

Un juego de Michael Schacht para 3-4 personas

Desde el yacimiento de arcilla hasta la fábrica de robots, usted guía su dinastía en este emocionante juego a través de cinco épocas. Viva el descubrimiento y el uso de la fuerza a vapor, las primeras máquinas y la electricidad. Construya



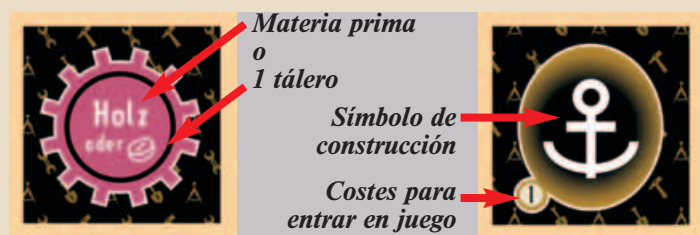
fábricas y garantice a su dinastía vías y derechos marítimos. Pues éstas le valdrán al final valiosos puntos de bonificación. ¡Una visión clara y una inteligente planificación harán de usted un exitoso magnate de la industria!

Material de juego

- 60 cartitas de industria (12 por cada época) muestran fábricas, tecnologías, materias primas y cartitas de bonificación. En el reverso figuran las épocas.



Fábrica Tecnología Materia prima Cartitas de bonificación



- 1 instrucciones de juego

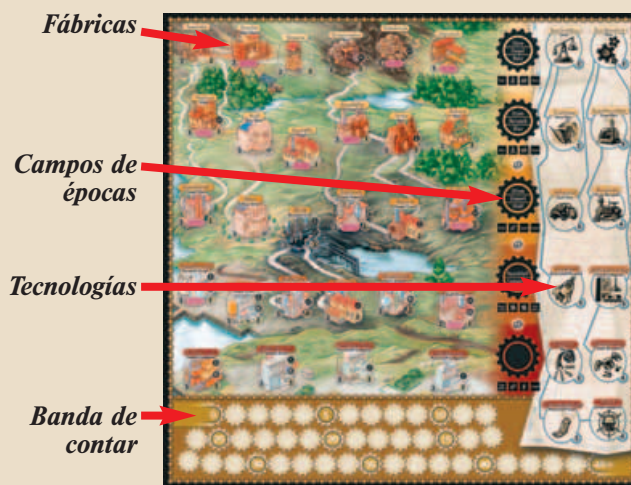
- 4 x 20 marcas de propiedad - en los colores rojo, verde, azul y amarillo, y



- 4 marcas de puntos ganadores - en los mismos colores.



- 1 plano del juego - muestra en su lado izquierdo las fábricas, en el centro la columna de las épocas y a la derecha las tecnologías. Algunas fábricas y tecnologías guardan relación entre sí.



- 30 rodajas de madera - sirven de dinero, las grises 1 tálero cada una y las amarillas 5 táleros cada una.
- 2 grandes rodajas de madera - una sirve de iniciador del juego, la otra de piedra de época para el plano del juego.



Objetivo del juego

Participe lo más inteligentemente posible como subastador en la subasta de fábricas y tecnologías, ya que, por un lado, ello le puede reportar dinero y, por otro, asegurarle las piezas más lucrativas.

Planee cuidadosamente la edificación de su imperio industrial, pues el dinero escasea en este juego. Al final, de nuevo se dan puntos para determinadas combinaciones con fábricas y tecnologías.

Preparación del juego

Se extiende el plano del juego en el centro. Se coloca la piedra de época sobre su campo de la 1ª época.

Cada jugador recibe 4 táleros. El dinero permanece siempre bien visible. El resto se deja como fondo de caja.

Cada jugador recibe las marcas de propiedad y la marca de puntos en el color de su elección, y sitúa la última marca en el campo 0 de la banda de contar.

Se clasifica las cartitas según su reverso. Cuando participan cuatro jugadores se necesitan todas, cuando son tres se retiran del juego las cartitas señaladas con la "V". Seguidamente se mezclan las cartitas separadamente y se agrupan en montones, de forma ocultada, unos al lado de otros.



Pilas de cartitas de la época I y de las demás épocas.

