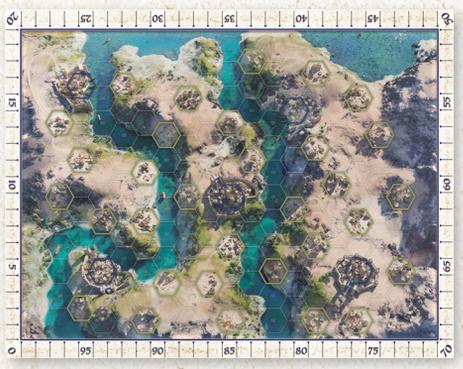
BABYLONIA



REGLAMENTO

El imperio neobabilónico, especialmente bajo el reinado de Nabucodonosor II (605-562 a.C.), supuso un período de renacimiento para el sur de Mesopotamia. Los sistemas de riego mejoraron y se expandieron, aumentando la producción agrícola. La vida urbana floreció con la creación de nuevas ciudades, monumentos y templos, y el consiguiente incremento del comercio.

COMPONENTES



1 tablero



Ciudad x19 Cultivo x13

32 losetas de terreno

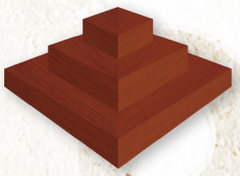


9 cartas de Zigurat





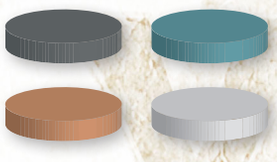
120 fichas de Clan
(30 x color)



5 zigurats



4 atriles



4 contadores de puntuación
(1 x color)

1 reglamento

PREPARACIÓN





1. Coloca el tablero en el centro de la mesa. Este muestra la región suroriental de la antigua Mesopotamia con sus dos ríos principales, el Tigris y el Éufrates.

- A 4 jugadores, se usa todo el tablero.
- A 3 jugadores, no se usa el área de terreno al norte del Tigris.
- A 2 jugadores, no se usa el área de terreno al sur del Éufrates.

Nota: *Ambos ríos forman parte del área de juego en cualquier configuración, de modo que las fichas de Clan siempre se podrán colocar sobre los mismos durante la partida.*

2. Coloca un zigurat en cada hexágono de contorno azul (⬡). A continuación, mezcla boca abajo las ciudades y los cultivos y coloca al azar una loseta boca arriba en cada hexágono de contorno verde (⬡).

- A 4 jugadores, usa todos los zigurats y todas las losetas de terreno.
- A 3 jugadores, retira del juego los siguientes componentes:



IX IX IX IX 3X

- A 2 jugadores, retira **además de los anteriores** los siguientes componentes:



IX IX IX IX IX



IX IX IX IX

3. Despliega las 7 cartas de Zigurat numeradas del 1 al 7 en un lado del tablero (las cartas 8 y 9 solo se usan en la variante de juego).

4. Cada jugador coge un atril, las fichas de Clan y el contador de puntuación de un color. Después, cada uno de ellos mezcla boca abajo sus fichas de Clan, formando así su reserva personal, y roba 5 fichas al azar para colocarlas en su atril. Finalmente, cada jugador coloca su contador de puntuación en la casilla "0" (cero) del marcador de puntuación.

Nota: *Los atriles, contadores y fichas no usados se retiran del juego.*

RESUMEN Y OBJETIVO

En **Babylonia** intentarás que tu clan prospere bajo la paz y el poder imperial de esa era. Deberás colocar tus nobles en el mapa para conseguir que tus relaciones con las ciudades sean lo más provechosas posibles. Colocar adecuadamente estas fichas junto a los zigurats también te permitirá conseguir el poder especial de los gobernantes. Por último, el buen uso de tus campesinos en las zonas fértiles proporcionará mayor valor a tus cosechas. El jugador que mediante todas estas acciones consiga más puntos será el ganador de la partida.

JUGANDO

El jugador inicial se elige al azar y da comienzo a la partida. Cada jugador juega su turno **al completo** antes de pasar el turno al siguiente jugador en sentido horario. En tu turno **debes:**

1. Jugar fichas de Clan de tu atril.
2. Puntuar las ciudades y los zigurats que hayan quedado rodeados.
3. Rellenar tu atril hasta 5 fichas.

