español

# Jenseits von Theben / Thebes

Un juego de Peter Prinz para 2-4 jugadores

QUEEN GAMES

## Material de juego

- **1 reglamento y • 1 folleto adjunto con una visión general**
- **1 tablero de juego** – en el que aparecen 12 lugares unidos por una red de caminos; 7 ciudades en Europa y 5 zonas de excavaciones en la zona del Mediterráneo.

*Marcador del tiempo con las 52 semanas del año*

*4 recuadros para las cartas de investigación*

*3 recuadros para cartas de exposiciones*

- **4 arqueólogos** – las fichas de juego en 4 colores distintos
- **4 fichas de tiempo** – una por cada jugador

- **1 ficha de año** – que marcará en qué año se encuentran los jugadores

- **85 cartas de investigación** – entre las que figuran cartas de conocimiento, distintas cartas de asistente y 9 cartas de congresos.

En cada carta de investigador figura ……. *la ciudad donde el jugador recibió esta carta.*

*… la cantidad de semanas que el jugador debe invertir en adquirir esta carta.*

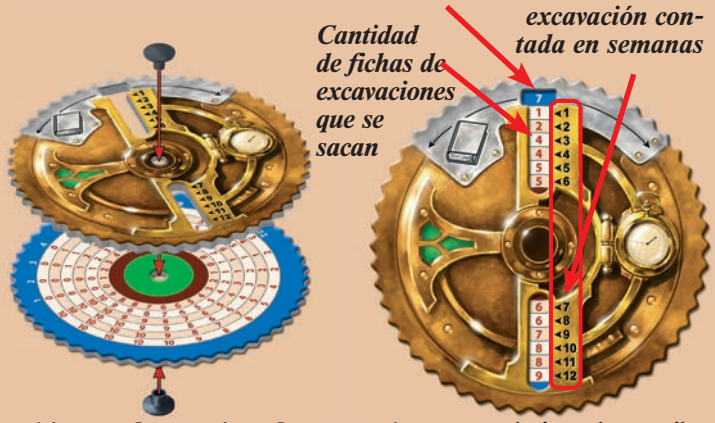
*… su repercusión en el juego. Con esta carta su propietario consigue 3 puntos de conocimientos especializados sobre la zona de Egipto (amarilla).*

- **10 cartas de exposiciones** – Cinco exposiciones pequeñas con 4 puntos y cinco grandes con 5 puntos.

*Puntos* *Ciudad donde el jugador puede conseguir esta carta* *Artefacto necesario* *Tiempo necesario*

- **5 cartas de resumen** – donde aparecen los hallazgos de cada zona de excavaciones.

- **4 cronoscopios** – cada uno de los cuales está formado por dos discos de cartón y un remache de plástico de dos piezas. Antes de jugar por primera vez, los cronoscopios se montan tal como se muestra en la figura siguiente.




- **4 juegos de permisos de excavaciones** – cada jugador recibe un permiso de excavaciones para cada zona (1 j. = 5 uds.)

*Lado delantero: permiso de excavaciones válido*
*Lado trasero: permiso de excavaciones caducado*

• **155 fichas de excavaciones –** cada zona de excavaciones tiene 15 hallazgos 13 artefactos, 1 conocimiento especializado de otra zona de excavaciones y 1 conocimiento general. El resto son fichas en blanco (escombros sin valor). De cada zona se pone a un lado un artefacto (valor 1), todas las demás fichas se distribuyen entre las bolsas de tela correspondientes.

• **5 bolsas de tela –** que se llenan respectivamente con las 30 fichas de excavaciones correspondientes. Al principio del juego, cada bolsa contiene 14 de los 15 hallazgos y 15 fichas en blanco en el color correspondiente.

## Preparación del juego

Cada jugador recibe: • un juego de permisos de excavaciones y, en el color de su elección,
• una ficha de arqueólogo, • una ficha de tiempo y • un cronoscopio.

