

Glenn Drover's
EMPIRES:
Age of
DISCOVERY



Índice

Introducción	2	Fase 3: Ingresos	9
Desarrollo de la Partida	2	Fase 4. Beneficios de Construir en la Capital	10
Componentes	2	Fase 5: Refrescar el Tablero	10
Preparación	4	Puntuación de las Colonias del Nuevo Mundo	11
Fases del Turno	5	Puntuación de Fin de Partida	12
Fase 1: Colocación de Trabajadores	5	Consejos de Estrategia para Jugadores Novatos	12
Fase 2: Resolución de las Casillas de Eventos	5	Apéndice I: Orden de Jugador Inicial Alternativo	13
Casilla de Evento: Iniciativa	5	Apéndice II: Edificios en la Capital	14
Casilla de Evento: Muelle de Colonos	6	I Edad	14
Casilla de Evento: Comercio de Bienes	7	II Edad	15
Casilla de Evento: Navegación Mercante	7	III Edad	16
Casilla de Evento: Edificios en la Capital	7	Contadores y Cartas de Descubrimiento	17
Casilla de Evento: Descubrimiento	7	Créditos	17
Casilla de Evento: Especialista	9		
Casilla de Evento: Guerra	9		





Introducción

El capitán entrecerró los ojos, con los largos ojos nublados por la sal en el aire y el hedor acre de los cuartos estrechos y los cuarenta días de sofocación. Miró fijamente por encima de la barandilla del barco hacia el interminable azul, a la línea que divide el mar y el cielo, la línea que amenaza la nada y el hambre para aquellos que navegan demasiado tiempo hacia ella. La neblina en el límite de su visión comenzó a formarse en algo. ¿Era tierra o sólo un truco más de los ojos? Empezó a murmurar, y de repente gritó: "Si es niebla, es más amplia que cualquier niebla que haya conocido y se queda quieta y pesada en el agua. ¡Duro hacia estribor!" Y luego las palabras que todos a bordo habían esperado todas estas semanas escuchar: "¡Tierra a la vista!".

La cubierta cobró vida, un despliegue frenético de acción y movimiento. La tripulación estaba alerta con renovada energía a sus obligaciones. Los mercaderes comprobaron sus mercancías y confirmaron la seguridad de sus monedas de plata. Los misioneros rezaron, algunos con cánticos casi silenciosos y otros en voz basta alta hacia la tierra que estaba delante. Los colonos no pudieron preparar nada más que su coraje, listos para asentarse en las tierras que esperanzadamente aún estaban sin colonizar. Los soldados, sabiendo de posibles habitantes, cargaron sus arcabuces de madera y acero, y prepararon sus espadas pintadas de negro.

Esta es la Era de los Descubrimientos.



Desarrollo

Empires: Age of Discovery es un juego para 2 a 6 jugadores, ambientado en la época de la exploración europea del Nuevo Mundo, a principios del siglo XVI. Hay tres "Édades" durante la partida: la primera y la segunda Edad que consiste en tres turnos y la Edad final que consiste en 2. Cada Edad representa unos 100 años de historia colonial europea.

Empires: Age of Discovery es un juego de "colocación de trabajadores". Al principio de cada turno, los jugadores recibirán a sus trabajadores que serán colocados en el tablero y utilizados para realizar las diferentes acciones disponibles en el juego. La mayoría de estos trabajadores serán Colonos - gente muy trabajadora que están en gran cantidad y que pueden participar en todos los eventos del juego. Más tarde, los jugadores podrán contratar a "Especialistas" que pueden realizar las mismas tareas que los Colonos, pero con una experiencia añadida. A los capitanes les resulta más fácil asegurar los barcos y descubrir nuevas tierras. Los misioneros convierten a los nuevos creyentes al cristianismo al desembarcar, asegurando su necesario apoyo y lealtad. Los mercaderes pueden llevar suministros de mercancías y necesidades al Nuevo Mundo y venderlos por una ganancia modesta al llegar. Por último, a través de la fuerza, los soldados protegen los reclamos de tierra de su país de origen y saquean la riqueza de los pueblos indígenas del Nuevo Mundo que no están preparados para enfrentar un enemigo extranjero.

¡Al final de la tercera Edad (después de un total de 8 turnos), el jugador que haya hecho más progresos (representados aquí como "Puntos de Victoria") será el ganador!



Incluido en *Empires: Age of Discovery* está la expansión *Builder*, originalmente lanzada en 2011. Esta expansión añade un tipo de trabajador adicional al juego (el Constructor) y un número de nuevos Edificios de Capital. También se incluyen las reglas para usar las "Ventajas Nacionales" que están impresas en los tableros de los jugadores. Se recomienda que los nuevos jugadores dejen fuera los componentes y reglas de la expansión de *Builder* hasta que se familiaricen con el juego base. Los jugadores experimentados pueden decidir incluir parte o la totalidad de la expansión *Builder*, dependiendo de su nivel de complijidad deseado.



Componentes

Tablero de Juego: El tablero de juego se compone de tres secciones principales. El mapa representa las Américas que fueron exploradas durante la Edad de los Descubrimientos. Hay nueve regiones en el tablero, con cada región mostrando su nombre geográfico y un Bien de Comercio que está asociado con ella. En el lado derecho del tablero se encuentran las casillas de los eventos. En ellas se colocan los trabajadores para llevar a cabo las acciones asociadas a los ocho eventos disponibles. Por último, el registro de Turnos muestra el turno actual y la Edad. Esto afectará a los tipos y coste de los Edificios de Capital que están disponibles para su compra (más sobre esto más adelante) y también activará las tres fases de puntuación del juego.



Trabajadores: Cada jugador recibe 60 miniaturas de plástico de un color, conocidas como "trabajadores". Hay 5 tipos de trabajadores disponibles en el juego base: Colonos (30), Capitanes (5),

Comerciantes (5), Misioneros (10), y Soldados (10). Los Colonos son el trabajador básico y se utilizan principalmente para realizar acciones. El resto de los trabajadores son conocidos como Especialistas. Cada uno funciona de la misma manera que un Colono (es decir, capaz de realizar acciones) pero cada uno confiere un beneficio especial que sólo está disponible para ese tipo de Especialistas se explicará más adelante en estas reglas.

Builder Expansion: Un sexto tipo de Especialista, el Constructor (10), está disponible en la Expansión Builder. Al usar el Constructor, simplemente añádelo a la reserva de trabajadores disponibles de cada jugador durante la preparación.



Barcos Mercantes (10): En *Empires: Age of Discovery*, los jugadores recogerán conjuntos de Mercancías Comerciales para generar ingresos. Los Barcos Mercantes, que representan grandes barcos de mercancías demandadas, también pueden ser recolectados. Como tal, los Buques Mercantes son "comodines" de los Bienes Comerciales que pueden sustituir a cualquier tipo de Bienes Comerciales necesario cuando se construyen conjuntos. (Nota Histórica: las miniaturas de Buques Mercantes son "Carracas", veleros portugueses desarrollados para largos viajes a través del Atlántico).

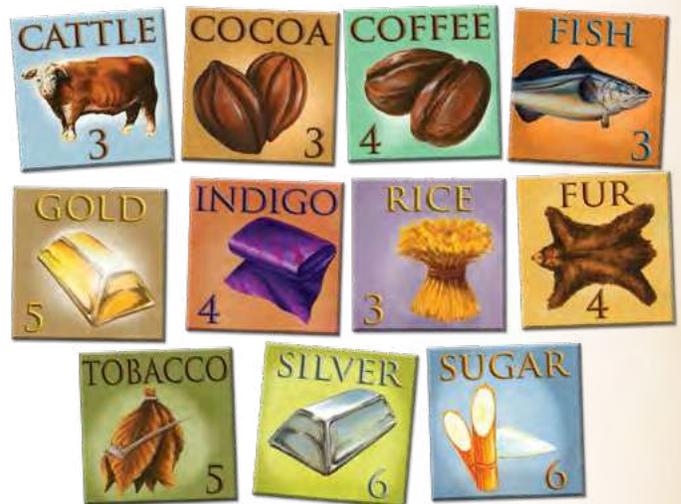


10

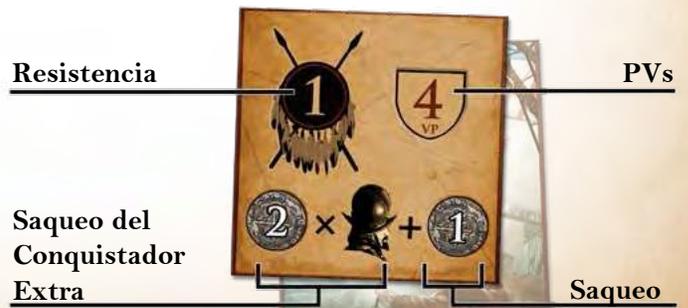
Edificios de Capital (57): Al comienzo de cada turno, hay 5 Edificios de Capital disponibles. Los Edificios de Capital se compran durante la partida y dan a su propietario ventajas o recompensas especiales. La mayor parte de las recompensas vienen en forma de Colonos, Especialistas, Doblones Españoles o Puntos de Victoria.



