . . . . .	6
6.3. El mazo de artículos . . . . .	6
<b>7. Perder el juego</b>	<b>7</b>
<b>8. Ganar el juego</b>	<b>7</b>

## 1. Introducción

Ésta es la traducción del reglamento del juego de cartas *Age of Heroes*, para 2–6 jugadores.

\*<http://www.legendgames.net>

\*\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

### 1.1. Créditos

- Diseño y desarrollo del juego: Robert y Tamara Hayes.
- Diseño artístico y dirección: Wildcut Design, Romania .
- El trabajo artístico y el diseño gráfico de este juego fue creado por Vlad Stanescu, en memoria de su padre Dumitru Stanescu.

### 1.2. Consejos de impresión

Archivos de las cartas:

- Un archivo `all card fronts.pdf` que contiene las ilustraciones de los anversos de las cartas.
- Un archivo `all card backs.pdf` que contiene las ilustraciones de los reversos de las cartas.

Recomendamos imprimir `fronts.pdf` en la cartulina más pesada que tu impresora pueda aceptar. Alternativamente, puedes imprimirlo en papel de etiqueta y entonces unir el papel a cartón ultrapesado antes de cortar las cartas.

Imprime `fronts.pdf` en modo normal. Necesitarás 21 hojas de cartón para imprimirlo completamente.

Puedes jugar a *Edad de héroes* con sólo las cartas de `fronts.pdf`. Podrías querer no imprimir los reversos de las cartas, sin embargo el juego es más atractivo y más fácil de ordenar con los reversos impresos. Hay tres diferentes reversos: un modelo de reverso es para las cartas de batalla (las que tienen espadas y escudos en ellas). Otro modelo es para las cartas de artículos (general, ciudad, ejército, ciudadela y carretera). El tercer modelo es para las cartas de recursos. Las tarjetas de tribu (egipcios, romanos, griegos, chinos, celtas y babilonios) no tienen un modelo de reverso. Para ahorrar

### Guía de traducción

Age of heroes	Edad de héroes	Greek	Griegos
Army	Ejército	Iron	Hierro
Army card	Carta de ejército	Item deck	Mazo de artículos
Babylonian	Babilonios	Limestone	Piedra caliza
Barbarians	Bárbaros	Luck	Suerte
Battle card	Carta de batalla	Marble	Mármol
Battle deck	Mazo de batalla	Market day	Día de mercado
Bricks	Ladrillos	Mighty hero	Héroe poderoso
Celtic	Celtas	Olympic games	Juegos olímpicos
Chinese	Chinos	Play immediately	Jugar inmediatamente
Citadel	Ciudadela	Population boom	Explosión demográfica
City	Ciudad	Resource deck	Mazo de recursos
Concrete	Hormigón	Road	Carretera
Earthquake	Terremoto	Roman	Romanos
Egyptian	Egipcios	Sandstone	Piedra arenisca
Famine	Hambre	Stone	Piedra
Gold	Oro	Tribe cards	Tarjetas de tribu
Grain	Grano	Volcano	Volcán
Granite	Granito	Wood	Madera

espacio, sólo una hoja de cada tipo de reverso es incluido en `backs.pdf`; imprime múltiples copias de cada hoja. (Hay dos hojas de cartas de batalla, cinco hojas de cartas de artículos, y doce hojas de cartas de recursos.)

#### Paros para imprimir todas las cartas

1. Pon 21 hojas de cartulina en tu impresora.
2. Abre `all card fronts.pdf` e imprímelo.
3. Abre `all card backs.pdf`.
4. Pon las dos hojas de cartas de batalla al revés en tu impresora.
5. Imprime dos copias de la página del reverso de las cartas de batalla.
6. Pon las cinco hojas de cartas de artículos al revés en tu impresora.
7. Imprime cinco copias de la página del reverso de las cartas de artículos.
8. Pon las doce hojas de cartas de recursos al revés en tu impresora.
9. Imprime doce copias de la página del reverso de las cartas de recursos.

10. Recorta las diecinueve hojas de cartas ordinarias y las dos hojas de tarjetas de tribu.

## 2. Preparación del juego

Se separan las cartas en un mazo de recursos, un mazo de artículos y un mazo de batalla, de acuerdo con el dibujo del reverso de cada carta. Hay seis tarjetas de tribu, que pueden ser dobladas por la mitad para estar colocadas de pie durante el juego. Debe ponerse la tarjeta de tribu en la mesa, delante de cada jugador.