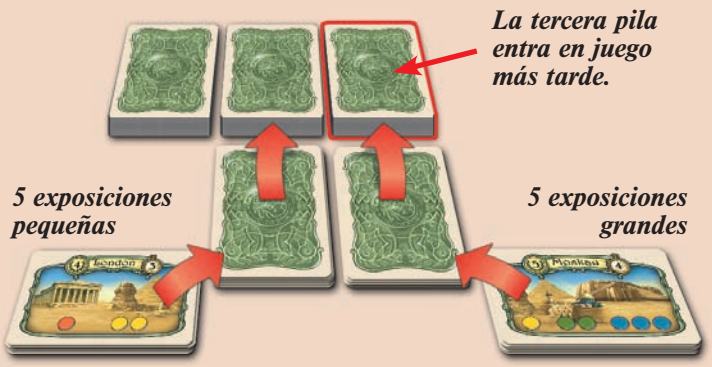
De las cartas de investigación se sacan 10 **exposiciones.** Las demás cartas se mezclan y las **4 cartas superiores se colocan boca arriba** sobre el recuadro correspondiente del tablero.

Las cartas restantes se dividen en **tres pilas de tamaño similar**. Mezclad las 5 cartas de exposiciones pequeñas en la segunda pila, y las 5 grandes en la tercera pila.

*Atención: en caso de haber 2 jugadores, todas las cartas de exposiciones se mezclan en la segunda pila.*

La primera pila se pone sobre la segunda y se coloca junto al tablero.

**La tercera pila se pone a un lado.** Entra en juego cuando las demás cartas se agotan.



# Objetivo del juego

Los jugadores viajan como arqueólogos por Europa para adquirir los conocimientos necesarios para realizar sus expediciones de excavación. En ese viaje les serán de gran ayuda sus asistentes y el equipo, como vehículos o palas. Deberán ir muy bien equipados p. ej. a Egipto, Creta o Mesopotamia para excavar valiosos objetos, que les proporcionarán fama y crédito a través de los puntos obtenidos. La realización de exposiciones y la asistencia a congresos les otorgará también mucho crédito. Sin embargo, todo esto cuesta tiempo que correigual para todos. El que mejor utilice su tiempo y, por medio de conocimientos y excavaciones exitosas, consiga la mayor cantidad de puntos gana la partida.

# Modo de jugar

Dependiendo de la cantidad de jugadores, el juego se desarrolla en:

- 3 años en caso de 2 jugadores
- aproximadamente 2 años y medio en caso de 3 jugadores
- 2 años en caso de haber 4 jugadores.

## 1. Orden de participación de los jugadores

El jugador inicial es aquel cuya ficha de tiempo se encuentra encima de la pila del punto de inicio, el turno sigue con el siguiente por debajo y así sucesivamente en el primer turno.

A medida que avanza la partida, le toca jugar al jugador cuya ficha de tiempo se encuentre en la última posición del marcador de tiempo. Si aquí se encuentran apiladas varias fichas, le toca jugar al jugador cuya ficha de tiempo esté más arriba.

A un jugador puede tocarle jugar varias veces sucesivamente, es decir hasta que adelanta la ficha de tiempo de otro jugador.

El jugador avanza su ficha en el tablero a lo largo de las líneas punteadas, de un sitio a otro, y al final realiza **una** acción. Al hacerlo puede adelantar a otras fichas. Puede haber más de una ficha en un mismo lugar.

**Tanto el avance como** la realización de la **acción** se calculan en semanas y se marca la suma en el marcador de tiempo usando la ficha de tiempo.

**Cada desplazamiento** de un lugar a otro vecino cuesta **1 semana**. Las semanas necesarias para cada acción figuran en las cartas correspondientes.

## 2. Realizar una acción

El jugador de turno realiza una de las acciones siguientes:

| | |
|---|---|
| **Coger una carta de investigación** | *…en Berlín, Londres, Moscú, París, Roma o Viena* |
| **Cambiar las cartas** | *…en Varsovia* |
| **Realizar una excavación** | *…en Grecia, Egipto, Creta, Palestina o Mesopotamia* |
| **Realizar una exposición** | *…en Berlín, Londres, Moscú, París, Roma o Viena* |

***Ejemplo: le toca jugar al jugador azul.***

*Nota: si en el curso de la partida, un jugador llega con su ficha a un recuadro donde hay otras fichas, coloca la suya encima.*

***Ejemplo: el jugador azul da dos pasos y desplaza su ficha de Londres a Varsovia. Esto le cuesta 2 semanas, más 1 semana por la acción siguiente „Cambiar las cartas“.***

*Nota: **la carta de investigación „Auto“** acorta 1 semana cada viaje que dure 3 semanas o más.*

*La utilización de la **carta „zepelín“** acorta los viajes en 0 semanas. **Esta carta se descarta después de usarla.***

*ATENCIÓN: En cualquier caso es obligatorio realizar una acción. **¡No** está permitido viajar o quedarse en un sitio **sin** realizar una acción!*

Estas son las acciones posibles:

## Coger una carta de investigación

El jugador selecciona **una** de las 4 cartas de investigación y avanza su ficha hasta la ciudad que figura en la carta. Si su ficha ya se encuentra en esa ciudad, el jugador ahorra el tiempo que cuesta este desplazamiento.

