Objetivo del juego

Los jugadores deben acumular más puntos de victoria mediante la construcción de edificios.

Contenido del juego

37 cartas rectangulares (incluyendo 18 trabajadores, 6 esclavos, 4 herramientas, 4 prestamos, 4 universidades y 1 jugador inicial)

Ejemplo de carta de trabajador:

1. Sestercios que el jugador debe pagar por mandar a este trabajador a un sitio.
2. Recursos (piedra, madera, arquitectura y decoración) producidos por este trabajador.
3. Referencia rápida del número de recursos total que produce el trabajador.

40 monedas

Incluyendo 23 monedas de plata y 17 monedas de oro. Las monedas de plata valen 1 sestercio y las monedas de oro, 5 sestercios.

33 cartas de edificio (incluyendo 4 máquinas).

1. Sestercios que el jugador ganará una vez termine el edificio.
2. Puntos de victoria que el jugador ganará una vez termine el edificio.
3. Recursos necesarios (piedra, madera, arquitectura y decoración) para construir el edificio.

Edificio en construcción

Edificio terminado

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas de Edificios y coloca el mazo con el lado en construcción boca arriba en un extremo de la mesa. Coloca las primeras cinco cartas en una línea al lado del mazo.

2. Separa los Trabajadores “Aprendiz” del resto de los Trabajadores. Reparte al azar un “Aprendiz” a cada jugador. Mezcla los restantes “Aprendiz” con el mazo de Trabajadores.

3. Baraja el mazo de los Trabajadores y colócalo al lado del mazo de Edificios. Saca las cinco primeras cartas y colócalas en una línea debajo de la línea de Edificios.

4. Por encima de la línea de Edificios, la línea de Inversión se compone de 4 pilas: los seis Esclavos, los cuatro Instrumentos, cuatro Préstamos y, finalmente, las cuatro Universidades.

5. Coloca las monedas en el centro de la mesa para formar el Banco.

6. Cada jugador recibe 10 sestercios (5 monedas de plata y 1 moneda de oro).

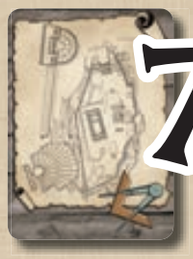
7. Aleatoriamente elegid un jugador inicial. Ese jugador coge la Carta de Primer Jugador y la coloca frente a él/ella.

4

1

3

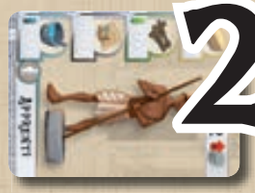
7



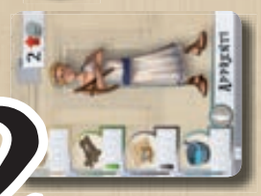
5

6

2

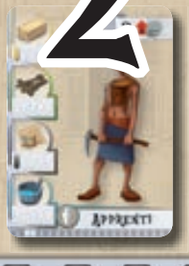


2



6

2



6

Como se juega

En su turno, un jugador tiene 3 acciones gratuitas, y se puede pagar por una o más acciones adicionales.
Cada acción extra cuesta 5 sestercios.
Con cualquiera de sus acciones, un jugador puede:

- Iniciar una Construcción
- Contratrar un Trabajador
- Hacer una Inversión
- Enviar un Trabajador al trabajo
- Coger Sestercios

Iniciar una construcción

Comenzar una Construcción cuesta una acción.
De las cinco cartas de Construcción de la línea elije uno de los Edificios y colócalo frente a ti. Entonces, inmediatamente rellena ese hueco en la línea con la carta superior del mazo del Edificios. Puedes tener varios edificios en construcción al mismo tiempo. Puedes repetir esta acción durante tu turno tantas veces como desees (siempre y cuando tengas acciones).

Contratar un trabajador

Contratar a un Trabajador cuesta una acción.
De las cinco cartas de Trabajadores de la línea elije un Trabajador y colócalo frente a ti. Entonces, inmediatamente rellena ese hueco en la línea con la carta superior del mazo de Trabajadores. Puedes repetir esta acción durante tu turno tantas veces como desees (siempre y cuando tengas acciones).