Los mazos de recursos y de batalla deben ser barajados completamente. El mazo de artículos contiene numerosos objetos que pueden ser construidos o comprados durante el juego, y debería estar ordenado en pilas, y colocadas cara arriba en el área de juego.

Para determinar el orden de juego, cada jugador coge una carta del mazo de batalla. El que coja la carta más alta (el número más grande de combinaciones de espada y escudo) va primero. En caso de empate, los jugadores empatados cogen otra carta hasta que un jugador tenga el número más alto. Se devuelven las cartas de batalla a su mazo, y se vuelve a barajar.

Entonces, cada jugador selecciona una tribu. Los jugadores pueden seleccionar las tribus de cualquier ma-

nera en que estén mutuamente de acuerdo. Si no se pueden de acuerdo todos los jugadores en el método de selección, entonces cogen al azar una carta de tribu, siendo el primer jugador el primero en coger. Las tribus que no se utilicen se dejan a un lado. Las cartas especiales de recursos asociadas con esas tribus permanecen en el mazo de recursos, pero no tienen uso en el juego.

Cada jugador coge una ciudad y una carta de ejército del mazo de artículos, y los muestra boca arriba delante de su tarjeta de tribu; estos son los artículos iniciales de cada tribu. Las cartas de artículos siempre son mostrados cara arriba. Entonces el primer jugador da tres cartas del mazo de recursos a cada jugador. Las cartas de recursos son siempre tenidas en la mano hasta que se usan o se juegan. Cualquier carta de desastre que es recibida en la mano inicial (hambrión, bárbaros, terremoto o volcán) es descartada, pero no reemplazada. Cartas especiales de eventos beneficiosos que deben ser jugadas inmediatamente (explosión demográfica) son jugadas inmediatamente antes de que el juego comience.

Una vez que todos los jugadores han descartado cualquier carta de desastre o jugado cualquier carta de evento especial, hay un día de mercado. (Véase la sección 4 para conocer los detalles de cómo se juega un día de mercado.) Durante este primer día de mercado, como con las cartas iniciales, cualquier carta especial de desastre es descartada, no jugada. Después de este día de mercado inicial, cada jugador juega su turno, comenzando con el primer jugador, y continuando alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Hay un día de mercado adicional cada vez que la secuencia de juego completa una vuelta alrededor de la mesa (esto es, inmediatamente antes del turno del primer jugador).

### 3. El turno

El turno de un jugador está compuesto de cinco partes o fases. El jugador coge una carta de recurso gratuitamente, dirige una acción, juega cualquier carta de recurso especial para su monumento, descarta cualquier carta en su mano en exceso de cinco, y recupera o quita cualquier carta que haya cambiado de estado en el curso del turno.

#### 3.1. Coger una carta de recurso

El jugador coge una carta. Si la carta debe ser jugada inmediatamente, entonces el jugador debe hacerlo así antes de dirigir cualquiera otra acción. Los jugadores

no tienen que coger otra carta si la carta gratuita que han cogido es un desastre o un evento especial. Si el mazo de recursos se queda sin cartas, se baraja completamente la pila de descartes y se usa como el mazo de recursos.

#### 3.2. Dirigir una acción

El jugador puede dirigir una, y sólo una, acción. Hay tres posibles acciones a realizar.

**Recolectar impuestos:** El jugador puede coger una carta adicional de recursos por cada ciudad que posea. Si un jugador no tiene ciudades, entonces puede *comerciar* una carta de recurso: descarta una carta de recurso de su mano y coge una nueva del mazo.

**Construir:** El jugador puede construir cualquier artículo comerciándolo con cartas de recursos. El jugador puede construir tantos artículos como pueda producir. Los artículos a construir se cogen del mazo de artículos. Si no hay más cartas de artículo de un tipo particular, entonces ninguno de esos artículos puede ser construido hasta que la carta apropiada regrese al mazo de alguna manera. (Por ejemplo, si se han construido doce ciudades, entonces no es posible para nadie construir otra hasta que una ciudad sea destruida por un volcán y la carta regrese al mazo.)

**Combatir:** El jugador puede mandar alguno o todos sus ejércitos a atacar a otro jugador. (Véase la sección 5 para conocer los detalles de las batallas.)

Si un jugador no desea hacer ninguna acción en su turno, no se requiere que lo haga.