El jugador avanza su ficha de tiempo por la cantidad de semanas necesarias (indicadas en la carta de investigación más el eventual desplazamiento).

Entonces coge la carta de investigación correspondiente y la deposita boca arriba delante de él. A partir de ahora puede sacar provecho de las ventajas de esta carta.

A continuación, el jugador coge una carta de la pila.

**Si saca una nueva carta de investigación**

Si se trata de una carta de investigación, la coloca boca arriba en el lugar que ha quedado libre.

**Si saca una carta de exposición**

Si en lugar de ello, saca una carta de exposición, entonces la coloca sobre el primer recuadro de exposición (a). Las cartas localizadas en los recuadros de exposición se desplazan un recuadro en dirección de la flecha. Si una carta de exposición del tercer recuadro (c) es desplazada, entonces se coloca en la pila de descartes.

En cualquier caso, el jugador sigue cogiendo cartas de la pila **hasta que** vuelve a haber boca arriba cuatro cartas de investigación.

**La pila de cartas se acaba**

Cuando la pila se acaba por primera vez, la pila de descartes se mezcla **junto con la pila que se había dejado a un lado al iniciar la partida.** Forman un nueva pila.

Cuando la pila se agota de nuevo, las cartas descartadas se mezclan y se disponen para el juego formando una nueva pila colocada boca abajo.

***Cuando el jugador ha cogido una carta, el sitio libre se ocupa con una nueva carta de investigación de la pila colocada boca abajo…***

***… si al hacerlo se saca una carta de exposición, ésta se coloca en el recuadro de exposición „a“.***

***Si aquí ya se encuentra una carta, ésta se desplaza 1 recuadro (al recuadro „b“).***

## Cambiar las cartas

Si un jugador desea cambiar las cartas de investigación, lleva su ficha a Varsovia (a menos que ya se encuentre allí), coge las 4 cartas de investigación colocadas boca arriba y las pone en la pila de descartes. Entonces va sacando cartas de la pila y colocando boca arriba en los recuadros que se han quedado libres las cartas de investigación, hasta que repone las 4. Si al hacer esto saca una carta de exposición, procede con ésta como se explica en el apartado: **Coger una carta de investigación** *(véase arriba).*

El jugador avanza su ficha de tiempo por la cantidad de semanas necesarias (1 semana por la acción más el eventual desplazamiento).

***Caso especial:*** *si a un jugador le toca jugar dos veces sucesivamente (es decir, mientras tanto no juega ningún otro jugador), el segundo cambio de las cartas le cuesta 2 semanas (por el desplazamiento no tiene que invertir ningún tiempo, pues su ficha ya se encuentra en Varsovia).*

*Si incluso juega tres veces sucesivamente, el tercer cambio sucesivo le cuesta 3 semanas, y así sucesivamente.*

## Realizar una excavación

Si un jugador cumple los requisitos necesarios, puede decidirse a realizar una excavación.

**Requisitos mínimos**

- El jugador tiene un **permiso de excavación válido** para esta zona.
- El jugador tiene al menos **1 punto de conocimientos especializados**, apropiados para la zona de excavaciones concreta; bien sea mediante una carta de investigación o bien mediante el correspondiente hallazgo.

El jugador desplaza su ficha hasta la zona de excavaciones deseada (a menos que su ficha se encuentre allí) y realiza la excavación.

Para ello saca el número de fichas de excavación correspondiente de su bolsa de tela.

La cantidad depende de cuánto tiempo invierte el jugador en la excavación y de cuánto conocimiento, es decir, cuántos puntos por conocimiento debe presentar para esta zona de excavaciones.