Desarrollo del juego

Un jugador recibe la piedra de iniciador del juego.

Se juegan varias rondas en el sentido de las agujas del reloj. Una ronda consta de 5 fases. Todos los jugadores completan una fase antes de pasar a la siguiente.

Estas son las fases:

- 1. Cobro
- 2. Descubrir nuevas cartitas
- 3. Subasta de las cartitas
- 4. Construir o poner cartitas
- 5. Cambio de iniciador del juego

Después de cada tercera y cuarta ronda tiene lugar, además, un cambio de épocas.

- Cambio de épocas

Detalles de las fases:

- 1. Cobro

Cada jugador recibe 1 tálero de la caja.

- 2. Descubrir nuevas cartitas

Por cada jugador se saca una cartita del montón de la época actual (naturalmente, empezamos por I) y se exhibe de forma descubierta, bien visible para todos, al lado del plano.

Época I

Época II

Época III

Época IV

Época V



Cuando participan tres jugadores se juega 4 épocas y con cuatro jugadores todas las 5 épocas.

Nota: al cambiar a la época III, IV y V se entrega a cada jugador un tálero más.

Nota: en cada época entran en la subasta un total de 12 cartitas.

Nota: si se desea, se puede situar las cartitas de fábrica y tecnología restantes en su correspondiente campo del plano de juego para subasta. De esta manera puede controlarse mejor las fábricas y tecnologías vecinas.

■ 3. Subasta de las cartitas

El iniciador del juego es el primer subastador. Escoge una de sus cartas descubiertas. Por turnos, empezando por su izquierda, **cada jugador** -excepto el iniciador- puede hacer una **oferta exacta** por esta cartita o pasar. Una oferta debe ser siempre más alta que la precedente.

Cuando cada jugador haya pujado o pasado, le toca el turno al subastador.

El subastador tiene dos opciones:

- entrega las cartitas al mejor postor y le cobra el importe correspondiente. Luego procede a subastar la siguiente cartita.

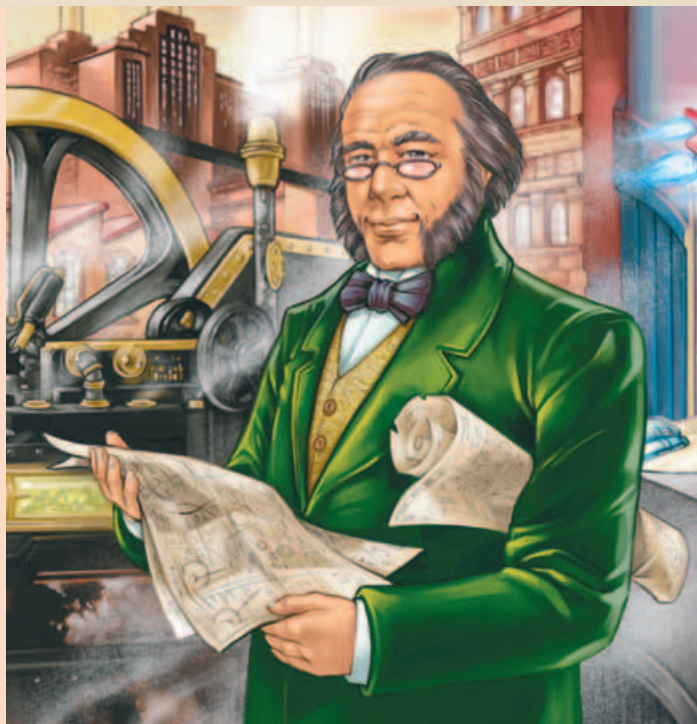
o

- él mismo recoge la cartita, no paga nada por ella y da por finalizada su tarea de subastador en esta fase. **Pero se guarda la piedra de iniciador del juego.** Su vecino se convierte en subastador, selecciona una cartita y la subasta.

Si nadie presenta una oferta, el propio subastador **debe** recoger la cartita cediendo su puesto a su vecino de la izquierda. Éste es ahora el nuevo subastador.

Un jugador puede subastar varias cartitas en una ronda. No puede ofrecer más taleros de lo que se posee.

Las cartitas subastadas se toman en la mano. Cuando se hayan subastado todas las cartitas descubiertas, termina la fase.



