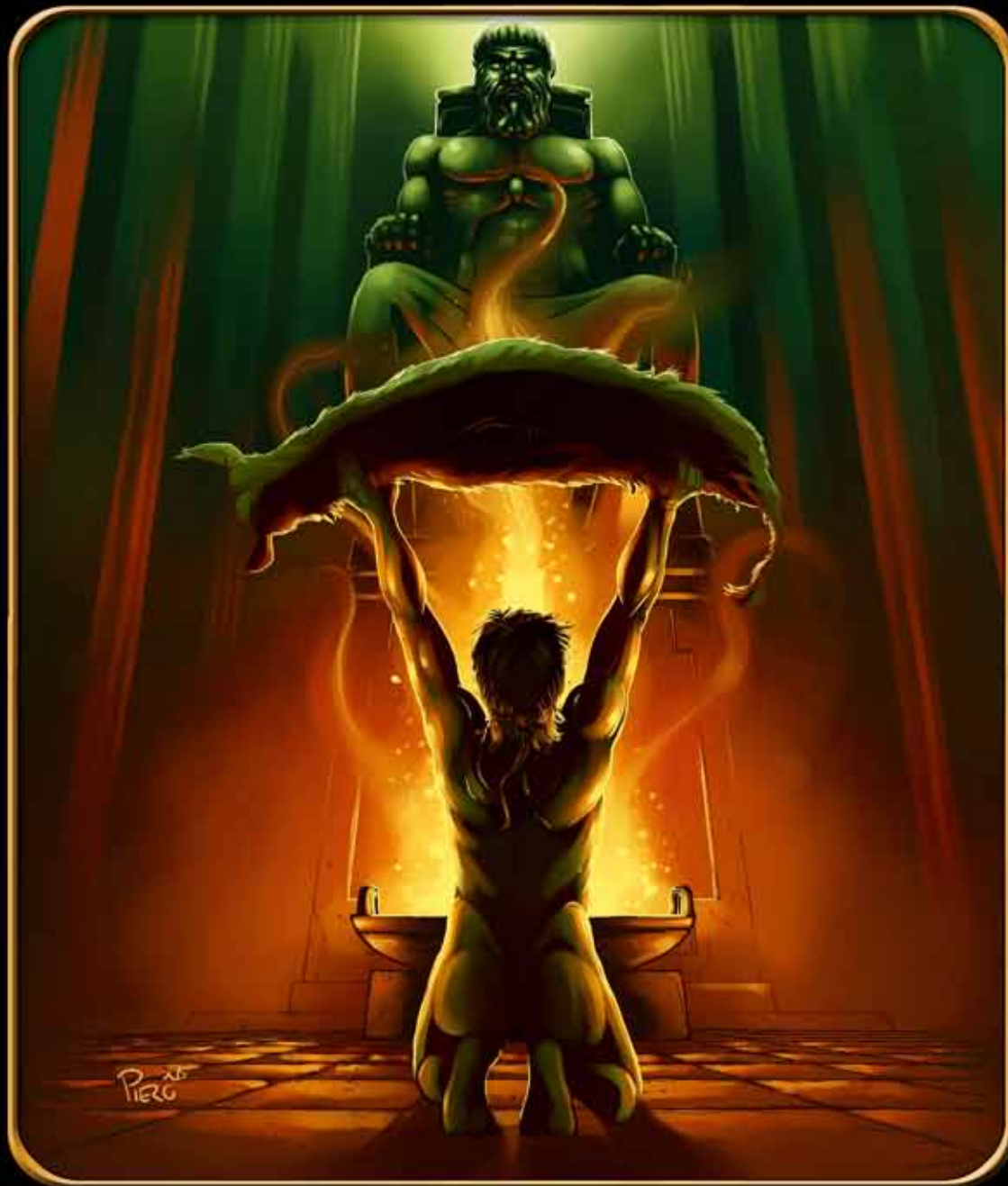


OFFFRANDES





Año 430 antes de Cristo. Peloponeso, Grecia.