#### 3.3. Jugar un recurso especial

Cada jugador tiene un recurso especial que intenta coleccionar para construir el monumento cultural de su tribu (que es una manera de ganar el juego). El recurso que cada tribu necesita está listado en su tarjeta de tribu. Esta fase del turno es la *única* ocasión en que el jugador puede colocar las cartas especiales de recursos en la mesa y llevar su monumento más cerca de su realización. El jugador puede colocar tantas cartas especiales de recurso como desee en su monumento durante esta fase. Deben ser colocadas boca arriba. Sólo el tipo de recurso especial correcto puede ser jugado; esto es, el jugador egipcio no puede poner una tarjeta de hormigón.

### 3.4. Descarte

Al final de su turno, el jugador no puede tener más de cinco cartas en su mano. Sólo durante su turno, y sólo al final de su turno, se aplica esta regla. (Por ejemplo, un jugador puede dirigir una hábil sesión comercial durante el día de mercado, o saquear la mano de otro jugador en un combate, y tener más de cinco cartas en su mano.)

### 3.5. Quitar, recuperar cartas

Durante esta fase, cualquier carta que se necesite recuperar o quitar, se hace apropiadamente. Ejércitos enviados en un turno previo regresan a casa. Cartas de terremotos que desactivan los ejércitos del jugador son quitadas.

Una vez que el jugador ha completado su turno, el juego continúa en sentido de las agujas del reloj. Una ronda completa ha sido jugada cuando todos los jugadores han completado sus turnos, y hay un día de mercado.

## 4. Día de mercado

Al mismo principio del juego, y una vez cada ronda de juego (una vez que cada jugador ha jugado un turno), hay un día de mercado. En el día de mercado, los jugadores pueden comerciar cartas del mazo de recursos entre ellos.

En el principio del día de mercado, cada jugador coge cartas adicionales del mazo de recursos (empezando con el jugador que empezó el juego, y continuando en sentido de las agujas del reloj). Los jugadores siempre cogen al menos una carta. Si una tribu de un jugador está conectada mediante carreteras a otras tribus, ese jugador coge cartas adicionales por cada tribu a la que esté conectado. (Una conexión es una cadena de carreteras que une cualquier número de otras tribus; si un jugador está conectado por carretera con cinco tribus, entonces coge cinco cartas adicionales.) Si el mazo de recursos se queda sin cartas, se baraja completamente la pila de descartes y se usa como el mazo de recursos. Después de que cada jugador coja sus cartas adicionales, cualquier carta que deba ser jugada inmediatamente es jugada, empezando con el jugador inicial y continuando en sentido de las agujas del reloj. Si ocurre un ataque de bárbaros, entonces esa batalla se resuelve antes de continuar con el día de mercado. Una vez que todas las

cartas de eventos especiales han sido resueltas, comienza el comercio.

Los jugadores pueden tener más de cinco cartas en su mano durante el día de mercado. Hay dos tipos de trueques en el día de mercado: trueques de cartas, y otros tipos de tratos comerciales. Los trueques de cartas hay que cumplirlos; si un jugador ofrece comerciar una carta de piedra por una de hierro, debe entregarla. Si no lo hace, está fuera del juego. (Se hacen excepciones a discreción de los jugadores no envueltos por casos de errores honestos.)

Los tratos comerciales son para cualquier otro tipo de transacción. Si un jugador ofrece dar una carta de oro a cambio de no ser atacado en el siguiente turno, otro jugador puede cerrar ese trato. Sin embargo, si un bando rompe su palabra y acata de todas formas, no hay ninguna consecuencia dentro del juego. (Sin embargo, ¡ciertamente habrá consecuencias en cuánto confiarán los otros jugadores en el rompe-tratos en futuros juegos!)

Para evitar equivocaciones, la forma sugerida para anunciar correctamente un trueque es “tengo una carta de hierro que me gustaría cambiar por una carta de madera”, o “necesito una carta de mármol... ¿alguien tiene una carta de mármol?”. Los jugadores pueden comerciar con cualquier carta del mazo de recursos (recursos, recursos especiales, eventos especiales no inmediatos como héroe poderoso o juegos olímpicos), pero no pueden cambiar cartas del mazo de artículos (ciudades, ejércitos, ciudadelas, generales, etc.)