Hacer una inversión

Hacer una Inversión

Una vez por turno, puedes optar por coger una de las cartas de las pilas de Inversión. Además de la acción necesaria para coger la carta, la mayoría de las inversiones también tienen un costo fijo en Sestercios, representadas por el símbolo .

- **Esclavizar...**

Por un coste fijo de 7 sestercios, puedes elegir a un Esclavo entre los todavía disponibles. El Esclavo se agrega a tu equipo de trabajadores que todavía están disponibles. En adelante son tratados al igual que cualquier otro trabajador, pero no tendrás que pagar ningún sestercio por llevarlos a trabajar. En la puntuación final, cada Esclavo (que no haya sido liberado) cuesta a su dueño 1 punto de Victoria. También, mientras que no hayan sido liberados, los esclavos no pueden ser educados o equipados con una herramienta.

1. Coste fijo por esclavizar.
2. Puntos de Victoria que el jugador perderá si no libera al Esclavo.
3. Recursos producidos por el Esclavo.

-1 acción

1. Sestercios que el jugador debe pagar cada vez que envíe este Liberto para trabajar a un edificio en construcción.
2. Recursos producidos por el Liberto.

...y Liberar

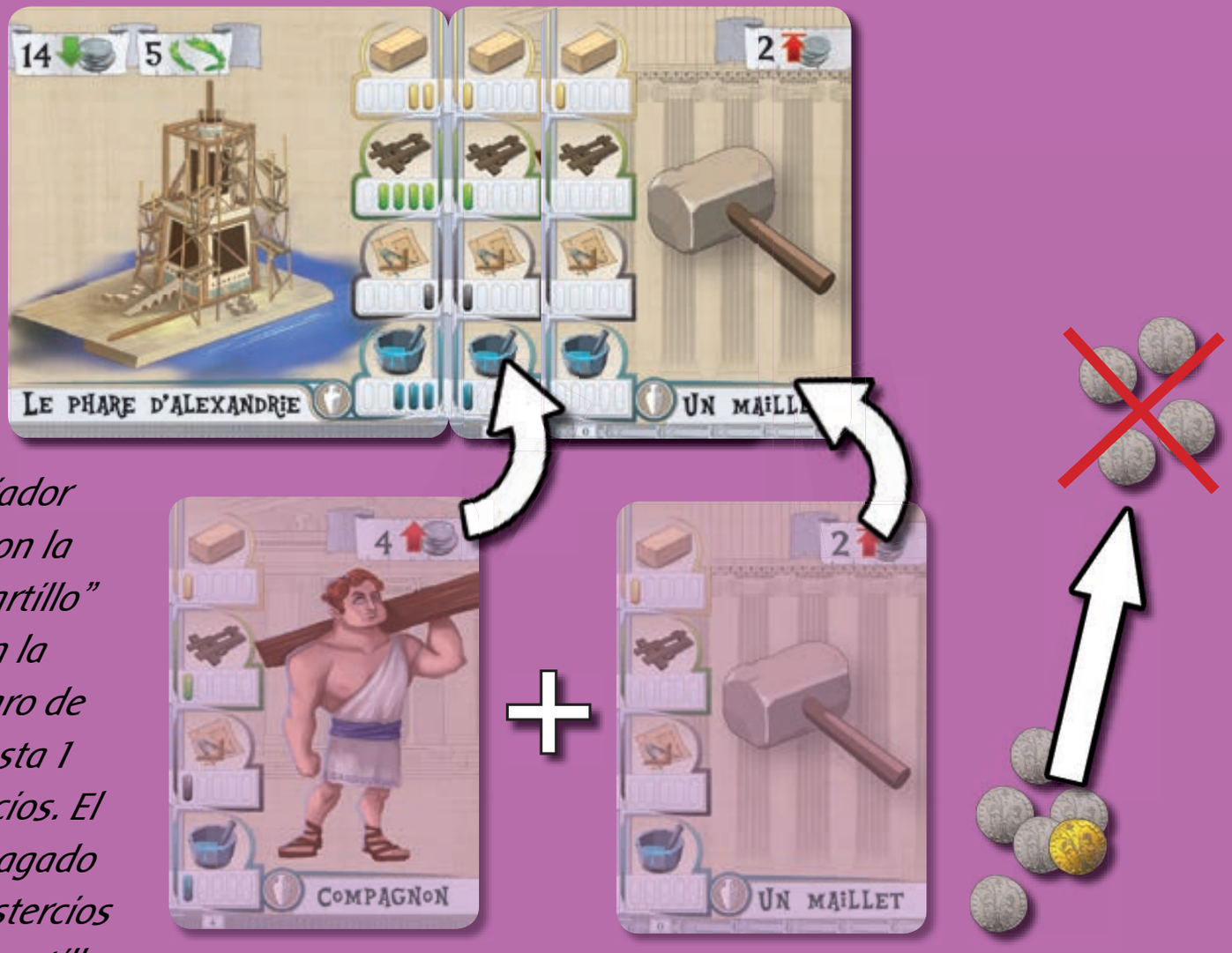
En cualquier momento durante tu turno o en la puntuación final, puedes liberar uno o más Esclavos, **al coste de una acción por cada Liberto**. En la puntuación final, cada Liberto cuesta 5 Sestercios. Sólo un Esclavo disponible puede ser liberado. Entonces gira la carta al lado de "Liberado". El Liberto entonces se considera como un trabajador, que por lo tanto debes pagar cada vez que se envíe a un edificio en construcción. Además, ahora puede ser educado y/o equipado con una herramienta.