**Determinación de los puntos según los conocimientos**

La cantidad de puntos por conocimientos que el jugador debe presentar para una zona de excavaciones está formada por:

- **Conocimientos especializados**
  - por medio de libros especializados (el libro del mismo color de la zona de excavaciones)
  - por medio de las indicaciones de la población (el símbolo del mismo color)
  - asistentes (se valoran para cada una de las zonas)

*Nota: la utilización de la carta **„indicación de la población“** aumenta una vez los conocimientos especializados en **2 puntos**. Sólo vale para una excavación. **Esta carta se tiene que descartar después de usarla.***

Y también de

- **Conocimientos generales**
  - de libros (libro abierto, vale para todas las zonas).

Por **cada símbolo** (libro abierto, libro en color o indicación) **se consigue 1 punto de conocimientos.**

***Ejemplo: una excavación en Creta requiere…***

***… un permiso de excavación válido***

***…mínimo 1 punto de conocimientos especializados en „Creta“***

***… la ficha de jugador localizada en la zona de excavaciones de „Creta“***

***Ejemplo de conocimientos especializados en „Creta“ (cartas de investigación y hallazgo de Grecia):***

***3 puntos (2 + 1 puntos) por libros especializados***

***+ 2 puntos por la carta „indicaciones de la población“***

***+ 1 punto por dos cartas „asistente“***

*Nota: 2 asistentes valen 1 punto de conocimientos especializados, 3 asistentes valen 2 puntos de conocimientos especializados.*

*Si un jugador tiene **sólo un asistente**, puede utilizar esta carta en una excavación. Produce el mismo efecto que 2 asistentes, **pero directamente después de la excavación se pone en la pila de descartes.***

*Nota: para adquirir los conocimientos generales se requiere más tiempo, pero se pueden utilizar para todas las zonas.*

***4 puntos de conocimientos generales (válido para todas las zonas de excavaciones)***

Primero se cuentan los conocimientos especializados de la zona de excavaciones en la que nos encontramos (suma de los puntos por los libros especializados, asistentes e indicaciones). A esto se añaden los conocimientos generales; aquí cada libro vale también 1 punto.

No se pueden utilizar **más puntos de conocimientos generales que puntos de conocimientos especializados**. Si se tienen más conocimientos generales, el resto se deja sin utilizar para esta excavación.

***Ejemplo: el jugador tiene para su excavación en Creta conocimientos por un total de 8 puntos (de los 5 puntos de conocimientos generales sólo se tienen en cuenta 4 puntos).***

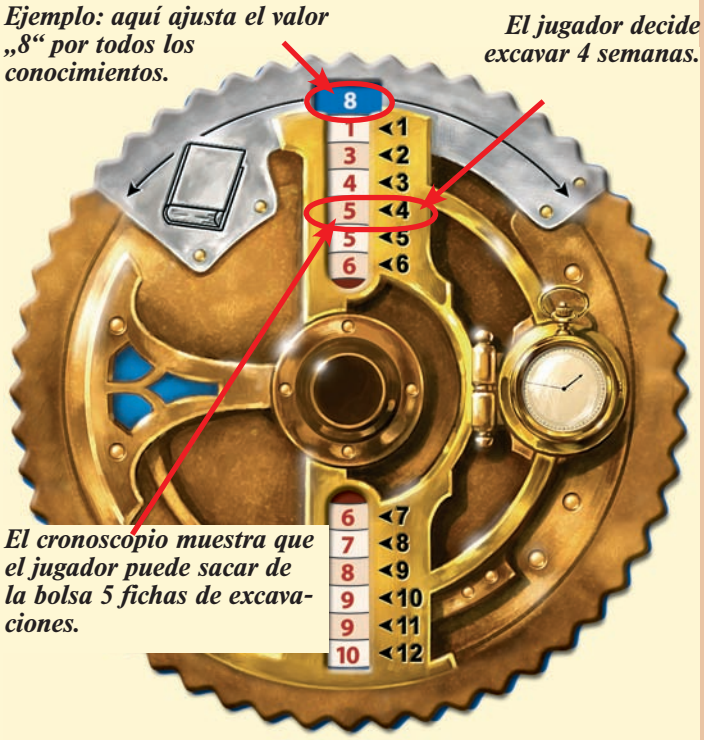
**Utilización del cronoscopio – Cantidad de fichas que se pueden sacar**

El **valor total actual** (por conocimientos especializados y generales) se ajustan en el cronoscopio. Para ello se gira el lado superior del disco hasta que aparece el número correspondiente en el borde superior (número blanco sobre fondo azul).

