

REGLAS BÁSICAS

INICIO MÍNIMO DE ERA:

6 x TERRENO	1 x ASERRADERO
1 x AYUNTAMIENTO	1 x MOLINO
2 x CABAÑA	

REQUISITOS MÍNIMOS PARA AVANZAR DE ERA:

2 x CASAS	1 x OBSERVATORIO
1 x MINA	1 x TALLER (*)
1 x MERCADO (*)	1 x PUERTO (*)

OBTENCIÓN DE RECURSOS:

1 SESIÓN = 1 EVENTO

1 ALUMNO = 1 RECURSO

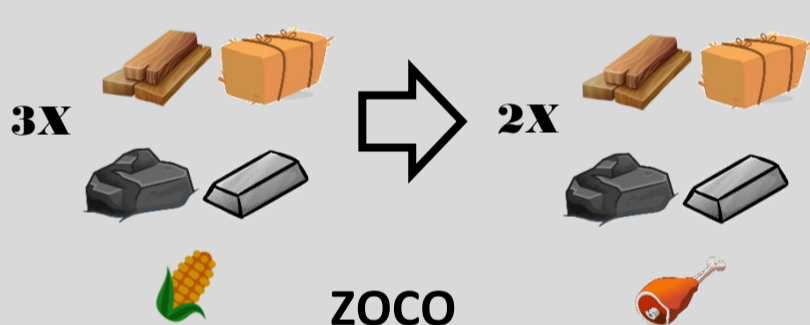
1 RECURSO = 1 LÁMINA

2 ALUMNOS = 1 TECNOLOGÍA

1 TECNOLOGÍA = 1 TUTORIAL

REGLAS DE MERCADO

CADA TURNO O SESIÓN DE TRABAJO, EL EQUIPO QUE DISPONGA DE UN ZOCCO o MERCADO CONSTRUIDO PODRÁ REALIZAR UNA COMPRA-VENTA DE MATERIAS PRIMAS.



ZOCO



MERCADO (ENTRE MERCADOS)

REGLAS DE ALIMENTO

EL ALIMENTO SERÁ FUNDAMENTAL PARA EL FUNCIONAMIENTO DE NUESTRA CIVILIZACIÓN. LA GRAN MAYORÍA DE NUESTRAS CONSTRUCCIONES CONSUMIRÁN ALIMENTO POR LO QUE DEBEREMOS GESTIONARLO ADECUADAMENTE. LAS VIVIENDAS Y LOS MOLINOS O ZONAS DE CULTIVO MEJORAN LA PRODUCCIÓN DE ALIMENTOS.

ADEMÁS, EL RETRASO EN LA OBTENCIÓN DE MATERIAS (RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS) CONSUMIRÁ RECURSOS VALIOSOS QUE RETRASARÁN NUESTRO AVANCE. SE RECOMIENDA NO ABARCAR MÁS DE LO QUE SE PUEDA.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

FASE 1: DESARROLLO DE LA CIVILIZACIÓN

EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS MÍNIMOS Y POR TANTO LA EVOLUCIÓN DE NUESTRA CIVILIZACIÓN A LA SIGUIENTE ERA CONLLEVA LA OBTENCIÓN DE UNA “NOTA BASE” DE 5.

NOTA: UNA VEZ CONSTRUIDOS LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA AVANZAR DE ERA, SE RECOMIENDA SEGUIR DESARROLLANDO TECNOLOGÍAS Y OTRAS CONSTRUCCIONES PARA OBTENER MAYOR CANTIDAD DE RECURSOS Y MEJORAS QUE NOS AYUDEN POSTERIORMENTE.

FASE 2: ASAMBLEA POPULAR

DURANTE ESTA FASE, TODOS LOS MIEMBROS DE LA CIVILIZACIÓN REALIZARÁN UNA EVALUACIÓN INTERNA DE CADA UNO DE ELLOS. SE ESTABLECERÁN UNAS PAUTAS Y UNAS FORMAS LLEGADO EL MOMENTO.

ESTA EVALUACIÓN PODRÁ MODIFICAR LA “NOTA BASE” EN **+1 / -1** PUNTOS.

FASE 3: RENDIR TRIBUTOS

ÚLTIMA FASE DE EVALUACIÓN. EN ELLA CADA UNO DE LOS MIEMBROS DE LA CIVILIZACIÓN DEFENDERÁ, MEDIANTE UN PORTFOLIO DE TRABAJO, SU APORTACIÓN AL GRUPO. ESTA EVALUACIÓN LA REALIZARÁ EL PROFESOR Y SERÁ DE FORMA INDIVIDUAL.