Nota: el anterior subastador puede naturalmente licitar en las siguientes subastas.

■ 4. Construir o colocar cartitas

Comenzando por el iniciador del juego, ahora cada jugador puede poner por turnos de una a tres cartas de su mano, en una sucesión discrecional de como **máximo 1 fábrica, 1 tecnología y una cartita de bonificación.** El jugador extiende las cartitas jugadas descubiertas delante de él.

Si se pone una cartita, debe pagarse a la caja el precio de construcción (las tecnologías no tienen un precio de construcción, pudiéndose poner la cartita sin costes). Además, para muchas fábricas y tecnologías se necesita una o dos materias primas determinadas. Sólo cuando se ha pagado todo puede ponerse la cartita.

Adquisición de las materias primas necesarias

Se puede adquirir las materias primas de la siguiente manera:

- Se ha adquirido la materia prima en una anterior subasta y ahora se tiene en la mano. Si se utiliza, se descarta, es decir se retira del juego.
- Uno mismo posee fábricas que producen las materias primas necesarias. En este caso se considera que se ha pagado automáticamente las correspondientes materias primas.

Nota: sólo las cartitas extendidas de forma descubierta cuentan al final del juego.



*Materia(s)
prima(s)
necesaria(s)*

*Costes de
fabricación*



Nota: puede canjearse en todo momento la materia prima por 1 tálero, desprendiéndose uno de la materia prima (ésta es retirada del juego) y por ella se recibe 1 tálero de la caja.



- Hay un jugador que ha jugado una fábrica que produce la materia prima necesaria. Se le paga 1 tálero y se considera pagada la materia prima. No se puede denegar la compra.
- Se puede comprar a la caja cualquier materia prima por 1 tálero. Pero esto es válido únicamente para materias primas que ningún jugador produce.

Pero CUIDADO: en este caso se adquiere sólo las materias primas que ya están disponibles libremente, y éstas son sólo aquellas que han surgido en una anterior época (véase también a la derecha).

Si no se tiene suficiente dinero o no se puede adquirir una materia prima necesaria, no se puede construir la fábrica o jugar la cartita de tecnología o la cartita de bonificación.

Puntos para la construcción de fábricas y/o por mostrar la cartita de tecnología

Si se pone una cartita de fábrica o de tecnología, se coloca una de sus marcas sobre el correspondiente campo del plano del juego. De esta manera se puede conseguir puntos.

La cantidad de puntos figura en las cartitas siempre en el ángulo inferior derecho; si no aparecen puntos allí, no se recibe nada.

Se recibe estos puntos por las **fábricas** únicamente si éstas se construyen en la misma época en que se han subastado.

Los puntos se suman **inmediatamente** en la banda de contar.

A diferencia de las fábricas, las **tecnologías** pueden jugarse únicamente en la época en que fueron subastadas. En el siguiente cambio a una época superior deben ponerse las cartitas que todavía se tienen en la mano sin poder ser reemplazadas. Se retiran del juego.

"Fábricas especiales": la banca y la bolsa

Para el jugador que ha construido un banco o una bolsa se reducen los demás costes en 1 tálero por cada uno. Si posee ambos, se reducen los costes incluso a 2 táleros.

Nota: tanto las compras como las ventas pueden producirse varias veces por cada ronda.

Tabla de materias primas disponibles:

En la época I: no hay materias primas disponibles en la caja.

En la época II: hay disponibles en la caja piedra, ladrillos y madera

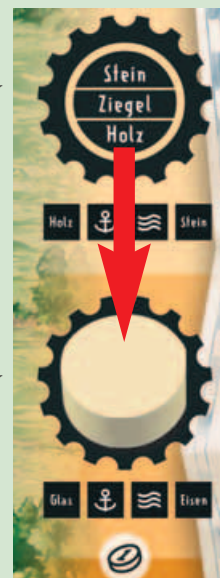
En la época III: hierro, cerámica, vidrio y todas las anteriores

En la época IV: electricidad, cemento, acero y todas las anteriores

En la época V: plástico, computadoras y todas las anteriores.

Ejemplo: la piedra de época se desplaza a la época II. Arriba se ven las materias primas piedra, ladrillos y madera; desde ahora pueden adquirirse en caja.