Bienes de Comercio (46): Hay 11 tipos de Bienes de Comercio disponibles en el juego. Hay una cantidad variada de cada tipo de mercancía, con la cantidad de cada tipo impresa en las fichas de Bienes de Comercio. Se usan para crear conjuntos para generar ingresos en cada turno. Estos bienes representan el comercio que se produjo entre los pueblos del Nuevo Mundo y las potencias coloniales. Hay 6 de Plata, 6 de Azúcar, 5 de Oro, 5 de Tabaco, 4 de Café, 4 de Añil, 4 Pieles, 3 de Ganado, 3 de Cacao, 3 de Pescado y 3 de Arroz.



Contadores de Descubrimiento (16): Los Contadores de Descubrimiento se utiliza para determinar los riesgos y las recompensas de descubrir una región del Nuevo Mundo por primera vez. Cada ficha indica el nivel de resistencia contra un grupo de desembarco colonial, el saqueo recompensado después de un desembarco exitoso (representado por los Doblones Españoles), y el potencial "saqueo del conquistador" si el grupo de desembarco consiste en uno o más Soldados.



Mazo de Descubrimiento (16): Las cartas del mazo de Descubrimiento funcionan de la misma manera que las fichas de Descubrimiento detalladas anteriormente. Sin embargo, el mazo de Descubrimiento sólo se utiliza una vez que todas las regiones del Nuevo Mundo han sido descubiertas, abriendo nuevos territorios en todo el mundo para ser encontrados. Estos son territorios que no están representados físicamente en el tablero de juego.



Dinero (100): El juego viene con 50 monedas de "piezas de a ocho" de plata que tienen cada una un valor de 1 Doblón Español. Las 50 monedas restantes de oro "doblones" tienen un valor de 5 Dólares Españoles. Los jugadores pueden cambiar el suministro de dinero en cualquier momento en que necesiten hacer un cambio. Siempre que los jugadores gasten dinero, el dinero siempre se devuelve al suministro.



\$1



\$5

Todos los componentes en poder de los jugadores son de conocimiento público.



Preparación

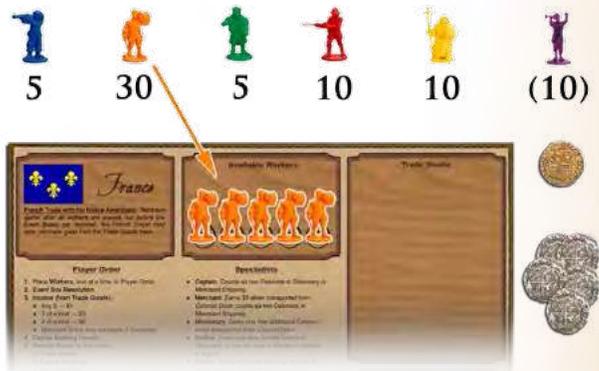
1. Cada jugador toma un conjunto de miniaturas de plástico de un color y las clasifica en sus tipos: Colonos (30), Capitanes (5), Mercaderes (5), Misioneros (10), Soldados (10) y Constructores (10) (si se usa la expansión Builder).
2. Un Colono de cada jugador se coloca (en orden aleatorio) en el registro de Orden de Turno. Este será el Orden de Jugador Inicial. El jugador inicial en el Orden de Turno toma 1 moneda de oro (por valor de 5\$) y 5 monedas de plata (cada una por valor de 1\$) para un total de 10 Dólares Españoles. Luego, el siguiente jugador en el Orden de turno toma 11\$ (1 moneda de plata más que el primer jugador). El jugador siguiente toma 12\$, y así sucesivamente, hasta que cada jugador haya tomado un Dólar Español más que el jugador anterior en el Orden de Turno.

3. Cada jugador también toma un tablero de jugador. Cuando no se usan las Ventajas Nacionales impresas en los tableros de jugador, no importa qué tablero de jugadores tome cada jugador. Simplemente actúan como un "tablero de colocación" para colocar varias fichas de juego y también actúan como una hoja de referencia de reglas prácticas.



Builder Expansion: Cuando se usen las Ventajas Nacionales en los tableros de los jugadores, consulta el Apéndice I para las reglas de preparación alternativa para determinar el Orden de Turno y el dinero inicial para el Turno 1 (que se encuentra en la página 13).

4. Cada jugador toma 5 trabajadores Colonos para comenzar y los coloca en su tablero de jugador. El resto de tus trabajadores (los Colonos y Especialistas restantes) se mantienen en el suministro personal de cada jugador al lado de tu tablero de jugador.



5. En cada región en el tablero de mapa, coloca una ficha de Descubrimiento aleatorio boca abajo. La región del Caribe está disponible para la colonización al comienzo del juego y no recibe una ficha de Descubrimiento. Las fichas de Descubrimiento no utilizadas se colocan de nuevo en la caja.
6. Baraja el mazo de Descubrimientos y déjala boca abajo al lado del tablero. No entrará en juego hasta más tarde.
7. Coloca 1 ficha de Bien de Comercio en cada región, boca arriba sobre su icono correspondiente. Coge las restantes fichas de Bienes de Comercio y ponlas boca abajo, mezclándolas bien. Por último, saca 4 objetos de comercio del montón boca abajo, colocando uno boca arriba en cada uno de los espacios de "Bienes de Comercio" en la casilla de eventos del tablero de Bienes de Comercio.
8. Separa los Edificios de Capital por sus tres Edades (I, II y III), baraja cada pila completamente y luego haz una pila boca abajo de Edificios de Capital, una pila por cada Edad. Ahora debe haber tres pilas boca abajo, cada una ordenada por su Edad. Se cogen los 5 Edificios Capitales superiores de la pila de la "Edad I" y se ponen boca arriba en la casilla de evento de Edificios de Capital del tablero.

9. Coloca 1 Barco Mercante en la casilla de evento de Buques Mercantes. Otro Barco se coloca en el primer espacio del registro de Turno para marcar el turno actual. Además, pon un Buque Mercante en el espacio del Muelle de Colonos que sea igual al doble del número de jugadores (Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, el Buque Mercante iría en el espacio "8" del Muelle de Colonos). Los espacios debajo y a la derecha del Buque Mercante no están disponibles en esta partida (Por ejemplo sólo hay 7 espacios disponibles en una partida de 4 jugadores). Observa que hay un número negro más pequeño en el Muelle de Colonos para indicar qué espacios están disponibles para el número actual de jugadores.

Variante de 2 Jugadores - Durante la preparación, cada jugador coloca 2 Capitanes en la casilla de eventos de Descubrimiento.

Variante de Suerte Reducida - Durante la preparación, roba 10 de los Edificios de la III Edad y descarta el resto. Deja estos Edificios boca arriba hasta la III Edad. Estos 10 son los Edificios potenciales que saldrán en la III Edad. Aleatoriza estos 10 Edificios antes de refrescar el tablero de juego para el turno 7.



Fases del Turno.

Hay 8 turnos en el juego: los turnos 1-3 están en la I Edad; los turnos 4-6 están en la II Edad; y los turnos 7-8 están en la III Edad. Al final de cada Edad hay una ronda de puntuación, donde los jugadores posiblemente ganarán Puntos de Victoria para las regiones donde han colocado a sus trabajadores. Por lo tanto, sólo hay tres rondas de puntuación en el juego; al final de los turnos 3, 6 y 8.

Hay cinco fases en cada turno:

1. Colocación de Trabajadores.
2. Resolución de las casillas de Eventos.
3. Ingresos.
4. Beneficios de Edificios en la Capital.
5. Refrescar el Tablero.

La colocación de los trabajadores representa la asignación de la población y los recursos de una nación, y la formulación de una estrategia colonial. Los jugadores se turnarán para colocar un trabajador a la vez en las casillas de eventos del tablero. Una vez que todos los jugadores hayan colocado todos sus trabajadores disponibles en el tablero, las casillas de eventos se resolverán una a una, de arriba a abajo, con cada jugador tomando las acciones designadas por sus trabajadores colocados. A continuación, los jugadores recaudarán ingresos de Bienes Comerciales, y luego beneficios/bonificaciones de Edificios de Capital. Finalmente, el tablero será refrescado para el siguiente turno.



Fase 1: Colocación de Trabajadores.

En el turno de un jugador, si le quedan trabajadores para colocar, debe colocar 1 trabajador en una de las casillas de eventos del tablero. Si a un jugador no le quedan trabajadores por colocar, debe pasar. Esta fase continúa en el orden de los jugadores hasta que no queden más trabajadores por colocar.

Hay ocho cajas de eventos donde se pueden colocar los trabajadores: Iniciativa, Muelle de Colonos, Comercio de Mercancías, Navegación Mercantil, Edificios de Capital, Descubrimiento, Especialistas y Guerra. Cualquier tipo de trabajador puede ser colocado en cualquier caja de eventos, pero dependiendo del tipo de trabajadores colocado se puede conceder una ventaja especial al propietario de ese trabajador cuando las cajas de eventos se resuelven en la Fase 2: Resolución de la Caja de Eventos. Sólo los Especialistas (no los Colonos) conceden ventajas especiales. Hay recordatorios de las ventajas de los Especialistas impresas en el tablero de juego y en los tableros de jugadores. (Estas ventajas también se cubrirán más adelante en las reglas).