## 5. Batallas

Cuando un jugador decide atacar a otra tribu, decide qué ejércitos y/o generales enviará a la batalla. Una vez lanzado a la batalla, esos ejércitos son enviados fuera; no pueden ser llamados de vuelta, y no regresan inmediatamente si el defensor de repente juega una carta de juegos olímpicos. Cualquier carta de héroe poderoso que el jugador atacante desea jugar debe ser enviada con este ataque inicial, y el atacante debe decidir si el héroe será empleado como un ejército o como un general. (Si el jugador atacante no tiene ningún ejército que no esté cubierto por un general, entonces no puede jugar un héroe poderoso como general.)

El jugador sólo puede atacar una tribu; no puede mandar múltiples ejércitos contra múltiples objetivos. Cuando un jugador ataca a otra tribu, debe declarar el objetivo del ataque. Hay tres posibles objetivos:

- Un ataque de **conquista** es un intento para apoderarse de una o más ciudades por la fuerza.
- Un ataque de **saqueo** es un intento de coger las cartas de recurso de la mano de la tribu defensora.
- Un ataque para **arrasar** es un intento de dañar el monumento cultural de la tribu defensora.

(Cuando los ejércitos bárbaros atacan, siempre atacan para **saquear**.)

El jugador defensor, si es aplicable, debe decidir qué cartas especiales jugar. Una carta de juegos olímpicos enviará los ejércitos enemigos de regreso a casa, mientras que un héroe poderoso se sumará a las fuerzas defensoras. Una carta de suerte puede alejar a los bárbaros, pero no tiene utilidad contra un ataque de otro jugador. Por supuesto, los ejércitos defensores que estén bajo una carta de terremoto no participan en la batalla.

El jugador atacante toma una carta de batalla por cada ejército atacante que tiene en la batalla. El jugador defensor toma entonces una carta de batalla por cada ejército defensor. Cada jugador coloca una carta de batalla bajo cada una de sus cartas de ejércitos; pueden colocar cualesquiera carta de batalla que deseen bajo cualesquier ejército que deseen.

Entonces cada jugador elige una carta de ejército para luchar una ronda de la batalla. Las cartas son reveladas, y cualquier bono apropiado es aplicado. (El defensor obtiene un bono de +1 por cada carta de ciudadela que posea, y ambos jugadores pueden obtener bonos de +2 si la carta de ejército jugada tiene un general sobre ella.) Si el total de un bando es mayor que el del otro, entonces el ejército del bando perdedor es destruido, junto con cualquier general que pueda haber jugado con él. Si hay un empate, entonces ningún bando pierde un ejército durante esa ronda. Si el ejército atacante gana la ronda, entonces ese ejército es considerado victorioso.

Las rondas de batallas son duras, con ambos bandos seleccionando una nueva carta de ejército y descubriendo cartas de batalla, hasta que el bando con menos ejércitos ha usado todas sus cartas de ejércitos. En ese momento la batalla acaba, y se calculan los resultados del combate. Todos los ejércitos y generales destruidos regresan al mazo de artículos.

El jugador atacante calcula cuántos ejércitos victoriosos posee. Un ejército es victorioso si ha derrotado un ejército enemigo en batalla, o si no había ningún ejército defensor con el que pelear. (Así que un jugador que ataca con seis ejércitos contra un defensor que tiene

tres ejércitos, tendrá automáticamente por lo menos tres ejércitos victoriosos.)

Si el jugador atacante declaró que su ataque era por conquista, entonces si tiene al menos dos ejércitos victoriosos tomará una de las ciudades de la tribu defensora y añadirla a su colección. Si tiene cuatro o más ejércitos victoriosos, tomará dos de las ciudades de la tribu defensora, si es que la tribu defensora tenía tantas.

Si el jugador atacante declaró un ataque de saqueo, entonces tomará dos cartas de la mano de la tribu defensora por cada ejército victorioso. Las cartas son seleccionadas al azar; ni el jugador atacante ni el defensor pueden seleccionar qué cartas serán transferidas. Si un ejército bárbaro saquea una mano, las cartas son seleccionadas al azar y son descartadas inmediatamente, junto con la carta de bárbaros.

Si el jugador atacante declaró un ataque para arrasar, entonces quitará una carta de recurso especial del monumento de la tribu defensora si tiene al menos un ejército victorioso. Quitaría dos cartas de recurso especial si tiene al menos tres ejércitos victoriosos. Las cartas de recurso especial son inmediatamente descartadas.