1. JUGAR FICHAS DE CLAN DE TU ATRIL

Tienes dos opciones:

A. Jugar 2 fichas de Clan cualesquiera (nobles y/o campesinos).

O BIEN

B. Jugar 3 o más campesinos (solo campesinos, no nobles).

Una ficha de Clan se puede colocar en **cualquier hexágono libre** del tablero. Un hexágono se considera libre cuando no contiene ninguna ficha de Clan o loseta de terreno o zigurat.



*En su turno, Adam puede jugar 2 fichas de Clan cualesquiera **O BIEN** 3 o más campesinos.*

Hay que respetar algunas **reglas especiales** a la hora de jugar fichas de Clan:

Primera ronda: En la primera ronda, el primer y el segundo jugador solo pueden **jugar 1 y 2 fichas de Clan cualesquiera respectivamente.**

Ríos: En los ríos las fichas de Clan se colocan **boca abajo**. Si eliges **jugar 2 fichas de Clan cualesquiera (opción A)**, puedes colocar una o ambas fichas en cualquier hexágono de río. Si eliges **jugar 3 o más campesinos (opción B)**, no puedes colocar ninguno de ellos en el río.



Adam decide jugar 2 fichas de Clan cualesquiera, colocando una de ellas (un campesino) boca abajo en el río.

Zigurats: Cada vez que coloques una ficha de Clan junto a un zigurat (incluso si el hexágono está en el río o si ya existen más fichas de tu clan junto a dicho zigurat), recibes tantos puntos como zigurats a los que estés adyacente tras colocar tu ficha.



Adam coloca un civil junto a un zigurat y tras ello obtiene 3 puntos al estar adyacente a 3 zigurats.

Cultivos: Si una ficha **cualquiera** de tu clan (noble y/o campesino) se encuentra junto a un cultivo, entonces puedes colocar uno de tus campesinos en dicho cultivo. El cultivo se puntúa y se retira del juego (tu ficha ocupa su lugar). Si el cultivo muestra **un número**, recibes esos puntos. Si el cultivo muestra **un símbolo de Ciudad**, recibes tantos puntos como ciudades haya delante de todos los jugadores tras colocar tu ficha.



Adam coloca un campesino en el cultivo de valor "6", obteniendo 6 puntos, y otro en el cultivo con símbolo de Ciudad, tras lo cual obtiene 5 puntos ya que en total hay 5 ciudades delante de todos los jugadores.

2. PUNTUAR LAS CIUDADES Y LOS ZIGURATS QUE HAYAN QUEDADO RODEADOS

Tras acabar de jugar tus fichas de Clan, debes puntuar las ciudades y los zigurats que hayan quedado rodeados **en tu turno**. Si hay varias ciudades y/o zigurats rodeados, tú decides en qué orden se puntúan.

Puntuar las ciudades rodeadas

Una ciudad se puntúa cuando **todos sus hexágonos de tierra colindantes** están ocupados con fichas de Clan (de cualquier jugador). Si la ciudad está junto a un río, no es necesario ocupar los hexágonos de río para puntuarla, pero si dichos hexágonos estuviesen ocupados, las fichas de Clan ahí colocadas se tendrán en cuenta para la puntuación. Una ciudad rodeada se puntúa en dos pasos:

A. **Los nobles (,,):** La ciudad puede mostrar de 1 a 3 símbolos (,, y/o). **Cada** jugador recibe 2 puntos por **cada** ficha de su clan que tenga los mismos símbolos y que esté **junto** a la ciudad o **conectada** a la misma a través de sus propias fichas (las fichas de Clan colocadas en los ríos cuentan a efectos de conexión pero no para los puntos ya que están boca abajo).



Adam coloca un mercader junto a la ciudad , quedando ésta rodeada por tierra. Los nobles se puntúan primero: Adam obtiene 12 puntos por sus 3 mercaderes y sus 3 sacerdotes adyacentes/conectados a la ciudad, y Valentina 6 puntos por su mercader y sus 2 sacerdotes adyacentes/conectados.

Si las ciudades , o se rodean a posteriori, todos estos mercaderes y sacerdotes de Adam puntuarán de nuevo.

B. La ciudad: El jugador con más fichas de Clan **junto** a la ciudad, incluyendo aquellas colocadas en el río, gana la loseta de Ciudad y la coloca boca arriba frente a él. En caso de **empate**, la loseta de Ciudad se descarta. **Cada vez** que un jugador gana una loseta de Ciudad y tras colocarla frente a él, **todos** los jugadores reciben tantos puntos como ciudades tengan delante de ellos en ese momento (evidentemente, esto no ocurre si la loseta ha sido descartada por empate).



Adam *Nora* *Valentina*

Siguiendo con el ejemplo anterior, Adam gana la loseta . Ahora tiene 4 ciudades frente a él, Nora 3 y Valentina 2, de modo que obtienen 4, 3 y 2 puntos respectivamente.

***Nota:** Después de retirar una loseta de Ciudad, el hexágono vacío queda disponible desde ese momento para poder colocar en él una ficha de Clan.*

Puntuar los zigurats rodeados

Un zigurat se puntúa cuando **todos sus hexágonos de tierra colindantes** están ocupados con fichas de Clan (de cualquier jugador). Si el zigurat está junto a un río, no es necesario ocupar los hexágonos de río para puntuarlo, pero si dichos hexágonos estuviesen ocupados, las fichas de Clan ahí colocadas se tendrán en cuenta para la puntuación.

El jugador con más fichas de Clan **junto** al zigurat, incluyendo aquellas colocadas en el río, elige una de las cartas de Zigurat disponibles (ver pág. 8) y la coloca frente a él. En caso de **empate**, ningún jugador obtendrá carta de Zigurat alguna pero tampoco se descarta ninguna de ellas. Un zigurat siempre permanece en el tablero.



Todos los hexágonos de tierra que rodean el zigurat están ocupados, por lo que debe ser puntuado. Adam tiene 3 fichas de Clan junto al zigurat, Nora 2 y Valentina 1. Por lo tanto, Adam puede elegir una carta de Zigurat de las disponibles. El zigurat se mantiene en su sitio.

3. RELLENAR TU ATRIL HASTA 5 FICHAS

Una vez que hayas terminado de puntuar las ciudades y los zigurats rodeados (si los hay), debes robar fichas de Clan de tu reserva personal hasta tener nuevamente 5 fichas en tu atril. Si tu reserva se ha agotado, continúa jugando con las fichas que queden en tu atril.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba **inmediatamente** cuando al **final** del turno de un jugador:

Sólo quede una ciudad o menos en el tablero.
O BIEN
Dicho jugador ya no tenga fichas de Clan en su atril.

El jugador con mayor puntuación será el ganador. En caso de empate, ganará, entre los empatados, quien más losetas de Ciudad tenga frente a él. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTE DE JUEGO

Tras jugar varias partidas, los jugadores pueden acordar usar la siguiente variante:

Preparación, paso 3 (ver pág. 3): Elige 7 de las 9 cartas de Zigurat al azar y despliégalas en un lado del tablero. Retira del juego las 2 cartas sobrantes.

CRÉDITOS
Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Jonas Hassibi
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Reiner Knizia quiere dar las gracias a todos aquellos que han colaborado en las pruebas del juego, y en particular a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin y Dave Spring.

Ludonova quiere agradecer a Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo y Paco Cantarero su colaboración en las pruebas del juego.

© Dr. Reiner Knizia, 2019.
Todos los derechos reservados.

© Ludonova, 2019. Todos los derechos reservados.

San Pablo 22 – Córdoba – España
www.ludonova.com

CARTAS DE ZIGURAT

Después de ganar la puntuación de un zigurat, elige una de las cartas de Zigurat disponibles y colócala boca arriba frente a ti. Puedes tener más de una carta y combinar sus efectos (∞ = efecto permanente; x1 = efecto de un solo uso).



Recibe 10 puntos **inmediatamente.** A continuación, voltea la carta. Ya no podrás usarla más.



Juega un turno adicional **al final** de uno de tus turnos (es decir, tras rellenar tu atril). A continuación, voltea la carta. Ya no podrás usarla más.



De ahora en adelante puedes tener **7 fichas de Clan** en tu atril en vez de 5.



De ahora en adelante puedes jugar **exactamente 3 nobles diferentes boca arriba** (✵++) en lugar de 2 fichas de Clan cualesquiera.



De ahora en adelante puedes jugar **también un noble boca arriba** cuando juegues 3 o más campesinos.



De ahora en adelante puedes colocar **a los nobles en los cultivos**, incluso **sin tener** una ficha de tu clan junto a dichos cultivos.



De ahora en adelante recibirás **1 punto adicional por cada dos ciudades** que tengas frente a ti cuando las ciudades sean puntuadas.



De ahora en adelante **todos los hexágonos de tierra libres del área central situada entre los 2 ríos** sirven para conectar tus fichas de Clan.



De ahora en adelante **todos los hexágonos de río libres** sirven para conectar tus fichas de Clan.