Entonces el jugador decide **cuántas semanas** desea excavar. Las semanas se muestran en el disco por medio de un número negro (del 1 al 12) localizado junto a la hendidura.

A la izquierda del número de semanas deseado, se puede leer cuántas fichas se pueden sacar. Este valor se representa por medio de **un número rojo**. Es **obligatorio** elegir una cantidad de semanas donde el **número rojo sea mayor que „0“**. Una excavación no puede durar más de 12 semanas. El jugador dice en voz alta cuánto tiempo desea excavar.

El jugador avanza su ficha de tiempo por la cantidad de semanas necesarias (número de semanas seleccionas más el eventual desplazamiento al lugar de la excavación).




*Nota: si en el transcurso de la partida, los puntos por conocimientos suman más de 12, entonces se tratan como 12 puntos al ajustar el cronoscopio.*

**La excavación: hallazgos o escombros sin valor**

Después, el jugador saca la cantidad de fichas indicada de la bolsa perteneciente a la zona de excavaciones. El jugador **devuelve** los **escombros** (fichas en blanco) **a la bolsa** y coloca boca arriba delante de él los hallazgos (artefactos y puntos de conocimientos).

***Carta de investigación „pala“:*** *si un arqueólogo tiene dos cartas de este tipo, en cada excavación puede coger 1 ficha más si tiene 3 cartas „pala“, puede coger 2 fichas más.*

*Si el jugador tiene **sólo** una „pala“, puede utilizar esta carta también en una excavación. Tiene el mismo efecto que 2 de estas cartas,* ***pero se tiene que descartar directamente después de la excavación.***

*Nota: lógicamente - no se debe ver el contenido de la bolsa.*

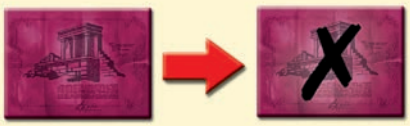
*Una vez que se ha sacado la primera ficha, ya no se puede cambiar la decisión de cuántas semanas se va a excavar.*

***Ejemplo: el jugador podía sacar 5 fichas de excavaciones. Encontró 3 artefactos, por los que consigue 8 puntos y 2 escombros sin valor, que vuelve a echar en la bolsa.***

**Conclusión de una excavación**

La excavación ha concluido y el jugador le da la vuelta a su permiso de excavación para esta zona (el lado con la X).

Podrá volver a excavar en esta zona cuando su ficha de tiempo cruce el recuadro „52“ del marcador de tiempo (por lo tanto, el año siguiente).



*Nota: si el jugador posee la carta de investigación **„permiso de excavación especial“** tiene permitido realizar excavaciones por segunda vez en una misma zona en un mismo año. Esta carta es un permiso de excavación válido, pero después de su utilización tiene que ser descartada.*

**Bono por la primera excavación en una zona**

El jugador que realice la primera excavación en una zona, recibe **adicionalmente** el artefacto localizado en el tablero (valor „1“) para esta zona.

## Realizar una exposición

En el transcurso de una partida, las cartas de exposición se van colocando boca arriba sobre los recuadros de exposición del tablero.

Si un jugador desea realizar una exposición, se desplaza con su ficha a la ciudad indicada en la carta, en caso de que no se encuentre en dicha ciudad.

Cada carta de exposición muestra cuántos **artefactos** de qué **zonas de excavaciones** el jugador debe tener como mínimo para poder ejecutar la exposición. El valor del artefacto no se tiene aquí en cuenta.

El jugador muestra los artefactos necesarios, coge la carta de exposición correspondiente y la coloca boca arriba delante de él. Los artefactos se conservan.

El jugador avanza su ficha de tiempo la cantidad de semanas necesarias (indicadas en la carta de exposición más el eventual desplazamiento).

***Ejemplo: el jugador se traslada con su ficha a Londres. Puede realizar la exposición aquí porque posee los artefactos necesarios (al menos 1 artefacto naranja y 2 amarillos).***

*Nota: los libros o libros especializados son artefactos. Por lo tanto, no se tienen en cuenta para las exposiciones.*

**Ha pasado un año**

Cuando una ficha de tiempo pasa el recuadro 52, para el jugador correspondiente empieza de inmediato el nuevo año. Al final de su turno, el jugador da la vuelta a todos sus permisos de excavaciones usados y los pone en el lado válido (sin cruz).