Época I



Época II

Nota: en el reverso de las cartitas figura la correspondiente época.

Resumen: se puede construir fábricas en cualquier momento, pero sólo se recibe los puntos marcados en su época. Las tecnologías sólo pueden ser jugadas en su época, de lo contrario deben ser descartadas en el próximo cambio de época. Las cartitas de bonificación valen para cualquier época.

Nota: los costes de la construcción pueden reducirse, pero no se paga dinero.

■ 5. Cambio de iniciador de juego

Si se ha subastado todas las cartitas (3 o 4 según la cantidad de jugadores), pasa la piedra de iniciador del juego al vecino de la izquierda, que es el nuevo iniciador. Se inicia la siguiente ronda en la fase 1: cobro.

■ Cambio de época

Siempre cuando se ha subastado todas las cartitas de una época se produce al final de la ronda un cambio de época. La piedra de época se desplaza un campo más abajo. Si se cambia la época III, IV o V, la caja paga a cada jugador un tálero además de lo que han cobrado.

Ahora se echa todas las cartitas de tecnología que el jugador todavía se guarda en la mano.

A partir de ahora hay disponibles nuevas materias primas en la caja. El tablero de la página 4 muestra qué materias primas están disponibles y a partir de cuándo.

La piedra de época se desplaza un campo. Si en este desplazamiento pasa por encima del símbolo del tálero, el jugador recibe 1 tálero extra.



Símbolo del tálero

Final del juego

El juego finaliza cuando las cartitas de todas las épocas han sido subastadas. Entonces termina por jugarse la ronda.

Reparto de los puntos

Ahora hay que proceder al reparto de los puntos. El dinero, las cartitas de bonificación y las fábricas relacionadas entre sí pueden producir puntos. No se reparte puntos por las cartas que se hallan en la mano.

Cartitas de bonificación

Por las cartitas de bonificación (canal, puerto, vía férrea, oleoducto y red de datos) mostradas se recibe 2 puntos cada vez que coincida una fábrica propia con su correspondiente símbolo.

Fábricas o tecnologías relacionadas entre sí

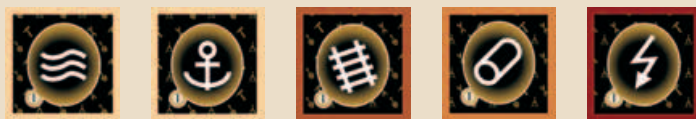
Si un jugador posee fábricas o tecnologías relacionadas entre sí por una calle, recibirá por cada relación 3 puntos.

Dinero

Por cada 3 táleros se recibe 1 punto.

Los puntos de los jugadores se transmiten a la banda de contar.

El jugador que haya avanzado más, gana. En caso de empate, gana el jugador con la mayor cantidad de cartitas jugadas (fábricas, tecnologías y cartitas de bonificación). Si persiste el empate, gana el jugador con la mayor cantidad de dinero.