Después de que la batalla está resuelta, el jugador atacante debe poner cualquier ejército superviviente bajo su tarjeta de tribu. Los ejércitos regresarán a su tribu hogar al final del próximo turno del jugador atacante. Si hay una conexión de carretera directa entre ambas tribus (no una carretera continua a través de otra tribu), entonces los ejércitos *no* se ponen bajo la tarjeta de tribu: ¡regresan a casa inmediatamente! Todas las cartas de batalla se regresan al mazo de batalla y se barajan.

## 6. Las cartas

Cada carta en el juego tiene varias partes artísticas y de texto que describen el papel básico de la carta en el juego. La mayoría de cartas contiene texto real acerca del asunto de la carta. Estos hechos no se usan directamente en el juego pero son interesantes.

### 6.1. El mazo de recursos

El mazo de recursos contiene tres tipos diferentes de cartas. Las cartas de recurso ordinario son hierro, madera, grano y oro. Esas cartas pueden usarse para comprar artículos tales como ciudades o ejércitos. El oro es un tipo único de carta de recurso; una carta de oro puede utilizarse como un sustituto por cualquier otro recurso ordinario.

Las cartas de recurso especial son las cartas que cada tribu colecciona para construir su monumento cultural especial. La tribu egipcia colecciona piedra caliza, la tribu romana colecciona hormigón, la tribu griega colecciona mármol, la tribu babilónica colecciona ladrillo, la tribu celta colecciona piedra arenisca, y la tribu china colecciona granito. Las cartas de recurso especial no tienen otro uso que para construir monumentos, y sólo pueden ser utilizadas por la tribu que las colecciona. Son, sin embargo, altamente valoradas en el comercio por esas tribus.

Las cartas de evento especial son o desastrosas o beneficiosas para la tribu que las coge. La mayoría de cartas de evento especial son jugadas inmediatamente, unas pocas (héroe poderoso, juegos olímpicos, suerte) pueden tenerse como parte de la mano del jugador.

**Explosión demográfica:** Esta valiosa carta le da inmediatamente a la afortunada persona que la cogió una ciudad gratis.

**Terremoto:** Cuando esta carta es cogida, la persona que la tomó debe jugarla inmediatamente sobre un ejército de cualquier otra tribu. Ese ejército está atemorizado por el terremoto, y no regresará hasta el fin del turno del jugador propietario. Cartas de ejército que están cubiertas por una carta de general son inmunes a los terremotos.

**Volcán:** Cuando se coge esta terrible carta, el jugador que la tomó debe inmediatamente jugarla sobre una ciudad perteneciente a otra tribu. Esa desafortunada ciudad es destruida completamente, y la carta de ciudad regresa al mazo de artículos.

**Hambruna:** Cuando se coge esta carta, todas las cartas de grano en la mano de todos los jugadores deben ser inmediatamente descartadas.

**Bárbaros:** Cuando se coge una carta de bárbaros, ¡un ejército bárbaro ataca la tribu del que la cogió! El ejército bárbaro saqueará la mano del jugador si es victorioso (véase la sección 5 de batallas para más detalles).

**Juegos olímpicos:** Esta carta puede permanecer en la mano del jugador que la cogió. Previene de un ataque cuando se juega. Los juegos olímpicos pueden ser utilizadas contra ataques bárbaros o contra ataques de otra tribu. La carta de bárbaros es simplemente descartada; los ejércitos atacantes de otra

tribu regresan a casa como si la batalla hubiese tenido lugar normalmente.

**Héroe poderoso:** Esta útil carta puede permanecer en la mano del jugador que la cogió. Un héroe poderoso puede usarse como un ejército o como un general en una batalla, a discreción del jugador que la tiene. El héroe puede ser utilizado como parte de un ataque (¡o como el ataque entero!) o en defensa.

**Suerte:** La carta de suerte puede utilizarse para bloquear los efectos de un evento especial dañino (hambruna, volcán, terremoto o bárbaros). Cuando se utiliza, la carta de suerte debe ser descartada.

## 6.2. El mazo de batalla

El mazo de batalla contiene cartas con entre uno y seis combinaciones de espada y escudo. El número de combinaciones de espada y escudo es el valor de la carta. El mazo de batalla debe ser vuelto a barajar cada vez que es usado.

## 6.3. El mazo de artículos

El mazo de artículos contiene los artículos que los jugadores pueden construir como parte de sus tribus.

**Los ejércitos** son grandes grupos de valientes luchadores bien equipados. Cada carta de ejército permite al jugador tomar una carta de batalla en un combate. Para construir una carta de ejército se requiere una carta de hierro y dos de grano.