ESTA EVALUACIÓN PODRÁ MODIFICAR LA “NOTA BASE” EN **+2 / -2** PUNTOS.

FASE 4: PRUEBA INDIVIDUAL

UNA PRUEBA INDIVIDUAL QUE MODIFICARÁ LA NOTA EN **+2/-2**

TABLA DE LÍDERES



LIDER EN CONSTRUCCIONES:


VENTAJA: Los costes de construcción se reducen en -1 

DESVENTAJA:

Todos los costes que no sean de construcción cuestan +1 



LIDER IDEOLÓGICO:

VENTAJA: Mientras no dispongas de un Cuartel, tu civilización genera +1  todos los turnos.

DESVENTAJA:

Las faltas en entregas de recursos serán penalizadas con -2  .



LIDER EN INVESTIGACIÓN:

VENTAJA: Los costes de las investigaciones se reducen en 1.

DESVENTAJA:

No está permitida la COMPRA-VENTA de materias con otras civilizaciones. Únicamente están permitidas las transacciones con el MERCADO GENERAL.




LIDER EN ECONOMÍA:

VENTAJA: En las transacciones de mercado, obtienes +1 recurso.

En las compras mediante el zoco, los costes se establecen en 2 a 2.

DESVENTAJA:

Los costes militares se incrementan en +1 



LIDER MILITAR:

VENTAJA: Obtienes +1  de bonificación en las batallas.

Puedes entrenar hasta 2 grupos de exploradores por cada campo de exploradores construido (pagando su coste).

DESVENTAJA: El Observatorio y sus Investigaciones cuestan +1 

TABLA DE INVESTIGACIONES



ASTRONOMÍA



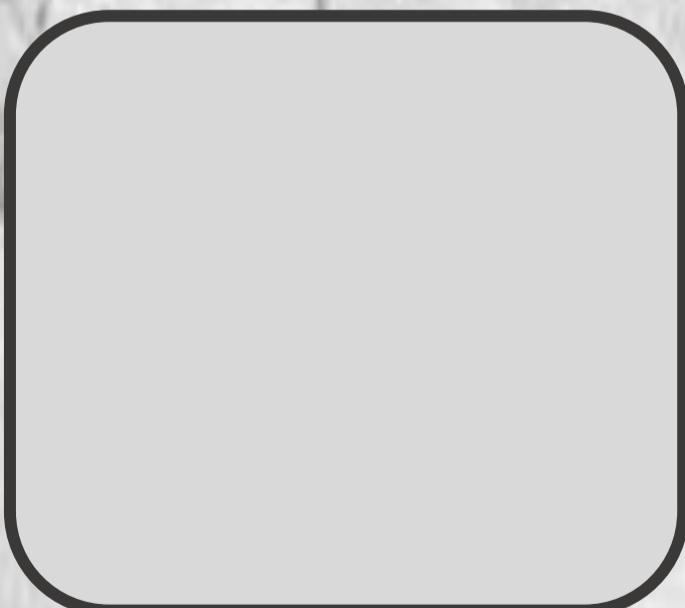
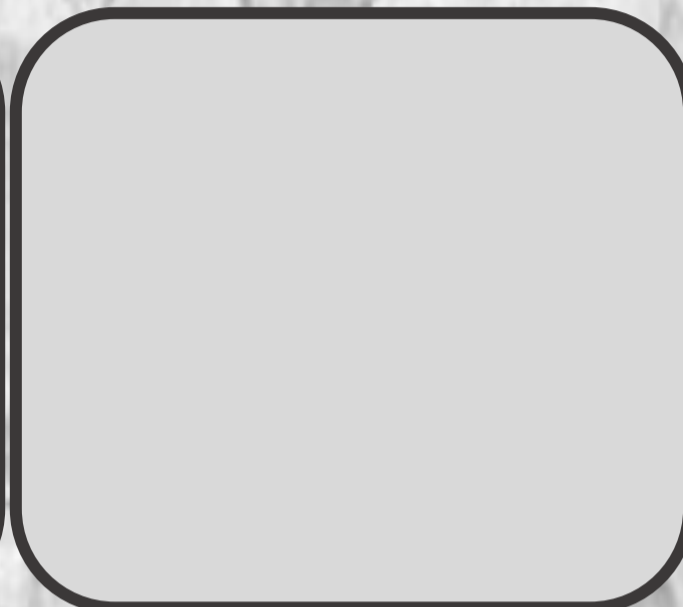
CIENCIA