La guerra Arquidámica causa estragos entre las dos grandes ciudades: la democrática Atenas y la oligárquica Esparta. Los hoplitas espartanos dirigen incursiones y saquean la región ática mientras la flota ateniense, dueña de los mares, asola las costas del Peloponeso. Los potenciales aliados de ambos bandos: Delos, Tebas o Corinto brindan sus fuerzas en este enfrentamiento sin fin. En Junio, una desgracia adicional, la peste, diezma las ciudades griegas. Las ciudades entendieron entonces que sólo la ayuda de los dioses les permitiría sobrevivir a este convulso período.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador representa a una ciudad griega. El objetivo del juego es conseguir el favor de los dioses realizando el mayor número posible de ofrendas para ellos, sabiendo que no todos los dioses son igual de poderosos. Para realizar una ofrenda, necesitarás obtener los animales del Campesino, prepararlos con la ayuda de la Portadora de Agua y el Portador de Flores y, finalmente, llevarlos a los altares guiado por el Guardián del Templo.

PREPARACIÓN Y COMPONENTES DEL JUEGO

- Cada jugador coge 19 fichas de su color:
 Rojo para **Esparta**, Amarillo para **Corinto**, Verde para **Atenas**, Azul para **Tebas**, Negro para **Delos**.
- Coloca los tres tableros en la mesa de forma que queden visibles para todos los jugadores.
- Coloca una ficha de cada color de jugador en la casilla 0 en el Tablero del Templo. 
- Cada jugador coloca 7 fichas de su color en las primeras casillas de cada personaje diferente presente en los tres tableros. 
- Coloca todos los animales y los dracmas junto a los tableros (formando la reserva y la banca).
- **Entrega 10 dracmas a cada jugador.**
- Decide al azar quién será el jugador que empezará la primera ronda y entrégale el Marcador de Primer Jugador.



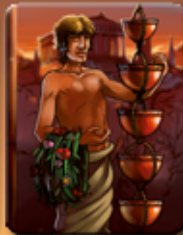
DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES



CAMPESINO
Abastece de animales de valor creciente.



PORTADORA DE AGUA
Purifica de 1 a 5 animales.



PORTADOR DE FLORES
Adorna de 1 a 5 animales.



GUARDIÁN DEL TEMPLO
Lleva los animales a los altares de dioses de importancia creciente.



SACERDOTISA
Reza por las ciudades.



CORRUPTOR
Corrompe a los personajes rivales.



SOLDADO
Protege de los corruptores rivales.

Preparan conjuntamente los animales para el sacrificio.

FASE PRELIMINAR

Cada jugador empieza con tres personajes diferentes.

El jugador situado a la derecha del jugador inicial (en otras palabras, el último jugador en el sentido de las agujas del reloj) elige tres personajes y mueve sus fichas una casilla por cada personaje que ha elegido (no puede mover múltiples casillas por un mismo personaje).

Seguidamente, el jugador a su derecha realiza lo mismo y así sucesivamente hasta que el primer jugador haya elegido sus personajes.

Cuando se inicia la partida, ésta se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. Esta elección inicial de personajes al revés del turno es necesaria para no perjudicar al primer jugador.



En este ejemplo :

- **Esparta** escoge a 1 Guardián del templo, 1 Campesino y 1 Portador de Flores.
- **Athenas** escoge a 1 Soldado, 1 Portador de Flores y 1 Portadora de Agua.
- **Tebas** escoge a 1 Soldado, 1 Campesino y 1 Portadora de Agua.
- **Corinto** escoge a 1 Guardián del Templo, 1 Sacerdotisa y 1 Corruptor.

La partida puede ahora comenzar...

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se juega en una serie de rondas, cada una formada por 4 fases.

- Fase 1: Subastas.
- Fase 2: Corrupción.
- Fase 3: Ofrendas.
- Fase 4: Ingresos.

Las reglas descritas se aplican en una partida con 4 o 5 jugadores. Las reglas adaptadas para una partida con 3 jugadores se encuentran al final de este reglamento.



FASE 1: SUBASTAS

Desarrollo de esta fase

Cada jugador, empezando por el primer jugador, dispone de un **turno de subasta**. Al final del turno de subasta de un jugador, el jugador siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) realiza su turno de subastas y así sucesivamente hasta que todos los jugadores han realizado sus turnos.

Turno de subasta

El jugador que dispone del turno coge las 7 cartas de Personaje en su mano, elige 2 y las coloca frente a él realizando una puja inicial en dracmas (mínimo 1 dracma).

Siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede después hacer una puja superior o pasar.

La subasta continúa hasta que todos los jugadores excepto uno hayan pasado.

- Si un jugador no realiza una puja y decide pasar, no podrá hacer una puja más tarde durante esa subasta.
- Un jugador no puede pujar por más dracmas de los que dispone.

El ganador de la subasta coge las 2 cartas de Personaje y las coloca frente a él, paga el coste de su puja a la banca y avanza una de sus fichas hasta la siguiente casilla por cada uno de los dos personajes que ha conseguido. El resto de jugadores no pierden el dinero de sus pujas.

Dos casos pueden darse:

- Si la subasta la gana el jugador que dispone del turno de subasta, su turno finaliza inmediatamente.
- Si la subasta la gana otro jugador, el jugador que dispone del turno de subasta puede iniciar una nueva subasta eligiendo 2 nuevas cartas de Personaje (entre las que le quedan) y realizar una nueva puja inicial. Sin embargo, en esta nueva subasta, los jugadores que ya ganaron durante ese turno no pueden participar.

Ejemplo



Esparta es el primer jugador.



Esparta puja por el Soldado y el Guardián del Templo por 3 dracmas.



Tebas gana la subasta con una puja de 4 dracmas dado que el resto ha pasado.

El turno de subasta continúa hasta que el jugador que dispone del turno gana una subasta o cuando no quedan más Personajes por elegir (es decir, cuando los otros 3 jugadores han ganado una subasta durante ese turno).

El jugador que dispone del turno de subasta puede también decidir pasar en lugar de proponer nuevos personajes. En este caso, el siguiente jugador dispone de su turno de subasta.

Todos los personajes vuelven a estar disponibles de nuevo y cada jugador puede participar de nuevo en las pujas.

La fase de subastas finaliza cuando cada jugador ha completado su turno de subasta.

La última casilla de cada personaje

A lo largo de la partida, los jugadores avanzan sus fichas en las casillas que conforman las escaleras de personaje. Diversas fichas pueden situarse en la misma casilla de una escalera de personaje, excepto en la última casilla de cada escalera donde sólo puede haber una única ficha.

Si la ficha de un jugador ocupa la última casilla de una escalera y otro jugador tiene que avanzar su ficha de la cuarta casilla de la misma escalera hasta la última, la ficha que se encuentra en la quinta casilla retrocede automáticamente a la cuarta y la ficha que estaba en la cuarta casilla pasa a ocupar la quinta casilla.

FASE 2: CORRUPCIÓN

Cualquier jugador que tenga una ficha en la escalera de Corruptor puede decidir corromper a un único personaje de uno de sus rivales.

Orden de corrupción

El jugador que tiene la ficha más avanzada en la escalera del Corruptor juega primero durante esta fase, seguidamente juega el jugador que tiene la siguiente ficha más avanzada y así sucesivamente. En caso de empate, el orden del turno sirve para deshacer el empate.

Corrupción de un personaje

Un jugador puede corromper a un personaje de uno de sus adversarios si su ficha de Corruptor es más alta que la ficha de Soldado de su rival. Para hacerlo, selecciona una de las escaleras de personaje y avanza su propia ficha hasta la siguiente casilla y retrocede la ficha del rival que corrompe una casilla en la misma escalera.



Esparta realiza una puja de 2 dracmas por un Campesino y una Portadora de agua.

Tebas ya no puede participar en esta subasta.



Esparta gana esta subasta. El turno de subasta termina y el siguiente jugador empieza otro.



Esparta avanza su ficha de Campesino mientras que **Corinto** retrocede su ficha una casilla.



- **Corinto** corrompe primero y puede corromper a cualquier otra ciudad. Ha escogido corromper a **Esparta**.
- Después es **Esparta** quien corrompe (porque es el primer jugador) pero sólo puede corromper a **Atenas**.
- Después es **Tebas** quien corrompe pero no puede corromper a ninguna ciudad porque **Esparta** y **Atenas** ya han sido corrompidas.
- **Atenas** no puede utilizar su Corruptor.