El registro del Orden de Turno muestra el orden en el que los jugadores colocan a sus trabajadores, y el orden en el que intentan descubrir nuevas tierras desde la casilla de eventos de Descubrimiento. También determina el ganador en la casilla de eventos de Navegación Mercantil si hay un empate en el número de trabajadores. Los jugadores no ponen ningún trabajador en el registro de Orden de Turno durante la partida, ya que se establece por la resolución de la casilla de eventos de iniciativa durante la siguiente fase.



Fase 2: Resolución de las Casillas de Eventos.

Cuando todos los jugadores han colocado sus trabajadores disponibles sobre el tablero, las casillas de eventos se resuelven de arriba a abajo, y de izquierda a derecha dentro de cada casilla de evento. (Por tanto, esta Fase comenzará con la casilla de eventos de Iniciativa y terminará con la caja de eventos de Guerra). Los jugadores retiran sus trabajadores cuando los resuelven. Los jugadores pueden elegir no realizar una acción de la casilla de eventos cuando retiran a su trabajador. Una vez que las acciones de las ocho casillas de eventos se han completado, los jugadores proceden a la Fase 3: Ingresos. (Nótese que ambas casillas de eventos de Navegación Mercantil y Descubrimiento se resuelven de forma algo diferente. Las reglas para su resolución se explicarán más adelante).

Cada casilla de evento se describe en detalle a continuación:

Casilla de Evento: Iniciativa.

Cada jugador puede poner sólo 1 trabajador en la casilla de evento de Iniciativa durante la Fase 1, y debe poner este trabajador en el número más bajo (es decir, más a la izquierda) disponible. Al resolverse, el jugador recibe una cantidad de Dólares Españoles igual al número en el que su trabajador fue colocado (Por ejemplo, el primer jugador que se coloque aquí recibe 1\$, el segundo jugador que se coloque aquí recibe 2\$, y así sucesivamente).

Además, la casilla de Iniciativa determina el Orden de Turno para el siguiente turno. El ajuste del Orden de Turno ocurre en la Fase 5: Refrescar el Tablero.



Ejemplo: El verde recibirá 1\$ y será el primero en el próximo turno, y el naranja recibirá 2\$ y será el segundo.

Sólo los jugadores que colocaron un trabajador en la casilla de eventos Iniciativa recibirán dinero por la colocación de la Iniciativa este turno.

Casilla de Evento: Muelle de Colonos

Los Trabajadores son trasladados una a uno, en orden numérico (de izquierda a derecha), a cualquier región "descubierta" del Nuevo Mundo. (Nótese que "descubierta" significa que la región ya no contiene un contador de Descubrimiento). Normalmente, una vez que un trabajador es colocado en una región, ya no puede moverse. Cualquier número de trabajadores de un jugador en una región se considera una "colonia":

El primer jugador que tenga 3 trabajadores en una región toma inmediatamente la ficha de Bienes de Comercio de esa región, añadiéndola a su colección de Bienes de Comercio en su tablero de jugador. (Ver el gráfico de abajo como un ejemplo).

Cuando al menos un jugador tiene 3 o más trabajadores en una región, esa región es elegible para la puntuación de Puntos de Victoria durante la fase de puntuación de la colonia del Nuevo Mundo al final de cada Edad. Note que si durante una fase de puntuación una región ya no tiene al menos 3 trabajadores de un jugador (incluso si los tenía anteriormente), esa región no será puntuada en este momento. Mientras una región contenga 3 trabajadores de cualquier jugador, cualquier jugador en esa región puede ser capaz de anotar puntos de victoria, incluso aquellos jugadores que tengan menos de 3 trabajadores. (La puntuación se explicará más adelante en estas reglas).



Los espacios "X" e "Y" del Muelle de Colonos están reservados para los jugadores que son dueños del Edificio de Capital apropiado y reciben su beneficio ("Servidumbre por contrato" y "Leyes de Colonización").

Una vez que cualquier Especialista (excepto un Soldado o Constructor) es trasladado a una región, ya no confiere ningún beneficio especial. Por lo tanto, si un jugador necesita tomar un especialista de su suministro personal y no queda ninguno, puede cambiar un especialista por un colono en cualquier región, tantas veces como sea necesario).

✂ **Builder Expansion:** Los Constructor no pueden ser intercambiados.

✂ **Nota de la Builder Expansion:** Como el Edificio de la Capital "Reforma" interactúa con los trabajadores Misioneros en las regiones, se recomienda encarecidamente intercambiar Misioneros sólo si no queda ninguno en el suministro de un jugador.



Mercaderes: Cuando un Mercader es movido desde el Muelle de Colonos, genera un ingreso único de 5\$ para el jugador propietario inmediatamente después de su llegada a una región. El jugador no recibe el ingreso cuando coloca al Mercader en el Muelle de Colonización.



Misionero: Cuando se mueve desde el Muelle de Colonos, el Misionero contará como 2 Colonos para el jugador propietario inmediatamente después de su llegada a una región. Por tanto, cuando el jugador pone un Misionero en una región desde el Muelle de Colonos, pone inmediatamente un Colono de su suministro personal en la misma región.



Soldado: Cuando un Soldado es enviado a una región, puede ser usado para eliminar a los trabajadores de un oponente durante la resolución de la casilla de evento de Guerra (La Guerra se explicará con más detalle más adelante en este libro de reglas).



Constructor: Cuando un Constructor es enviado a una región desde el Muelle de los Conolonos aumenta el valor de Puntos de Victoria de la región en la que se encuentra. Cada Constructor en una región añade +4 PV para el jugador con más trabajadores (incluyendo los Constructores) en esa región y +2 PV para el jugador con la segunda mayor cantidad. Los PV de bonificación para los Constructores se conceden independientemente de quien sea el propietario de los Constructores en cada región.

Casilla de Evento: Comercio de Bienes.

Resolviendo los trabajadores de izquierda a derecha, cada jugador escoge 1 ficha de Bien de Comercio de entre las 4 restantes que fueron colocadas en la casilla de evento de Bienes de Comercio antes del comienzo del turno actual. Las mercancías de comercio que se toman se colocan en el tablero del jugador en la sección de mercancías de comercio. Permanecen con el jugador por el resto de la partida y nunca se descartan.

Los Bienes Comerciales generan ingresos para sus propietarios. Los jugadores crean "parejas" de Bienes Comerciales que coinciden con los que tienen actualmente. El valor de los ingresos de cada pareja es: "3 Bienes de Intercambio Cualquiera" = 1\$; "Conjunto de 3 Bienes de intercambio iguales = 3\$"; "Conjunto de 4 Bienes iguales = 6\$". Estos ingresos se ganarán cada turno durante la Fase 3: Ingresos.



Casilla de Evento: Navegación Mercante.

Al resolver esta casilla de evento, el jugador con el mayor valor de trabajadores en esta caja toma el Barco Mercante de la casilla de eventos de Navegación Mercante y lo coloca con sus Mercancías de Comercio. En el caso de un empate, el jugador más cercano en el orden de turno gana. Al igual que las Mercancías, los Barcos Mercantes permanecen con el jugador durante el resto de la partida y nunca se descartan.

Los Buques Mercantes actúan como "comodines" cuando hacen conjuntos de Bienes Comerciales con el fin de generar ingresos. Las reglas específicas sobre el uso de los Buques Mercantes se explican más adelante en la Fase 3: Ingresos.



Los Capitanes y Mercaderes en esta casilla tienen un valor de "2"; todos los demás trabajadores tienen un valor de "1".

Casilla de Evento: Edificios en la Capital.

Resolviendo los trabajadores de izquierda a derecha, cada jugador puede elegir cualquier Edificio de la Capital (de los que quedan) de los cinco que estaban disponibles en la caja de eventos de Edificios de la Capital al comienzo del turno actual, pagando el precio correcto en Dólares Españoles dependiendo de la Edad (10\$ en la Edad I, 14\$ en la Edad II y 20\$ en la Edad III). Los jugadores pueden elegir no comprar un Edificio de la Capital, y no hay penalización o coste asociado a no hacerlo.

Los tres tipos de Edificios en la Capital son:

- ⚡ **Inmediatos:** Este tipo de Edificios proporcionan su beneficio inmediatamente en el momento de su compra.
- 1x **De un solo uso:** Este tipo de edificio proporciona un beneficio único. Se puede utilizar inmediatamente cuando se compra, o durante una fase posterior de la Fase 4; Beneficios de la Construcción en la Capital.
- ∞ **Permanente:** Este tipo de Construcciones proporciona su beneficio cada turno durante la Fase 4; Beneficios de la Construcción en la Capital (a menos que se indique lo contrario).