- **Comprar una Herramienta.**

Por el coste fijo de 2 sestercios, puedes elegir una de las cartas de Herramienta disponibles y la colocas delante de ti.
De ahora en adelante, cuando envíes a un trabajador a trabajar, puedes equiparlos con esa Herramienta sin tener que pagar sestercios o una acción extra. Entonces los recursos de la Herramienta se agregan a la del trabajador.

1 Sestercios que el jugador debe pagar para comprar esta herramienta.

2 Recursos producidos por esta Herramienta.



Enviar al trabajador "Compañero" con la herramienta "Martillo" ha trabajar en la construcción "Faro de Alejandría" cuesta 1 acción y 4 sestercios. El jugador habría pagado previamente 2 Sestercios para comprar el martillo.

Cuidado:

• Sólo un Trabajador o Líberto pueden ser equipados con una Herramienta. Un Esclavo no puede ser equipado con una Herramienta.

• Un Trabajador o Líberto sólo pueden equiparse con una única herramienta.

Una vez finalizada la Construcción, la Herramienta, como su portador, volverán a tu equipo de Trabajadores disponibles. La Herramienta una vez más puede ser equipada por cualquier Trabajador o Líberto cuando se envíen a su próximo Edificio en Construcción.

• OBTENER UN PRÉSTAMO...

Puedes coger una carta de Préstamo, entre las disponibles y la colocas delante de ti.
Entonces coges 10 Sestercios del Banco.

1. Sestercios que cogerá el jugador desde el Banco cuando obtiene un Préstamo.

2. Puntos de Victoria, que el jugador perderá si el Préstamo no es devuelto.

...Y DEVOLVERLO.