**Las ciudadelas** son grandes fortificaciones utilizadas para defender una tribu. Cada carta de ciudadela suma uno al valor de cada carta de batalla cogida por el bando defensor en una batalla. Las cartas de ciudadelas son aditivas: si un jugador tiene más de una ciudadela defendiendo su tribu, su carta de batalla obtiene un +1 extra por cada ciudadela adicional. Las ciudadelas sólo ayudan a una tribu que es atacada, no tienen uso para una tribu que está atacando a algún otro. Para construir una ciudadela se requiere una carta de hierro, una de madera y una de piedra.

**Los generales** son grandes líderes que hacen a los ejércitos más efectivos. Cada carta de general permite al jugador sumar en el combate dos al valor de una

de sus cartas de batalla. (Véase la sección 5 de batalla para más detalles.) Los generales son asignados a un ejército: la carta de general es puesta permanentemente encima de la carta de ejército. Un jugador no puede tener más de un general por cada ejército. Una carta de ejército que tiene un general es inmune a la carta de terremoto. Para construir un general se requiere una carta de hierro y una de oro.

**Las carreteras** son uniones de una tribu a otras. Cada carta de carretera permite a un jugador coger una carta adicional en el día de mercado (véase la sección 4 del día de mercado para más detalles). Las carreteras también ayudan en batalla (véase la sección 5 de batalla para más detalles). Un jugador sólo puede construir carreteras a sus dos vecinos inmediatos (uno a la izquierda, una a la derecha). La carta de carretera es colocada en la mesa entre las dos tribus conectadas por la carretera, así recuerda a los jugadores a dónde va la carretera. Ambos jugadores conectados por una carretera reciben todos los beneficios de la carretera. Antes de construir una carretera a un vecino, ese vecino debe dar permiso para que esa carretera pueda ser construida. Este permiso es pedido antes de decidir sobre la acción para ese turno, así que si el permiso es denegado, el jugador constructor cambiaría su acción. Para construir una carretera se requieren dos cartas de piedra.

**Las ciudades** son los centros de población que son el corazón de una tribu. Cada ciudad permite al jugador coger una carta de recurso cuando recolecta impuestos en su turno. Para construir una ciudad se requiere una carta de piedra y dos de madera.

La construcción de artículos está limitada a la cantidad actual de cartas en el mazo de artículos. Si el mazo se queda sin un tipo particular de artículo, entonces ninguno más de ese artículo puede ser construido hasta que la carta regrese al mazo de artículos.

## 7. Perder el juego

Si un jugador no tiene cartas en su mano, y tampoco tiene ciudades en su posesión, entonces ha sido derrotado y no permanece más en el juego. Si tiene o una carta de ciudad en juego o una carta de recurso en su mano,

todavía permanece en el juego y puede continuar jugando. Cuando un jugador es eliminado, cualquier carretera uniéndolo a otras tribus está rota y es colocada de nuevo en el mazo de artículos. Los jugadores quienes anteriormente estaban unidos por la carretera a través de la tribu destruida no se considerarán más unidos.

## 8. Ganar el juego

Un jugador puede ganar el juego de tres formas. La primera forma es que todos los demás jugadores sean completamente eliminados del juego: en ese caso el jugador gana inmediatamente (véase la sección 7 sobre perder el juego para más detalles). La segunda forma es conseguir cinco cartas de ciudad (construyéndolas o conquistándolas), y así convertirse en un imperio. La tercera forma es completar el monumento tribal del jugador al jugar cinco cartas de recurso especial, y así alcanzar estatus como un gran potencia cultural.

Si un jugador está capacitado para ganar el juego al final de su turno (construyendo el monumento, o poseyendo cinco ciudades), entonces comienza una ronda de desafío. El jugador debe mantener su estatus de ganador durante una ronda completa del juego: esto es, el juego continúa hasta que de nuevo es el turno del jugador que va ganando, incluyendo el día de mercado. Si al final del turno del jugador que ganando, todavía conserva la misma condición de victoria (aún cuando haya tenido que reconstruir en su último turno para cumplir esa condición), entonces gana. De otra forma, el juego continúa.

Los otros jugadores pueden capacitarse para ganar el juego durante la ronda de desafío. Ellos también tienen que sobrevivir y mantener su condición de victoria hasta que sea su turno de nuevo. Varios jugadores pueden rivalizar por la victoria al mismo tiempo; la primera persona en empezar y terminar una ronda completa con la necesaria condición de victoria es el ganador del juego.