Algunas restricciones durante la corrupción

- Un jugador sólo puede usar el Corruptor una vez en cada fase de corrupción.
- El jugador corrompido tiene que poseer al menos un personaje en la escalera escogida por el jugador que corrompe.
- Un jugador sólo puede ser corrompido una vez en cada fase de corrupción.
- Los Corruptores y los Soldados no pueden ser corrompidos.
- Los jugadores pueden bajar la ficha de otro jugador situada en la última casilla de una escalera hacia la cuarta gracias a la corrupción sólo si posee una ficha en la última casilla de la escalera del Corruptor (para corromper los mejores personajes, se debe ser el mejor Corruptor).






FASE 3: OFRENDAS

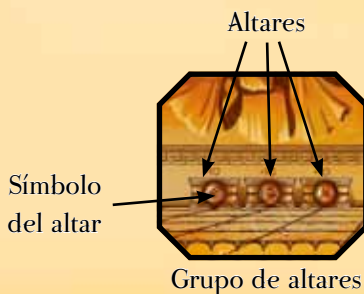
Cada jugador, empezando por el primer jugador, puede efectuar una ofrenda en función de los personajes que consiguió y obtener así puntos.

Cada jugador sólo puede realizar una ofrenda (incluyendo varios animales de la misma categoría) por turno.

La ofrenda será más importante cuanto más valor tengan los animales ofrecidos.

Valor de los animales

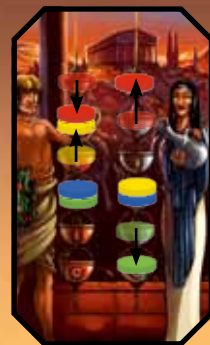
-  Gallina: valor = 1
-  Cerdo: valor = 2
-  Cabra: valor = 3
-  Oveja: valor = 4
-  Buey: valor = 5



Realizar una ofrenda

El jugador que quiere realizar una ofrenda debe:

- Determinar el tipo de animales que va a ofrecer, basándose en la posición de su ficha en la escalera del Campesino.
- Determinar cuántos animales puede coger, basándose en las posiciones de sus fichas en la escalera de los Portadores y coger el número adecuado de animales de la reserva: ese número corresponde al valor indicado la escalera donde se sitúa su ficha menos avanzada (es imposible coger más de 5 animales). Los animales tienen que ser del mismo tipo. Si no hay animales suficientes en la reserva, se pueden coger los que quedan o escoger animales de menor valor. Si ninguna de las opciones es posible, el jugador no puede realizar una ofrenda.
- Determinar qué altar va a ser utilizado, basándose en el lugar en que se encuentra su ficha de Guardián del Templo o en los altares situados a la izquierda de la misma. Si ya existen animales presentes en el altar elegido, hay que devolverlos a la reserva.
- Poner una de sus fichas en el símbolo dibujado en ese altar. Si el altar está ocupado, la ficha presente es sustituida y se devuelve a su propietario.



Corinto corrompe al Portador de Flores de **Esparta**.

Esparta corrompe a la Portadora de Agua de **Atenas**.



Esparta no puede coger ningún animal.

Corinto no puede coger ningún animal.

Atenas puede coger una oveja.

Tebas puede coger 2 gallinas.



Tebas ofrece 2 aves a Hermes.

Atenas ofrece 1 oveja a Atenea.

Condiciones para realizar una ofrenda

Si el altar está vacío, se pueden realizar ofrendas sin ninguna restricción.

Si el altar ya tiene animales (de una ofrenda anterior), la nueva ofrenda tiene que cumplir con las siguientes condiciones:

- El número de animales ofrendados debe ser igual o superior a los animales ya presentes.
- El valor del tipo de animal ofrendado debe que ser igual o superior al valor de los animales ya presentes.
- La ofrenda tiene que ser diferente de la ya presente.

Un jugador también puede reemplazar una ofrenda propia anterior si cumple con las anteriores condiciones.

Si no es posible ofrendar los animales que se han cogido, se deben devolver a la reserva.

Obtener puntos de devoción

• Gracias a las ofrendas

Cuando un jugador realiza un sacrificio obtiene puntos inmediatamente. Los puntos obtenidos por las ofrendas se calculan multiplicando el valor del tipo de animal ofrendado por el número de animales de la ofrenda.