CABALLERÍA



CULTIVOS AVANZADOS

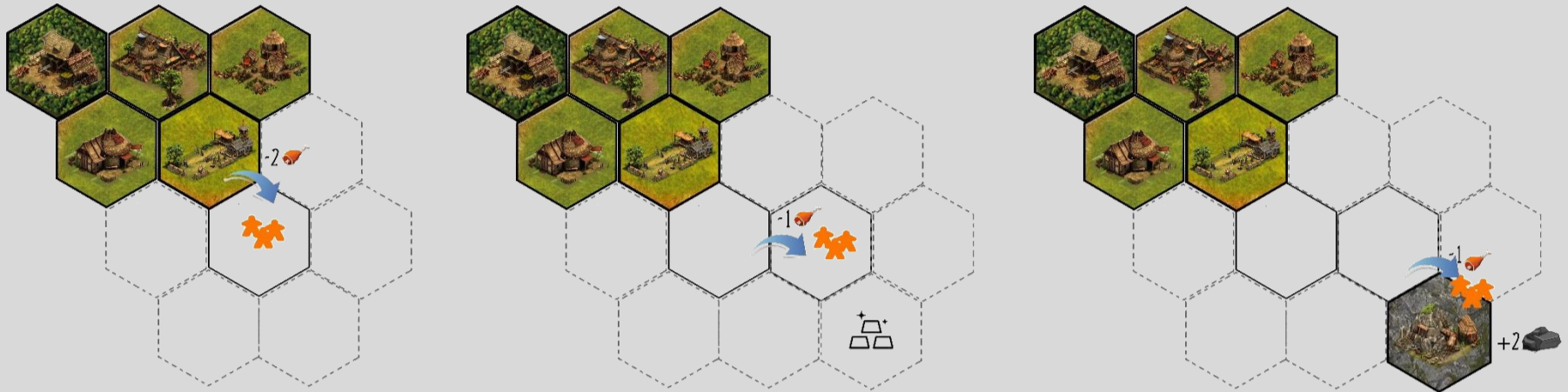


REGLAS MILITARES

REGLAS DE EXPLORACIÓN

LAS CIVILIZACIONES QUE DISPONGAN DE UN CAMPO DE EXPLORADORES, PODRÁN ENTRENAR UN GRUPO DE EXPLORACIÓN CADA CAMPO. EL COSTE DE ENTRENAMIENTO SERA DE 2 🍖 .

ADEMÁS, LOS EXPLORADORES PODRÁN PERMANECER FUERA TANTO TIEMPO COMO SE DESEE EXPLORANDO EL MAPA. CADA SESIÓN QUE UN EXPLORADOR SE MUEVA CONSUMIRÁ 1 🍖 . SI NO SE PUEDE PAGAR, EL GRUPO DE EXPLORADORES PERMANECERÁ QUIETO.



LOS EXPLORADORES PUEDEN DESCUBRIR EN EL MAPA ZONAS DE EXPLORACIÓN. SE REQUIERE DE UN PUERTO PARA EXPLORAR POR MAR.

UNA CIVILIZACIÓN QUE TENGA UN GRUPO DE EXPLORADORES EN UNA ZONA DE EXPLORACIÓN, PUEDE CONSTRUIR UNA MINA Y OBTENER SUS RECURSOS.

ADEMÁS, UN GRUPO DE EXPLORADORES QUE SE ENCUENTRE CON OTRA CIVILIZACIÓN PODRÁ INICIAR UNA BATALLA.

REGLAS DE BATALLA

CUANDO UN GRUPO DE EXPLORADORES SE ENCUENTRA CON OTRO DE OTRA CIVILIZACIÓN, O CON CUALQUIER CONSTRUCCIÓN EXTERNA DE OTRO EQUIPO, PUEDE CUALQUIERA DE ELLOS INICIAR UNA BATALLA.

CADA CIVILIZACIÓN ENTREGARÁ (EN SECRETO) CUALQUIER CANTIDAD DE 🗡️ QUE DESEE DE SU RESERVA DE BATALLA.

LA CIVILIZACIÓN QUE MÁS PUNTOS DE BATALLA TENGA (CONTANDO TODOS LOS BONIFICADORES) GANARÁ.

- EL JUGADOR VENCEDOR OBTENDRÁ EL CONTROL DE LA CONSTRUCCIÓN EXTERNA ASÍ COMO DE SUS RECURSOS. SI EL JUGADOR VENCEDOR SE ESTABA DEFENDIENDO, OBTIENE +2 🗡️ Y +2 🍖 .
- EL JUGADOR PERDEDOR RETIRARÁ SUS EXPLORADORES.

UNA CIVILIZACIÓN QUE NO DISPONGA DE CUARTEL, OBTENDRÁ SIEMPRE UNA BONIFICACIÓN DE +3 🗡️ AL DEFENDERSE.