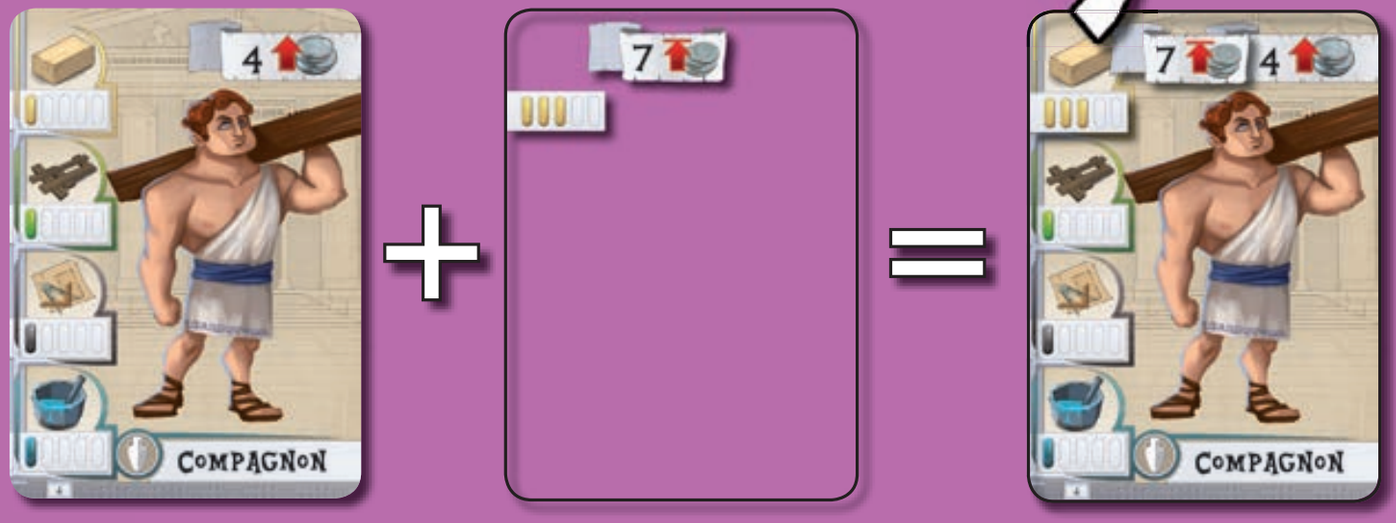
Cuenta durante la Puntuación Final, debes pagar **15 Sestercios por cada carta de Préstamo que tengas**, de lo contrario **se descontarán 2 puntos de victoria** por cada Préstamo no devuelto. Devolver un Préstamo no es una acción.

3. Sestercios que el jugador debe pagar al Banco si decide devolver un Préstamo.

• EDUCAR A UN TRABAJADOR

Por el coste fijo de 7 Sestercios, puedes educar a uno de tus Trabajadores disponibles (es decir, que no está Trabajando en un edificio en construcción). Para ello, elije una de las cartas todavía disponibles de Universidad y colócala inmediatamente encima del Trabajador. Un nuevo nivel de Recursos sustituye a uno antiguo, sin aumentar el coste del Trabajador. La carta de Universidad sigue siendo del Trabajador hasta el final del juego.

Después de haber educado al Trabajador "compañero" por una acción y un coste fijo de 7 sestercios, mandarlo ha trabajar en el "Faro de Alejandría" al jugador le cuesta 1 acción y 4 Sestercios.