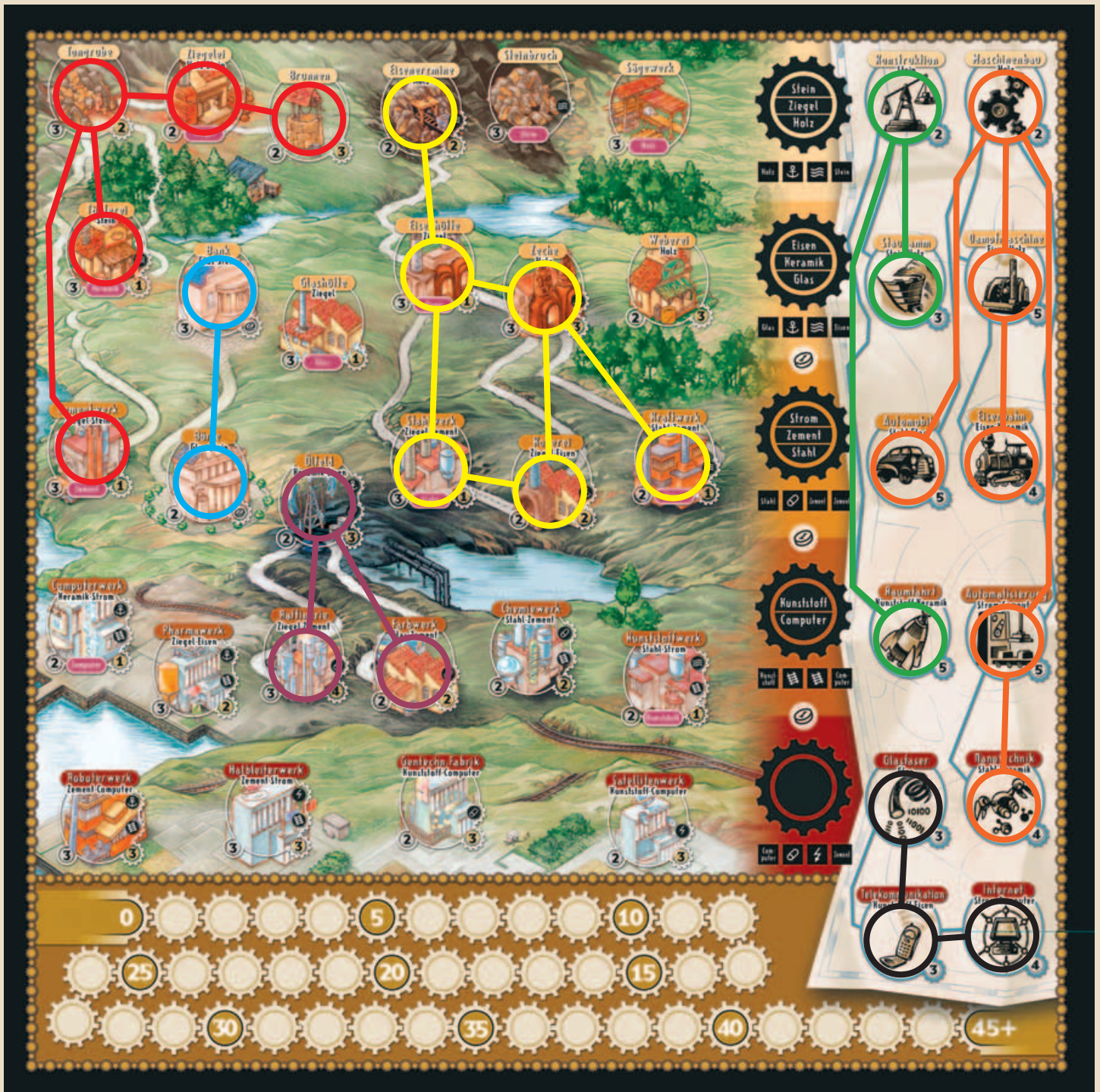


Nota: si se tiene una cartita de bonificación duplicada, no se recibe por ello más puntos de bonificación.

Nota: en la imagen de la página 6 el plano del juego se halla un resumen de las fábricas y las tecnologías que guardan una relación entre sí.



Nota: si un jugador posee en total más de 45 puntos, sitúa uno de sus marcas de propiedad en el campo "45+" y prosigue con su marca de puntos ganadores desde "0".



Ejemplo: Miguel pone al final del juego, entre otras, las siguientes cartitas: yacimiento petrolífero, refinería, fabricación de maquinaria, automóvil así como las cartitas de bonificación "oleoducto" y "puerto".



Miguel recibe por las citadas cartitas los siguientes puntos:

*Oleoducto y refinería, mostradas en la época correcta, valen $3 + 4 = 7$ puntos;
 Fabricación de maquinaria y automóvil, mostradas, valen $2 + 5 = 7$ puntos;
 Refinería y yacimiento petrolífero, relacionados entre sí por una calle, valen 3 puntos;
 La fabricación de maquinaria y el automóvil están vinculados por una línea, lo que vale igualmente 3 puntos;
 el yacimiento petrolífero exhibe los símbolos de bonificación de puerto y oleoducto, que Miguel también ha mostrado, lo que vale $2 + 2 = 4$ puntos;
 y la refinería exhibe el símbolo de bonificación del oleoducto, lo que vale otros 2 puntos.
 En total este descarte vale 26 puntos.*