El jugador que pase un ficha de tiempo por el recuadro 52 en último lugar, corre la ficha de año un año más.

# Final de juego y recuento de puntos

Al final del último año (1903), al pasar el recuadro „52“ la ficha de tiempo puede avanzar solamente hasta el recuadro „1“, esto significa que los jugadores no pueden ejecutar acciones que requerirían más semanas.

Cuando todas las fichas llegan a este recuadro, la partida termina y se hace un recuento de puntos.

***Ejemplo: la ficha de tiempo del jugador rojo se encuentra en el último en el recuadro „48“. Por lo tanto le quedan 5 semanas que puede usar p. ej. para realizar excavaciones en Grecia. ¡Sin embargo, las excavaciones no pueden durar más de 6 semanas!***

*Nota: si poco antes de acabar la partida un jugador no puede o desea ejecutar acciones, entonces coloca su ficha de tiempo directamente sobre el recuadro „1“.*

## Recuento de puntos

Cada jugador suma sus puntos obtenidos:

- Por cada **artefacto** (los puntos aparecen impresos)
- Por cada **exposición** (los puntos aparecen impresos)
- Por los **congresos** se consiguen los puntos que aparecen impresos, dependiendo del número de congresos que el jugador haya reunido.
- Por la mayoría de los **conocimientos especializados de una zona de excavaciones** se consiguen **5 puntos** por zona. En caso de empate, los jugadores empatados reciben 3 puntos cada uno.

  Entre conocimientos especializados figuran todos los libros del color correspondiente, bien sea como símbolo impreso sobre las cartas de investigación o bien como hallazgo.

El jugador que consiga en total el mayor número de puntos gana la partida.

*Nota: al contar los puntos obtenidos, el marcador de tiempo es muy útil. Hay que tener en cuenta que el marcador consta de 52 recuadros.*

*Nota: cuantas más cartas de congresos un jugador reúna en el transcurso de una partida, más puntos consigue por ellas.*

*La tabla siguiente muestra cuántos puntos se consiguen respectivamente. Ningún jugador puede conseguir más de 28 puntos por sus cartas de congresos.*

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Cantidad de cartas de congresos*** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| ***Cantidad de puntos*** | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 |

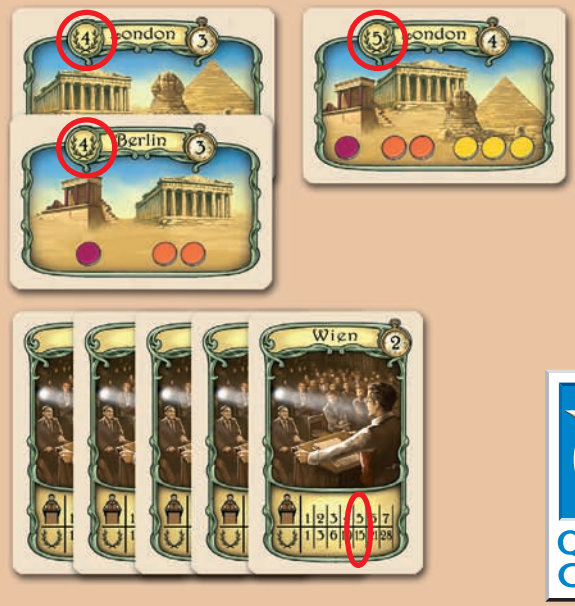
*Nota: al determinar qué jugador posee más conocimientos en las cinco zonas, **no** se tienen en cuenta los asistentes, las indicaciones y las cartas de conocimientos generales.*

***Ejemplo de un recuento de puntos***

***El jugador tiene al final de la partida 67 puntos:***

| | |
|---|---|
| *• 13 artefactos por valor de* | *39 puntos* |
| *• 3 cartas de exposiciones con un total de* | *13 puntos* |
| *• 5 cartas de congresos con un total de* | *15 puntos* |
| *• Ninguna mayoría en conocimientos especializados* | *0 puntos* |

***(En este ejemplo, el jugador tiene conocimientos especializados, pero no ha conseguido la mayoría de conocimientos en ninguna de las 5 zonas, y por ello consigue 0 puntos).***




© Copyright 2007 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany