

MUNDO 163

PARTES QUE SE USAN

- 48 recursos
- 30 fichas de recursos usados (rojas)
- 66 privilegios
- 1 carros de transporte por jugador
- 1 tarjeta de bodega de carga por jugador
- 2 fichas de puntos de movimiento por jugador
- 1 tablero de terrenos
- 6 fichas marcadoras para tablero terrenos, por jugador
- 19 camions por jugador
- 1 ficha de descripción general
- Cada jugador recibe 30(2j), 25(3j) o 20(4j) peones y asentamientos.
- 1 ficha de precio (\$0-\$20)
- 2 fichas de puntos de movimiento por jugador
- Tarjeta de jugador de inicio

FASES

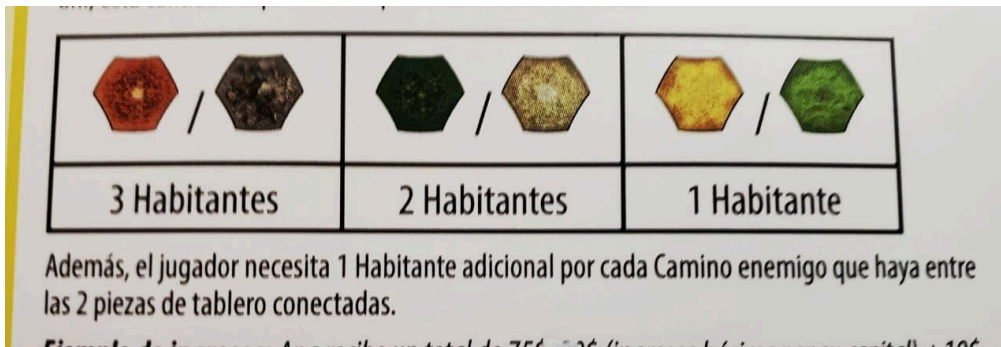
Compras

1. Comprar UN Privilegio (\$20 o \$0)
2. Comprar UNA mejora: doble capacidad de carga, \$80; más puntos de movimiento, \$50.
3. Comprar habitantes en \$10 y colocarlos en capital o colonia propia. En capital máximo 9 peones en total, sin limitaciones para cada compra. En Colonia máximo 7, pero en cada compra máximo puede llevar una cantidad similar a la cantidad de piezas preexistentes del jugador en ese hexágono, incluyendo la Colonia.

Acciones de los Habitantes

4. Mover habitantes 1 espacio por terreno y queda inactivo; ilimitado por caminos propios, sigue activo.
5. Antes o después, los habitantes activos construyen caminos. El jugador debe construir sus carreteras en una red conectada. Su 1er camino debe comenzar en su capital, luego, la red puede ramificarse en cualquier dirección.
6. Si conecta ciudades o montañas requiere 3 habitantes activos en total, en uno o los dos hexágonos unidos. En bosque y desiertos, 2. En trival y praderas, 1. Si hay camino ajeno, 1 habitante extra. Un habitante se elimina y

el resto queda inactivo.



7. El jugador puede mover sus habitantes activos a cualquier distancia a lo largo de sus caminos sin agotarlos, permaneciendo activos en el hexágono de destino.
8. Anotar nuevos terrenos conectados en tablero de terrenos.

Mover productos o habitantes

9. Mover transporte con producto(s) o habitantes (según capacidad de carga) 3 a 7 espacios (según puntos de movimiento). Por caminos paga medio punto de movimiento. Entrega producto en ciudad, se tapa producto requerido por dicha ciudad, y jugador se queda con ficha.
10. Obtener ingresos: \$20 por la capital. Por terrenos unidos por caminos propios (anotados en tablero de terrenos):
 - \$10 por cada ciudad conectada a la capital.
 - \$5 por cada trigal, bosque y pradera.
 - \$10 por cada montaña.
 - \$10 si tiene de todo (duplica o triplica, etc, si tiene duplicado o triplicado, etc). El número máximo de ciudades conectadas determina cantidad máxima a pagar de cada cosa.

PUNTUACIÓN FINAL

Juego termina con cierta cantidad de recursos en manos entre todos los jugadores: 19 (2j) , 21 (3j), 23 (4j). Esto se verifica cuando juegue el jugador de la derecha del jugador inicial.

- Cada recurso singular, 5pv
- Dos iguales, 9pv
- Tres iguales, 12pv
- Cuatro iguales, 14pv
- Cinco o más iguales, 15pv
- Por cada conjunto de cinco distintos, 2pv

Traducción de [Mario Aguila](#), basado en mapa generado en <https://504rules.github.io/> pero agregando datos obtenidos del manual principal.