• Gracias a la Sacerdotisa

Al inicio de la fase de sacrificios, cada jugador obtiene tantos puntos como se muestra en la lámpara donde se encuentra su ficha de Sacerdotisa (es decir: 2, 4, 6, 8 o 10 puntos de adoración), incluso si no ha realizado ninguna ofrenda.

Nota: Los jugadores nunca pierden puntos de devoción.

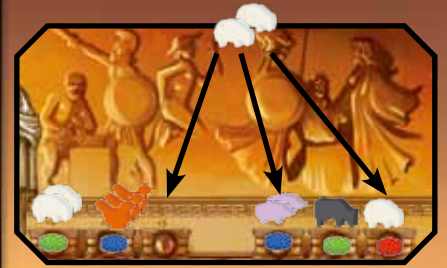
FASE 4: INGRESOS

- El jugador inicial entrega su Marcador de Primer Jugador al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
- Cada jugador recibe 10 dracmas. Los jugadores pueden conservar las monedas de rondas anteriores pero nunca pueden disponer de más de 25 dracmas (las monedas sobrantes se devuelven a la banca).

Tras esto, la ronda finaliza y se inicia una nueva ronda empezando por la fase I.

FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que todos los altares han recibido una ofrenda o cuando un jugador disponga de más de 100 puntos de devoción, la partida finaliza tras la fase 3 actual y los jugadores suman los puntos de los altares.



Esparta puede ofrendar 2 ovejas. Sólo puede hacerlo en los altares de Hermes, Atenea o Afrodita.



Esparta ofrenda

Corinto ofrenda

Atenas ofrenda

Thebas ofrenda



Esparta :

4(Sacerdotisa) + 1x1(gallina) = 5 puntos

Corinto :

8(Sacerdotisa) + 1x3(cabra) = 11 puntos

Atenas :

4(Sacerdotisa) + 2x5(buey) = 14 puntos

Thebas :

0(Sacerdotisa) + 3x4(oveja) = 12 puntos



PUNTUACIÓN DE LOS ALTARES

Cada jugador añade a los puntos de devoción ganados durante la partida, los puntos relativos a los altares que ocupa al final de la partida, es decir, en los que se encuentran fichas de su color.

Los altares del primer grupo proporcionan 5 puntos cada uno.

Los altares del segundo grupo proporcionan 10 puntos cada uno.

Los altares del tercer grupo proporcionan 15 puntos cada uno.

Los altares del cuarto grupo proporcionan 20 puntos cada uno.

El altar del quinto grupo proporciona 25 puntos.

Esparta :

$$5 + 25 = 30 \text{ puntos}$$

Corinto :

$$10 + 10 + 20 = 40 \text{ puntos}$$

Atenas :

$$5 + 5 + 10 = 20 \text{ puntos}$$

Tebas :

$$15 + 15 + 20 = 50 \text{ puntos}$$



El jugador con la mayor puntuación gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado que ocupe más altares será el ganador.

VARIANTE PARA 3 JUGADORES

Con 3 jugadores, durante la fase de subastas (fase 1), un jugador sólo puede proponer 2 grupos de Personajes (en lugar de 3) durante su turno de subasta. Si pierde la primera apuesta que ha empezado, puede proponer una segunda (con las mismas restricciones que en una partida con 4/5 jugadores) pero si pierde esta segunda, su turno de subasta termina y las 7 cartas de Personaje pasan al siguiente jugador.

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a todas las personas que han contribuido a este proyecto. En particular, estamos muy agradecidos a Pierô por sus magníficas ilustraciones, a Nicolas quien ha estado con nosotros desde el principio, a Jos y Thierry quienes han sufrido con cada versión del reglamento (especialmente con las primeras!), a Yolande y Michel por su apoyo, a CyberFab y CyberMimi por su entusiasmo y amistad, Franck, Véro, Thierry, Flora, Christophe y Sébastien por haber releído una y otra vez el reglamento y, por supuesto, a todas las personas que han probado el juego. Y, por último, pero igual de importantes, a nuestros dos pequeños: Lola y Chloé.



CRÉDITOS

Autor : Cédric Lefebvre

Ilustrador : Pierô

Traductor: Karina Bizot

& Carlos Moreno

© 2010 Ludonaute

www.ludonaute.fr