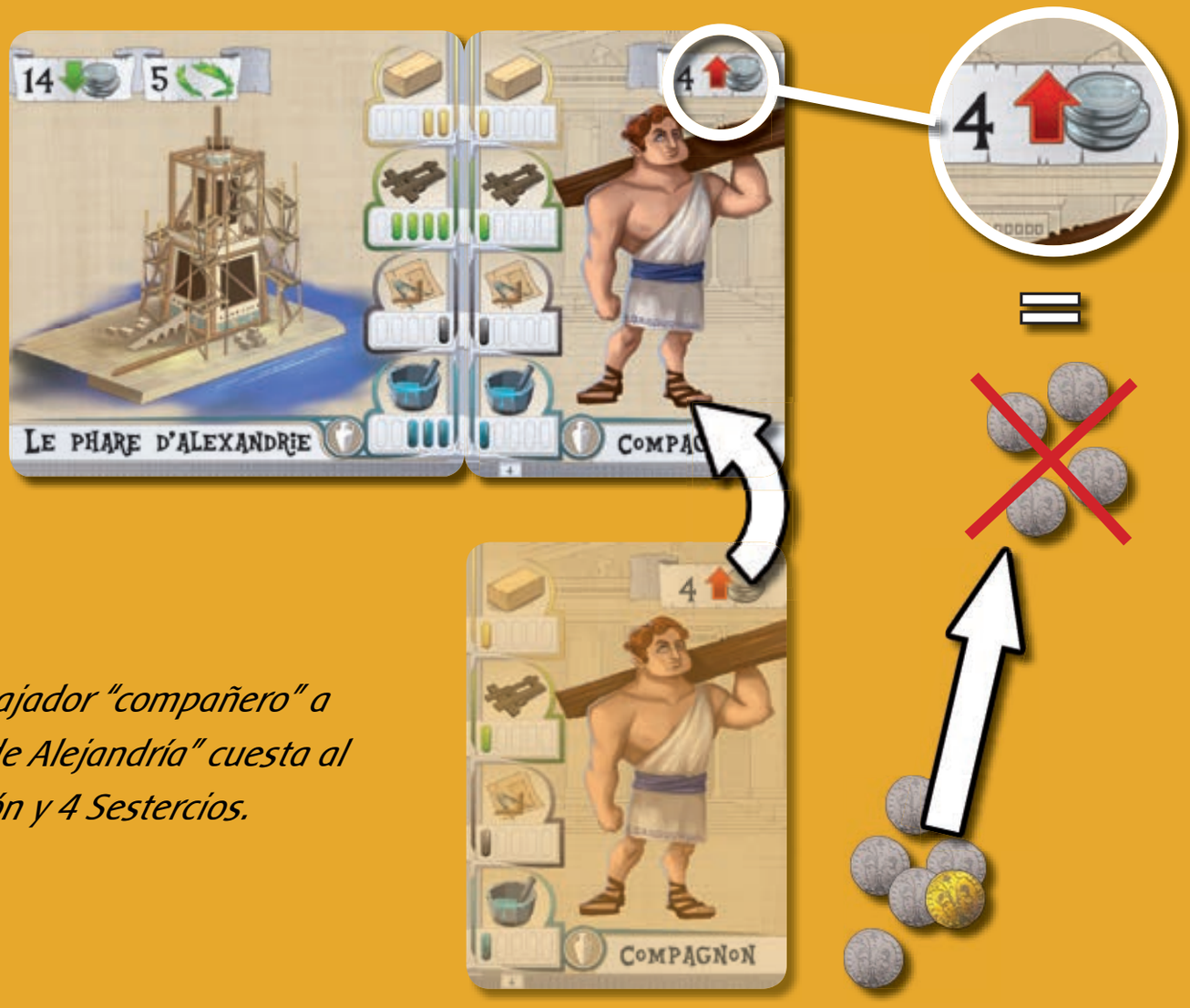


Cuidado:

- Sólo un Trabajador o Líberto pueden ser educados. Un Esclavo no puede ser educado.
- Tanto el Trabajador o el Líberto pueden educarse sólo una vez.

Enviar un trabajador al trabajo

Enviar a un Trabajador al trabajo tiene un coste variable (ver página siguiente). Coloca uno de tus Trabajadores junto a uno de tus Edificios en construcción, por lo que los Recursos producidos por el Trabajador se alineen con los requisitos de la Construcción. Cuando colocas a un Trabajador, debes pagar la cantidad de Sestercios en la esquina superior derecha de la carta del Trabajador (al Banco). Una vez que envías al Trabajador a trabajar a un Edificio, ese Trabajador ya no puede moverse hasta que el Edificio esté completo. Cada vez que agregas un nuevo Trabajador a un Edificio, lo colocas de tal modo que los Recursos se alineen con los demás Trabajadores que estén allí.



Mandar a este Trabajador "compañero" a trabajar en el "Faro de Alejandría" cuesta al jugador 1 acción y 4 Sestercios.