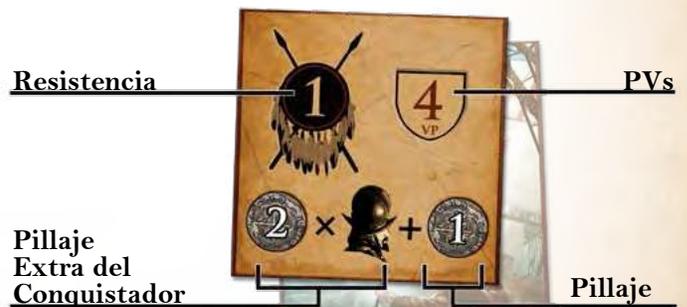
Independientemente de si el Edificio en la Capital tiene un efecto continuo o no, los jugadores nunca deben descartar sus Edificios en la Capital, ya que 1 Edificio en la Capital (Edad III: "Prosperidad") otorga PV de bonificación por el número de Edificios en la Capital que un jugador posee. Los jugadores deben poner sus Edificios en la Capital boca abajo tan pronto como ya no puedan usar su efecto.

⚡ **Expansión Constructores:** Un Especialista Constructor en esta caja de eventos confiere 5\$ de descuento cuando se utiliza para comprar un Edificio en la Capital.

Véase el Apéndice II para una descripción completa de los beneficios y las normas de cada Edificio en la Capital.

Casilla de Evento: Descubrimiento.

Al resolver esta casilla de eventos, los jugadores (en orden de turno) pueden enviar a algunos o todos sus trabajadores en la casilla de eventos de Descubrimiento en una expedición de descubrimiento. No se requiere que un jugador envíe a ningún trabajador en una expedición si desea mantener estos trabajadores disponibles para un turno futuro. Si un jugador elige enviar a alguno de sus trabajadores, anuncia cuál de sus trabajadores en la casilla de evento de Descubrimiento irá en la expedición, elige una región en particular que aún no ha sido descubierta (es decir, la ficha de Descubrimiento aún está presente en la región) y luego gira la ficha de Descubrimiento en esa región para que todos la vean.



Los Capitanes en esta caja tienen cada uno un valor de "2"; todos los demás trabajadores tienen un valor de "1".

Si el valor de los trabajadores del jugador enviados a la expedición es igual o mayor que el número de Resistencia en el contador de Descubrimiento, la expedición es exitosa. En este caso, el jugador descubridor coloca un Colono libre (no un Especialista) de su suministro personal en la región recién descubierta, y toma una cantidad de Dólares Españoles igual al valor de Saqueo mostrado en el icono de Dólares Españoles de la derecha.



El jugador descubridor recibe el valor de "Saqueo de Conquistador" del contador de Descubrimiento en Dólares Españoles por cada Soldado enviado a la expedición. Esto es además del botón ganado por una expedición exitosa.

El contador de Descubrimiento se coloca boca arriba delante del jugador para que sus Puntos de Victoria se añadan a su puntuación de final de partida.

Importante: los trabajadores del jugador que formaban parte de la expedición no se añaden a la región recién descubierta. Son devueltos al suministro general personal de trabajadores del jugador. Sólo el Colono libre es añadido.

Si el valor de la expedición es menor que el número de la resistencia en el contador de Descubrimiento, entonces fracasa. El contador de Descubrimiento se devuelve a la región boca abajo.

Importante: al igual que una expedición exitosa, los trabajadores participantes son devueltos al suministro personal del jugador. No son devueltos a la caja de eventos de Descubrimiento.

Variante de los Contadores de Descubrimiento:

"Sin Supervivientes": Si quieres evitar que los demás jugadores conozcan la fuerza de un contador de Descubrimiento después de una expedición fallida, retira del juego el contador de Descubrimiento revelado y reemplázalo con uno de los contadores de Descubrimiento sin usar boca abajo de la caja del juego. Por supuesto, si ya no hay fichas de Descubrimiento sin usar, los jugadores ya no pueden cambiar las reveladas por otras sin usar.

"Exploración": En cualquier momento de su turno, puedes pagar para mirar cualquier contador o carta de Descubrimiento boca abajo. El costo es de 1\$ en la Edad I, 2\$ en la Edad II, y 3\$ en la Edad III. Después de mirar un contador boca abajo, devuélvelo a la misma posición, boca abajo. Después de que las fichas sean descubiertas y estés mirando una carta, puedes devolverla a la parte superior o inferior del mazo, boca abajo.

Variante de Contadores de Descubrimiento: (cont.)

"Reconocimiento Avanzado": Antes de que la partida comience, pon todas las fichas de Descubrimiento en el tablero boca arriba. Esto eliminará la posibilidad de expedición fallidas y aumentará la necesidad de planificación estratégica.

Importante: Los jugadores sólo pueden lanzar una expedición de descubrimiento por turno, pero no están obligados a enviar a todos sus trabajadores en una expedición. Los trabajadores que se quedan en la casilla de eventos de Descubrimiento y pueden ser utilizados para futuras expediciones. Esto es diferente a todas las demás cajas de eventos, que se limpian al final de cada turno.

Una vez que todas las regiones del Nuevo Mundo han sido descubiertas, se utiliza el mazo de Descubrimiento. A partir de ahí, cada vez que un jugador lanza una expedición de descubrimiento, saca la carta superior del mazo de Descubrimiento. Una expedición exitosa del mazo de Descubrimiento recompensa al jugador exactamente de la misma manera que una ficha de Descubrimiento con la siguiente excepción: el mazo de Descubrimiento contiene lugares geográficos específicos (por ejemplo, el Misisipi) y regiones que no están en el tablero de juego (por ejemplo China). Por lo tanto, no se colocan Colonos en el tablero como resultado de una expedición exitosa del mazo de Descubrimiento. Cuando una expedición del mazo de Descubrimiento no tiene éxito, la carta vuelve al barajarse en el mazo. Lo localización permanece sin descubrir y por lo tanto sigue estando disponible para que un jugador que envíe una fuerza expedicionaria adecuada.

Los jugadores deben descubrir todas las regiones del Nuevo Mundo antes de intentar expediciones con el mazo de Descubrimiento.



Saqueo

Saqueo Extra del Conquistador

Resistencia

PVs

Casilla de Evento: Especialistas.

Resolviendo los trabajadores de izquierda a derecha, los jugadores reciben al especialista que aparece en la casilla ocupada por su trabajador. Un jugador que ha elegido la casilla de entrenamiento puede pagar 5\$ para ganar 1 Especialista. Sólo 1 trabajador puede ocupar una casilla de Especialista a la vez y sólo se puede ganar 1 Especialista por cada casilla ocupada por un máximo de 5 Especialistas disponibles por turno (o 6 cuando se utiliza el Constructor). Los Especialistas tomados en esta fase se colocan en el área de Trabajadores Disponibles de un jugador en su tablero de juego para ser usados en el siguiente turno.

Builder Expansion: El espacio del Constructor sólo está disponible cuando se utiliza el Especialista Constructor de la Expansión.

Casilla de Evento: Guerra.

Cuando un jugador coloca a un trabajador en la Casilla de Eventos de Guerra, se está preparando para la Guerra. La Guerra se resuelve de izquierda a derecha, comenzando con el jugador que ha colocado a su trabajador en el número más bajo. Cuando se resuelve la Casilla de Guerra, el jugador debe decidir si será una simple Batalla o una Guerra a gran escala. Un jugador puede declarar múltiples Batallas y/o Guerras a escala completa ocupando múltiples espacios en la casilla de eventos de Guerra (1 Batalla/Guerra por trabajador) Sólo se pueden colocar 4 trabajadores en la casilla de eventos de Guerra por turno.

No hay ningún beneficio especial para un jugador que coloca un Soldado o cualquier otro Especialista en la casilla de Guerra.

Si se declara una sola batalla, el jugador que la declara (el atacante) elige una región y un jugador (el defensor) para luchar en esa región. El atacante o el defensor debe tener al menos 1 Soldado en la región seleccionada para que la batalla ocurra. Una sola batalla no tiene ningún costo en Dólares Españoles (0\$).

Si un jugador declara una Guerra a gran escala, el jugador que la declara (el atacante) elige un jugador (el defensor). Hay batallas en todas las regiones donde tanto el atacante como el defensor tienen una colonia presente y al menos 1 Soldado está en cualquiera de las dos colonias. El jugador atacante debe pagar 10\$.

En cada batalla, cada Soldado elimina a uno de los trabajadores de su oponente en la región donde se desarrolla la batalla. El dueño del Soldado elige cuál de los trabajadores del oponente es eliminado. Todas las bajas ocurren simultáneamente, y las unidades son eliminadas después de que se determinen todas las bajas. (Los trabajadores pueden ponerse de lado para indicar la eliminación antes de ser retirados).

Nota: Los jugadores no participantes que tengan trabajadores en una región que esté actualmente en una batalla o guerra no se verán afectados por la batalla actual. Un jugador no participante no puede "prestar" Soldados o ser atacado por cualquier jugador que esté participando actualmente en la batalla.

Ejemplo de Batalla: Durante su turno, Sean (rojo) colocó a un trabajador en la casilla de Guerra. Sean tiene 2 soldados y 3 colonos en Nueva Francia. Declara una batalla contra Angelo (verde) en Nueva Francia donde Angelo tiene 1 Soldado y 4 Colonos. Sean tiene 2 Soldados y por lo tanto puede eliminar a 2 de los trabajadores de Angelo. Elige eliminar al soldado de Angelo y a un colono. Angelo sólo tiene 1 Soldado y elige eliminar a 1 de los Soldados de Sean.



Ejemplo de Guerra: Durante su turno Sean colocó a un trabajador en la casilla de Guerra. Cuando la casilla de Guerra se resuelve, Sean le declara la guerra a Angelo y paga 10\$. Sean tiene soldados y colonos en Nueva Granada, Nueva España y Nueva Inglaterra y sólo colonos en Florida y Nueva Francia. Angelo tiene Colonos en Nueva Granada, Nueva Francia y Nueva España y también tiene Soldados en Florida. Las batallas sólo ocurren donde hay soldados presentes: Nueva Granada, Nueva España y Florida. No hay batallas en Nueva Francia porque ninguno de los jugadores tiene un soldado allí.

Fase 3: Ingresos.

En esta fase, los jugadores recaudan ingresos (Dólares Españoles) de sus "conjuntos" de Bienes de Comercio. Los Bienes de Comercio representan la economía y el comercio de cada Imperio Colonial. El número en cada ficha muestra cuánto de cada Bien de Comercio hay en el juego (es decir, no es un "valor" del Bien de Comercio). Esta información se proporciona para que los jugadores puedan planear apropiadamente.

Los Bienes de Comercio son adquiridos por los jugadores de una de estas tres maneras:

- Siendo el primero en tener 3 trabajadores en una región, ese jugador gana las fichas de Bienes de la región.
- Colocando a un trabajador en la casilla de Mercancías y seleccionando una Mercancía de las disponibles en el turno actual.
- Ciertos Edificios de la Capital ("West Indies Co", "Spoils of War: Trade Goods") permiten a los jugadores ganar Mercancías.

Una vez adquiridos, los Bienes de Comercio permanecen con ese jugador a lo largo de la partida y generan ingresos para el jugador propietario durante esta fase. La cantidad de ingresos (en Dólares Españoles) está determinada por cuántos y qué tipo de "conjunto" se crean. Los jugadores crean "conjuntos" organizando sus fichas de Comercio en su tablero de juego en grupos de tres o cuatro. Cada ficha sólo puede ser utilizada en un conjunto.

En cada turno, las Mercancías y los Barcos Mercantes pueden ser reorganizados para formar nuevos conjuntos.

3 Mercancías Cualquiera = 1\$ (Dólar Español).

Ejemplo: Indigo, Plata, Tabaco.



Tres del Mismo Tipo = 3\$.

Ejemplo: Indigo, Indigo Barco Mercante.



Cuatro del Mismo Tipo = 6\$.

Ejemplo: Azucar, Azucar, Azucar, Azucar.



Los Barcos Mercantes actúan como "comodines" en la fabricación de conjuntos. En otras palabras, un Buque Mercante puede ser tratado como cualquier tipo de Bien de Comercio con el propósito de completar un conjunto. Sólo se puede utilizar un Buque Mercante por cada conjunto.

Recuerda: Los juegos no se cobran, sino que generan ingresos durante esta fase. Los jugadores conservan sus fichas de Comercio y Barcos Mercantes hasta el final de la partida.

Al final de la partida, los jugadores ganan Puntos de Victoria igual a la cantidad de Dólares Españoles que ganan con sus juegos de Mercancías y Barcos Mercantes.

Nota: Esta es la cantidad de Dólares Españoles ganados por el Comercio de Bienes y Barcos Mercantes sólo en el turno 8, no durante toda la partida. Importante: Los edificios de capital que proporcionan dinero no convierten sus ingresos en Puntos de Victoria al final de la partida.



Fase 4: Beneficios de Construir en la Capital.

Los Edificios en la Capital representan los efectos que la colonización tuvo en las capitales de cada imperio colonial. Los Edificios de la Capital son comprados por los jugadores con Dólares Españoles y confieren un beneficio como se indica en el Edificio de la Capital. Algunos beneficios son únicos e/o inmediatos, mientras que otros (como los Edificios que generan ingresos y trabajadores) ocurren cada turno durante la fase de Beneficios del Edificio en la Capital. Cada Edificio en la Capital comprado se coloca cerca del tablero del jugador propietario. (Ver Apéndice II para una descripción completa y reglas para cada Edificio de la Capital). La partida comienza con 5 Edificios de la Capital de la Edad I disponibles para su compra. Más estarán disponibles durante la Fase 5: Refrescar el Tablero.

Importante: Aunque los jugadores pueden resolver la mayoría de los Edificios de la Capital simultáneamente, hay algunos que pueden verse afectados por el momento en que se resuelven ciertos Edificios de la Capital. Cuando se cuestiona el tiempo, resuelve los Edificios de la Capital en el orden de turno de los jugadores.

Los Edificios de la Capital normalmente sólo afectan al jugador que los posee, a menos que se mencione específicamente a los oponentes.

El costo de los Edificios de la Capital aumenta con cada nueva Era: Cada Edificio de la Capital cuesta 10\$ para comprarlo en la Era I, 14\$ en la Era II, y 20\$ en la Era III.



Fase 5: Refrescar el Tablero.

En esta fase, los jugadores reiniciarán el tablero de juego para el siguiente turno.

El tablero se actualiza de la siguiente manera:

Comercio de Bienes: Retira del juego cualquier Mercancía que esté en la casilla de eventos de Mercancías. Luego agrega 4 productos al azar de la oferta a la casilla de Productos de Comercio, poniéndolos boca arriba.

Barco Mercante: Si el Buque Mercante fue reclamado este turno, agrega un Buque Mercante a la casilla de eventos de Buques Mercantes. Un nuevo Buque Mercante no se agrega a la casilla de Buques Mercantes si ya hay uno.

Edificios de la Capital: Añade Edificios de la Capital a la casilla de eventos de Edificios de la Capital (de la actual pila de Edificios Capitales de la Edad) hasta que el número total de Edificios sea de 5. (No elimines ninguno que todavía estuviera aquí en el turno anterior). Si el turno actual es 3 (fin de la Edad I) o 6 (fin de la Edad II), en vez de eso elimina todos los Edificios de la Capital restantes del tablero de juego, luego elimina del juego todos los Edificios de la Capital no reclamados para la Edad actual. A continuación, añade los Edificios de la próxima Edad hasta que haya un total de 5 Edificios boca arriba en el tablero.

Ejemplo 1: *Actualmente es el turno 3 (Edad I). Ya que el próximo turno es la Edad II, quita del tablero de juego todos los edificios de la capital de la Edad I que queden al suministro. Luego agrega 5 Edificios de la Edad II al tablero de juego.*

Ejemplo 2: *Actualmente es el turno 5 (Edad II). Ya que el próximo turno es también en la Edad II, simplemente deja los edificios de la capital restantes en el tablero de juego. Luego agrega los Edificios de la Capital de la II Edad del suministro hasta que haya un total de 5 en el tablero.*

Recibe nuevo Colonos: Cada jugador toma 5 Colonos de su suministro y los coloca en la sección de Trabajadores Disponibles de su tablero de juego.

Recordatorio: Si el turno actual es un turno de puntuación (turnos 3, 6 y 8), los jugadores puntuarán las regiones del Nuevo Mundo durante esta fase.

Puntuación de las Colonias del Nuevo Mundo:

(realizado al final de los turnos 3, 6 y 8 solamente):

En cada región donde al menos un jugador tiene al menos 3 trabajadores:

- El jugador con más trabajadores en la región recibe 6 PV.
- El jugador en segunda posición recibe 2 PV.
- Si 2 jugadores están empatados en el primer lugar, cada jugador recibe 2 PV.
- Todos los demás jugadores empatados reciben 0 PV.

- ♦ Si hay un empate a tres bandas para la primera posición, todos los jugadores reciben 0 PV.
- ♦ Si hay un empate de 2 (o más) por el segundo lugar, esos jugadores reciben 0 PV.
- Si sólo un jugador está en una región y tiene tres o más trabajadores, ese jugador gana 6 PV (por el primer lugar), y nadie gana 2 PV por el segundo.

✂ **Builder Expansión:** Al usar el Especialista en Construcciones, cada Constructor en una región en el Nuevo Mundo aumenta los Puntos de Victoria otorgados a los jugadores en primer y segundo lugar: +4 PV para la primera posición, y +2 para la segunda posición. Si 2 o más jugadores están empatados recibe +4 PV por cada Constructor presente (incluso si ganan 0 puntos por la puntuación de la colonia en el Nuevo Mundo). Si 2 o más jugadores están empatados en la segunda posición (o hubo un empate en la primera posición), cada jugador en la segunda posición recibe +2 PV por cada Constructor presente (incluso si ganan 0 puntos por la puntuación de la colonia del Nuevo Mundo).

Importante: No importa quién sea el dueño del Constructor(es). Los jugadores que reciban un PV extra por la puntuación del Constructor recibirán puntos por todos los Constructores presentes en esa región.

Ejemplo 1: *Tanto Adam como Matt tienen colonias presentes en Nueva Francia. Adam tiene 4 Colonos y 1 Constructor (para un total de 5 trabajadores); Matt tiene 2 Colonos y 2 Constructores (para un total de 4 trabajadores). Adam tiene el primer lugar en esta región, puntuando 6 PV por el primer lugar y una bonificación de 12 PV por la presencia de 3 Constructores en la región (para un total de 18 PV). Matt gana 2 PV por el segundo lugar en la región y una bonificación de 6 PV por la presencia de 3 Constructores en la región (para un total de 8 PV).*

Ejemplo 2: *Adam, Matt, George y Ernie tienen colonias en Virginia. George está en primer lugar con 5 Colonos; Matt está empatado en primer lugar con 3 Colonos y 2 Constructores; Ernie está en segundo lugar con 2 Colonos; y Adam está en tercer lugar con sólo 1 Constructor. Tanto George como Matt reciben 14 PV cada uno (2 PV por el empate en el primer lugar + 12 PV por la bonificación de Constructor). Ernie recibe 6 PV (0 por el segundo lugar; 6 PV por la bonificación del Constructor). A pesar de que Adam no tenía ningún Colono y sólo 1 Constructor, su Constructor sigue contribuyendo a la puntuación de los PV de la bonificación del Constructor. Si Matt hubiera empatado en cambio con Ernie en el segundo lugar, George habría recibido 6 PV por la primera posición más una bonificación de 12 PV por los 3 Constructores de la región (para un total de 18 PV). Matt y Ernie (ahora empatados en la segunda posición) habrían recibido 0 puntos por su empate en el segundo lugar y 6 puntos cada uno por la bonificación de PV de los Constructores.*

✂ **Builder Expansion:** Al usar la regla opcional para comprar Puntos de Victoria, los jugadores pueden (en el Orden de Turno) gastar Dólares Españoles para comprar Puntos de Victoria inmediatamente después de la puntuación de la colonia del Nuevo Mundo. Los jugadores pueden comprar tantos Puntos de Victoria como puedan permitirse. El costo es:

- Edad I: 1\$/ 1 PV
- Edad II: 3\$/1 PV
- Edad III: 10\$/ 1 PV

Ajustar el Orden de Turno: Reorganiza los trabajadores en el registro de Orden de Turno para reflejar el orden de los trabajadores en la casilla de eventos de la Iniciativa. Los jugadores que no colocaron un trabajador en la caja de eventos de la Iniciativa conservan su orden relativo entre sí, pero seguirán a los jugadores que hayan colocado en la caja de eventos de Iniciativa.



Orden de Jugadores para el turno actual.



Verde y Naranja colocaron a un trabajador en la Iniciativa este turno.



El orden de jugadores para el próximo turno. Observa que Rojo y Azul mantuvieron su orden relativo, pero ahora les siguen Verde y Naranja.

Avance del Marcador de Turno: Mueve el Buque Mercante en el registro de Turno al siguiente espacio de turno. Si el Buque Mercante ya está en el turno 8, procede a la puntuación de fin de partida.



Puntuación de Fin de Partida.

El juego termina al final del turno 8. Los jugadores puntúan sus Puntos de Victoria para la colonia del Nuevo Mundo puntuando como es normal durante la Fase 5, aunque el resto de la Fase 5 puede saltarse en el turno 8. Se otorgan Puntos de Victoria adicionales al final de la partida:

- **Descubrimientos:** Los jugadores suman los números que aparecen en el símbolo de PV en sus fichas y cartas de Descubrimiento recolectadas. Estos Puntos de Victoria se obtienen sólo al final de la partida.
- **Edificios en la Capital:** Algunos Edificios en la Capital valen Puntos de Victoria para su dueño. Estos son un número en rojo o PV de bonificación que se otorgan por cumplir con los requisitos del Edificio en la Capital. (Por ejemplo, el Edificio en la Capital de la III Edad, "la Marina" proporciona a su dueño con 4 PV por cada Buque Mercante que posea.
- **Economía:** Los jugadores reciben Puntos de Victoria iguales a la cantidad de Dólares Españoles que sus Mercancías de Comercio y Naves Mercantes generaron durante la Fase 3 del turno 8. Los edificios que proveen dinero no contribuyen a estos PV (porque el dinero de los edificios se otorga durante la fase 4).

Empates: Si 2 o más jugadores terminan la partida con el mismo número de Puntos de Victoria, los empates se rompen de la siguiente manera:

1. **Primer desempate:** El jugador que obtuvo más puntos de victoria de las colonias del Nuevo Mundo en el turno 8.
2. **Segundo desempate (si es necesario):** el jugador con más Dólares Españoles.
3. **Tercer desempate (si es necesario):** el jugador con más Mercancías y Barcos Mercantes.



Consejos de Estrategia para Jugadores Novatos

Hay muchos caminos hacia la victoria en Empires: Age of Discovery. Los jugadores no deben ignorar los Puntos de Victoria generados por el control del primer o segundo lugar en las colonias del Nuevo Mundo. Las colonias son los únicos elementos que obtienes Puntos de Victoria más de una vez en la partida. Al mismo tiempo es muy difícil centrarse únicamente en una estrategia de colonias del Nuevo Mundo. Otros jugadores reconocerán esta estrategia y será muy difícil controlar suficientes esfuerzos concertado para enfrentarte en el Nuevo Mundo. Esparcir a tus trabajadores en demasiadas regiones también puede ser peligroso. Una repentina explosión de colonización por varios oponentes a la vez te pondrá en una posición imposible al tratar de defender demasiados lugares.

Los jugadores exitosos a menudo utilizan una doble estrategia para lograr la victoria. Por ejemplo, pueden centrarse en controlar una o dos regiones, tomar el segundo lugar una o dos y luego trabajar muy duro en

el desarrollo de sus economías (utilizando el dinero generado para adquirir edificios de capital según sea necesario). Otro enfoque puede consistir en aumentar la estrategia del Nuevo Mundo adquiriendo Capitanes y explorando con frecuencia, utilizando la exploración para afianzarse en el Nuevo Mundo. Hay muchas combinaciones que se puede probar. Algunas funcionarán mejor que otras. A medida que los jugadores comiencen a reconocer las estrategias exitosas, espera resistencia y has de estar preparado para adaptarte a tus oponentes.

Una nota sobre la guerra como estrategia: en *Empires: Age of Discovery*, la guerra no es una estrategia dominante por sí misma. Es simplemente una herramienta para inclinar la balanza en unos pocos colonias clave en momentos clave.

Apéndice I: Orden de Jugador Inicial Alternativo.

 *Para jugadores con experiencia.*

Al usar estas reglas de orden de jugador inicial alternativo, cada jugador recibe 15\$ Dólares Españoles al comenzar la partida. Coloca los tableros de los 6 jugadores para que todas los jugadores los vean. Comenzando con un jugador determinado al azar, cada jugador hace una oferta (en Dólares Españoles) por turno, en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. La oferta mínima es de 1\$, y cada oferta debe ser más alta que la anterior o el jugador puede "pasar". Si un jugador pasa, queda fuera de la subasta para esa ronda. La oferta más alta gana la subasta y paga su oferta final de sus 15\$ iniciales. El ganador de la subasta puede tomar cualquier tablero de jugador y la Ventaja Nacional asociada. El ganador de la primera subasta también coloca su Colono en el espacio "1" en la casilla de Orden de Turno al comienzo de la partida.

Este proceso se repite hasta que cada jugador tiene un tablero de jugador y el siguiente espacio en la casilla de Orden de Turno. El último jugador toma el tablero restante y paga la mitad de la oferta ganadora anterior, redondeando al alza (p. e. en una partida de 4 jugadores, el cuarto jugador que toma un tablero paga la mitad de la oferta ganadora del tercer jugador).

Los jugadores también pueden querer renunciar a las reglas de subasta para el Orden de Jugador Inicial Alternativo y asignar al azar los tableros de jugador con las Ventajas Nacionales para cada jugador. Cuando no se utiliza la subasta, los jugadores comienzan con 10\$ y en un Orden de Turno al azar como normalmente.

Poderes de Ventaja Nacional (Nota: las asociaciones de nacionalidad/color son sólo sugerencias y no necesitan ser seguidas):

Inglaterra (rojo) - Inglaterra Vacía sus Cárceles:

Una vez por partida, justo antes de que se resuelva la caja de eventos de Muelle de Colonos, el jugador inglés puede añadir 2 Colonos libres al Muelle de Colonos y reordenar los trabajadores aquí en el orden que quiera. Si todos los espacios ya están ocupados en el Muelle de Colonos, el jugador inglés puede colocar sus trabajadores y reordenarlos aquí.

Pueden haber trabajadores que se coloquen al lado de los espacios impresos; esto es legal sólo cuando se utiliza la potencia de la Ventaja Nacional de Inglaterra.

España (amarillo) - Conquistadores Españoles:

Una vez por partida, justo antes de que comience el turno 1 (justo después de la colocación), el jugador español puede hacer un Descubrimiento libre, tomando el contador de Descubrimiento como normalmente e ignorando el número de Resistencia. Añaden 1 Soldado a la región (en lugar de un Colono) y toman sólo la cantidad de Saqueo como está impresa en la carta (y no el Saqueo de Conquistadores extra). Si el jugador español elige no usar su potencia de la Ventaja Nacional al principio de la partida, no puede usarla después.

Francia (azul) - Comercio Francés con los Nativos Americanos:

Dos veces por partida (sólo una por turno), justo antes de que se resuelva la casilla de eventos de Comercio de Bienes, el jugador francés puede tomar 1 Bien de Comercio del registro de Comercio de Bienes. Si el contador de Comercio de Mercancías está completamente ocupado cuando Francia usa su poder, esto significa que el último jugador en el registro no recibirá nada.

Portugal (verde) - Exploradores Portugueses:

Una vez por Edad (tres veces en total por partida) el jugador portugués, al resolver de la casilla de eventos de Descubrimiento, puede usar el mazo de Descubrimiento en lugar de descubrir una región del Nuevo Mundo (en el tablero). Al hacerlo, el número de Resistencia de la carta de Descubrimiento siempre será igual a "3" (ignoran el número de Resistencia impreso). Todas las demás reglas relativas al descubrimiento con el mazo de Descubrimiento se manejan con normalidad.

Holanda (naranja) - Comerciantes Holandeses:

Una vez por partida, justo antes de que se resuelva la casilla de eventos de la Navegación Mercantil, el jugador Holandés puede tomar el Barco Mercante de la casilla de la Navegación Mercantil. El jugador que de otra manera hubiera ganado el Buque Mercante no recibirá nada.

Ciudades-Estado Italianas (morado) - Los Hombres del Renacimiento Italiano:

Dos veces por partida (sólo una por turno), justo antes de que se resuelva la casilla de eventos de los Especialistas, el jugador italiano puede reemplazar a cualquier trabajador del registro de Especialistas con un trabajador de su suministro. El trabajador reemplazado es devuelto al suministro de su dueño. Si el jugador italiano reemplaza al trabajador en el espacio de "Entrenamiento", pagará 5\$ por cualquier Especialista, como normalmente.

Nota: Los jugadores que pueden usar su poder de Ventaja Nacional más de una vez por partida pueden desear registrar el número de veces que han usado su poder marcando su tablero de jugador con Colonos, centavos, bolas de mosquete, etc.

Apéndice II: Edificios en la Capital.

Los tres tipos de Edificios en la Capital son:

✂ **Builder Expansion:** Algunos Edificios en la Capital en la Builder Expansion se titulan "Botines de Guerra". Cuando se adquieren de la casilla de Edificios en la Capital, estos edificios tienen un costo de 0\$. Si se utiliza un especialista en Construcción para adquirir el Edificio, no se hace ningún descuento porque el edificio ya es gratis.

Importante: Cuando el texto de un Edificio en la Capital entra en conflicto con el texto de las reglas, el texto del Edificio en la Capital tiene prioridad.

⚡ **Inmediatos:** Este tipo de Edificio proporciona su beneficio inmediatamente en el momento de su compra.

1x **De un sólo uso:** Este tipo de Edificios proporciona un beneficio de una solo uso. Se pueden comprar inmediatamente cuando se compra, o durante una posterior Fase 4: Beneficios de la Construcción en la Capital.

∞ **Permanentes:** Este tipo de Construcciones proporciona su beneficio cada turno durante la Fase 4: Beneficios de la Contrucción en la Capital (a menos que se indique lo contrario).

I Edad

(20 Edificios en total - 12 en el juego base, 8 en la Builder Expansion)

Colonos (x2)	∞	+1 Colono cada turno.
Monasterio	∞	+1 Misionero cada turno.
Rutas Comerciales	∞	+1 Mercader cada turno.
Campos de Entrenamiento	∞	+1 Soldado cada turno.
Servidumbre por Contrato	∞	1 Colono Gratis en el espacio X del Muelle cada turno.
Conquistadores	∞	1 Soldado Gratis en la casilla de eventos de Descubrimiento cada turno.
Navegador	∞	1 Capitán Gratis en la casilla de Descubrimiento cada turno.
La Conquista del Imperio Inca	⚡	Toma inmediatamente 20\$ (sólo una vez).
Puesto Comercial	∞	+5\$ cada turno.
Cartografía del Nuevo Mundo	1x	1 Descubrimiento Gratis (y 4 PV al final de la partida). Se descubre una nueva tierra. Elige una región que aún no haya sido descubierta. Coloca un Colono gratis allí. Toma el contador de Descubrimiento y los Dólares Españoles mostrados como normalmente (sin la bonificación de Soldado). Este edificio puede ser resuelto inmediatamente, o durante una fase posterior de Beneficios de Construcción en la Capital.
✂ Botín de Guerra (Gratis)	⚡	5\$ (sólo una vez).
✂ Botín de Guerra (Gratis)	⚡	1 Barco Mercante Gratis (sólo una vez).
✂ Botín de Guerra (Gratis)	⚡	2 Especialistas gratis (cualquier elección). Estos Especialistas se añaden al tablero de jugadores del propietario para ser usados en el siguiente turno (sólo una vez).
✂ Magallanes	∞	Los Capitanes cuentan como "3" en la casilla de Eventos de Descubrimiento.
✂ Ciudad del Nuevo Mundo	∞	+1 Constructor cada turno.
✂ La Nueva Misión Mundial	∞	+1 Misionero cada turno.
✂ Superpoblación	⚡	Coloca inmediatamente a 3 Colonos en cualquier región descubierta. Los colonos pueden ser colocados en una región, en varias regiones o en todas las regiones diferentes.
✂ Contrabandistas	∞	Intercambia 1 Bien de Comercio cada turno. El propietario puede intercambiar un Bien de Comercio con otro jugador una vez por turno durante la fase de Beneficio de Construcción en la Capital. El otro jugador no puede negarse.
Plaga	∞	Todos los descubrimientos hechos por el dueño de este Edificio tienen su número de Resistencia reducido en 1.

II Edad

(22 Edificios en total - 14 en el juego base, 8 en la Builder Expansion)

Aliados Indios		Pon inmediatamente 2 Soldados gratis en una de tus colonias...
Consarios		Durante cada fase de Beneficios de Construcción de Capital, toma 1\$ de cada jugador por cada Navio Mercante que poseas. Por ejemplo, si tienes 3 Navios Mercantes, toma 3\$ de cada jugador. Si un jugador tiene menos dinero del que debe, sólo da lo que tiene.
Astilleros		+1 Capitán cada turno.
Catedral		Los Misioneros añaden 2 colonos al llegar al Nuevo Mundo (en lugar de 1). Los Colonos se añaden cuando se resuelve casilla de eventos del Muelle Colonos.
Impuestos		+10\$ cada turno (y 2 PV al final del juego).
Universidad		Mueve el trabajador al frente de un Registro de la Casilla de Eventos - un sólo uso (y 5 PV al final de la partida). Este Edificio de Capital permite al jugador propietario mover 1 trabajador de cualquier posición en el Muelle de Colonos, Comercio de Mercancías, Guerra, Iniciativa, Orden de Turno, o la casilla de evento del Edificio en la Capital, al frente, desplazando a todos los trabajadores a la derecha. Puede ser ejecutado en cualquier momento, pero sólo una vez.
Compañía de las Indias Occidentales.		1 Bien de Comercio gratuito cada turno (al azar). Este Edificio en la Capital permite al jugador propietario tomar un Bien de Comercio al azar de la reserva al final de cada turno. Debido a que este Bien de Comercio se gana durante la fase de Beneficios ganados durante la Construcción en la Capital, no contribuye a los ingresos hasta la fase de Ingresos del siguiente turno.
Leyes de Colonización.		1 Colono gratis en el espacio Y del Muelle de Colonos cada turno.
Destilería de Ron		+3\$ por cada Azúcar (Bien de Comercio) propiedad del dueño de este edificio. Este dinero es adicional a cualquier ingreso obtenido de los jugadores de juegos de Bienes de Comercio. Debido a que este dinero se gana durante la fase de Beneficios del Edificio de la Capital, no cuenta cuando se puntúan PV por ingresos al final de la partida.
Mercado		+1 Mercader cada turno.
Academia Militar		+1 Soldado cada turno.
Fortaleza		+1 Soldado cada turno.
Establos		Puedes mover 1 Soldado de cualquier colonia a una colonia adyacente (una vez cada turno, junto antes de resolver el Descubrimiento). Sólo los Soldados en propiedad pueden moverse. Nota: El Caribe es adyacente a Nueva Granada, Nueva España y Florida. Este edificio se activa justo antes del Descubrimiento. Como tal, no importa si cualquier jugador está realizando la acción de Descubrimiento o no.
 Botín de Guerra (Gratis)		7\$ (una sólo vez).
 Botín de Guerra (Gratis)		Toma inmediatamente 2 Bienes de Comercio. Estos Bienes de Comercio se roban aleatoriamente del Suministro de Bienes de comercio (una sólo vez).
 Mampostería en Piedra		+1 Constructor cada turno.
 Edicto Papal		El dueño y otro jugador colocan cada uno 2 Colonos gratis. El propietario elige otro jugador. Ambos jugadores obtienen 2 Colonos gratis y los colocan en cualquier región donde ya tengan al menos 1 trabajador. El propietario elige qué jugador se coloca primero. El primer jugador coloca ambos Colonos en cualquier región antes de que el segundo jugador coloque ambos Colonos en cualquier región (diferente o la misma región que el primer jugador).
 Casa de la Moneda		+2\$ por cada Oro o Plata propiedad del dueño de este Edificio. En cada turno el propietario debe elegir oro o plata (no ambos) antes de ser pagado durante la fase de ingresos.
 Casa Comercial		Puedes vender Bienes de Comercio al banco por 5\$ cada uno. La venta ocurre durante la fase de Beneficios de Construcción en la Capital (justo después de la fase de Ingresos). Los Bienes Comerciales vendidos se colocan de nuevo en el suministro.

	Reforma		Tus Misioneros neutralizan a los Misioneros enemigos en el Nuevo Mundo. Los Misioneros de otros jugadores no tienen ningún efecto (no hay bonificación) cuando llegan cualquier región donde el dueño de este edificio ya tiene un Misionero.
	Mayflower		Tus Buques Mercantes pueden transportar trabajadores al Nuevo Mundo. El propietario de este edificio puede usar hasta 3 de sus Buques Mercantes como si fuera el último espacio(s) (después del X y del Y) en el Muelle de los Colonos. El jugador debe declararlo durante la fase de Colocación Trabajadores colocando su Trabajador y el Buque Mercante juntos a la derecha del espacio "Y" en el Muelle de los Colonos. Cada trabajador colocado debe tener un Buque Mercante para llevarlo al Nuevo Mundo. Cada Buque Mercante usado de esta manera no puede ser usado también ese turno como un "comodín" para crear conjuntos de Mercancías en la fase de Ingresos.
	Plaga		Cada colonia con 3 o más trabajadores se reduce en 1 trabajador. El jugador que controla la colonia elige que trabajador se retira y lo coloca de nuevo en el suministro. Cualquier trabajador (incluyendo Soldados y Constructores) puede ser retirado por el uso de este Edificio.

III Edad

(15 Edificios en total - 11 en el juego base, 4 en la Builder Expansion)

	Milicia		+1 Soldado en cada batalla en que el propietario se defiende. Cuando se defiende en una batalla, el jugador propietario gana un Soldado temporal para esa batalla. Después de que la batalla se resuelva, ese Soldado temporal se retira del tablero, ya sea dado de bajo o no.
	Mercantilismo		1 PV por Mercancía propiedad del dueño de este Edificio al final de la partida. Los Buques Mercantes no cuentan como Mercancías para este Edificio.
	Población		1 PV por cada 2 trabajadores en el Nuevo Mundo propiedad del dueño de este Edificio al final de la partida.
	Marina		4 PV por cada Buque Mercante propiedad del dueño de este Edificio al final de la partida.
	Poder		2 PV por Soldado en el Nuevo Mundo propiedad del dueño de este Edificio al final de la partida.
	Prosperidad		2 PV por Edificio en la Capital (incluido este) propiedad del dueño de este Edificio al final de la partida.  "Botines de Guerra" y "Plaga" cuentan como Edificios en la Capital para la puntuación de Prosperidad.
	Gloria		2 PV por región colonizada al final de la partida. El dueño de este Edificio debe tener al menos 1 trabajador en la región colonizada. Una región debe tener al menos 3 trabajadores de cualquier jugador para ser considerada "colonizada".
	Riqueza		1 PV por cada 5\$ del dueño de este Edificio al final de la partida.  Cuando se utiliza la regla de "Compra de Puntos de Victoria", el jugador propietario puede utilizar primero el efecto de "Riqueza" antes de comprar PV.
	Migración		Puedes trasladar hasta 2 de los Colonos del propietario de una sola región a cualquier otra región. Esto se puede hacer cada turno durante la fase de Beneficios de Construcción de Edificios en la Capital. Las regiones no tienen que ser adyacentes.
	Factoría		+30\$ cada turno (y 5 PV al final de la partida).
	Era de los Descubrimientos		4 PV por ficha de Descubrimiento y carta de Descubrimiento al final de la partida.
	Capital del Nuevo Mundo		3 PV por Construcción en el Nuevo Mundo al final de la partida. Los Constructores deben ser del color del jugador debido.
	Edad de la Razón		4 PV por trabajador en la casilla del evento de Especialistas al final del turno 8.
	Reescribir la Historia		El dueño puede tomar 1 ficha de Descubrimiento de 2 jugadores. Las fichas se eligen al azar (boca abajo). Este efecto es único e inmediato. El jugador que utiliza el Edificio en la Capital "Reescribir la Historia" no toma los ingresos de las fichas de Descubrimiento que se obtienen. Sólo se pueden tomar las fichas de Descubrimiento; las cartas de Descubrimiento están a salvo de los efectos de "Reescribir la Historia".
	Plaga		El jugador escoge una región y retira hasta 3 Colonos de cualquier jugador. Los Especialistas no pueden ser removidos.

Apéndice III: Contadores y Cartas de Descubrimiento.

MARCADORES DE DESCUBRIMIENTO			
\$	\$/Soldado	Nativos	PVs
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

CARTAS DE DESCUBRIMIENTO				
<i>(usadas después de que el Nuevo Mundo sea descubierto completamente)</i>				
	\$	\$/Soldado	Nativos	PVs
El Mississippi	2	1	3	4
Los Grandes Lagos	1	2	3	4
La Pampa	2	1	3	4
California	2	1	4	4
Filipinas	2	1	4	5
Mares del Sur	2	1	4	5
Etiopia	3	2	4	5
El Amazonas	2	1	4	4
El Territorio del Noroeste	2	2	4	4
Australia	2	1	4	5
Chipongu (Japón)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
Islas de las Especias	5	3	5	6
India	6	3	6	6
Circunnavegar el Globo	8	3	6	6
China	7	3	6	6



Créditos

Game Concept and Design: Glenn Drover

Cover and Illustration: Cyril van der Haegen

Artist for original Age of Empires III: Paul E. Niemeyer

Rule Layout and Typesetting: Lawrence Whalen Jr.

Empires: Age of Discovery Committee:

Chairman: Rick Soued, CEO, Eagle-Gryphon Games

Editor-at-Large: Glenn Drover

Rulebook: Matthew L. Smith and Adam Allett

Scorepad Design: George Orthwein

Many thanks to the *Empires: Age of Discovery* committee, a group of volunteers from the Boardgamegeek.com community who not only shared ideas and suggestions to help create the best possible re-release of Glenn Drover's excellent Age of Empires III game, but also contributed greatly to the re-writing of the rulebook, the design of the score pad, the inclusion of several popular variants, and tireless playtesting and proofreading—which is so necessary when undertaking a project like this.

These committee members are: Adam Allett, Scott Berkheimer, Jason Farris, Andrew Hazlewood, Ernie Juan, George Orthwein, Matthew L. Smith, Todd Sweet, Pete Vasiliauskas

Rick Soued, CEO of Eagle-Gryphon Games and Glenn Drover, the designer of the game, oversaw the work of this committee and they would like to give particular credit to Adam Allett and Matthew L. Smith for carrying a great deal of the load, especially on the most arduous (and largely thankless) task of all—the drafting and proofreading of the rules! Special kudos are deserved by Scott Berkheimer, George Orthwein and Pete Vasiliauskas for their work chairing the sub-committees on Rules Changes, Player Boards, and New Board Design. A special thanks to George Orthwein for designing and finalizing the new Score Pad as well!

Original Playtesters: Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G. Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Aniballi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul E. Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca and Marcus Hearne.

Special Thanks to Don Beyer of SDR for creating the original prototypes for *Empires: Age of Discovery* that allowed us to playtest this game and improve it. Thanks Don!

Glenn Drover's EMPIRES: Age of DISCOVERY

INITIATIVE

1 2 3 4 5 6

PLAYER ORDER AND MONEY

COLONIST DOCK

1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 X Y

MERCHANT: \$5 - MISSIONARY: +1 COLONIST
SOLDIER: WARFARE - BUILDER: +4/-2 VP

TRADE GOODS

1 2 3 4

CHOOSE ANY TRADE GOOD

TRADE GOOD	TRADE GOOD	TRADE GOOD	TRADE GOOD
------------	------------	------------	------------

ANY: 3 - \$1 - 3 OF A KIND: \$3 - 4 OF A KIND: \$6

MERCHANT SHIPPING

∞

CAPTAIN: 2 - MERCHANT: 2 - PLAYER ORDER DECIDES TIES

CAPITAL BUILDINGS

1 2 3 4 5

CHOOSE ANY CAPITAL BUILDING - BUILDER: \$5 - AGE I: \$10 - AGE II: \$14 - AGE III: \$20

BUILDING	BUILDING	BUILDING	BUILDING	BUILDING
----------	----------	----------	----------	----------

DISCOVERY

∞

CAPTAIN: 2 - SOLDIER: 5 - DISCOVER IN PLAYER ORDER

SPECIALISTS

MISSIONARY MERCHANT SOLDIER CAPTAIN BUILDER TRAINING

\$5

WARFARE

1 2 3 4

BATTLE: \$0 - WAR: \$10

PLAYER ORDER

1 2 3 4 5 6

ORDER BASED ON INITIATIVE

TURN

I I I II II II III III

1 2 3 4 5 6 7 8