Coste en acciones:
• Durante un turno de juego, enviar a **un Trabajador** a un Edificio, no importa el número de Trabajadores que ya estuvieran allí, cuesta sólo **una acción**.
• Sin embargo, enviar un **segundo Trabajador** al mismo Edificio durante el mismo turno cuesta **¡2 acciones más!**
• Enviar al **tercer Trabajador** durante el mismo turno y edificio cuesta **3 acciones más** y así sucesivamente. **¡Por enviar a tres Trabajadores durante el mismo turno al mismo Edificio, un jugador debe gastar seis acciones!**
• Sin embargo, por enviar Trabajadores a dos Edificios diferentes durante el mismo turno cuesta sólo 2 acciones, uno por cada Trabajador.

Coger Sestercios

Coger Sestercios tiene un coste variable.
Puedes gastar tus acciones para coger Sestercios del Banco:
• Por 1 acción, puedes coger 1 Sestercio,
• Por 2 acciones, puedes coger 3 Sestercios,
• Por 3 acciones, puedes coger 6 sestercios.

Cuando un jugador ha realizado todas sus acciones, el juego continúa al siguiente jugador y así sucesivamente...

Terminar un Edificio

Terminar un Edificio no es una acción.
Cuando la suma de varios recursos de todos los Trabajadores en un mismo edificio es igual o excede a los requisitos de cada recurso del Edificio, el Edificio queda completado.

Los Trabajadores que se encontraban en el Sitio y cualquiera de las Herramientas que pudieran haber tenido se reúnen con tu equipo de Trabajadores. Coger del Banco la cantidad de Sestercios que indique el Edificio. Luego, dale la vuelta a la carta de Edificio y ponlo a un lado con el resto de los Edificios completados, si hay alguno. Esto facilita el total de tus puntos de victoria.

Enviando al Trabajador "trabajador" por 3 Sestercios al "Faro de Alejandría", el jugador completa los requisitos del Edificio. El "Faro de Alejandría" requiere 2 piedras, 4 maderas, 1 arquitectura y 3 decoraciones. El último Trabajador añadido trae 1 madera y 2 decoraciones que faltaban. Por lo tanto se acaba el "Faro de Alejandría".

El jugador gana 14 Sestercios como se indica en la carta, entonces la gira para anotar 5 puntos de victoria.

Las máquinas

Las Máquinas son un tipo especial de Edificio que puedes construir. Cuando termines de construir una Máquina, se trata como un Trabajador que no requiere ningún pago por su trabajo (el coste en Sestercios para enviar una Maquina a trabajar es cero). Una Máquina se construye exactamente igual que un Edificio normal y vale puntos de victoria cuando se haya completado. Pero, en vez de dejar la Máquina al lado (con tus otros Edificios terminados), sigue en juego después de que se gire y se une a tu equipo de Trabajadores.

Fin del juego

Si tienes **17 o más** puntos de victoria al final de tu turno (contando sólo Edificios y Máquinas, ni Sestercios, ni Esclavos o Préstamos), finalizará el juego. Cualquier jugador que aún no ha jugado su turno en la última ronda dispone de un ultimo turno (para que todos los jugadores tengan un mismo numero de turnos, el último jugador en hacer su turno será el jugador a la derecha del primer jugador). Así, si el primer jugador gana 17 puntos de victoria en su turno, todos los otros jugadores todavía podrán jugar su último turno. ¡Por otro lado, si es el último jugador quien desencadena el final del juego, el juego termina inmediatamente al final de su turno!

Puntuación final:

1. Cada jugador, si no lo han hecho, puede liberar a sus Esclavos y pagar sus Préstamos. Cada Esclavo no-liberado sanciona con 1 punto de victoria, y cada Préstamo sin devolver penalizan con 2 puntos de Victoria (ver “Liberar a un Esclavo”).
2. Cada jugador entonces añade los puntos de victoria de los Edificios y Máquinas acabadas, suman una décima de un punto (0,1) por cada Sestercio todavía en su posesión. El jugador con el puntaje final más alto es el ganador. En caso de empate, todos los jugadores empatados se declaran ganadores.

Traducción NO OFICIAL al castellano por:
Catumarus 2015
https://boardgamegeek.com/user/Catumarus