

PTOLEMAEUS

1 - 4 jugadores | edad 14+ | 20/50 minutos

Autor: Diego Allegrini

Aleandría de Egipto, año 150 d.C., Ptolomeo, el astrónomo más importante de aquella época, está completando el Almagesto, un tratado que lo hará pasar a la historia. En esta importante obra astronómica, Ptolemaeus describe el movimiento del Sol y de la Luna alrededor de la Tierra, junto al de los cinco planetas conocidos en aquella época: Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno. Según el modelo ptolemaico, era posible predecir con gran precisión los movimientos de los siete cuerpos celestes, proporcionando una guía fundamental tanto para los navegantes de la época como para los de los siglos venideros. En este contexto, los jugadores deberán ponerse en el papel de ambiciosos astrónomos y demostrar saber calcular el movimiento de estos cuerpos celestes que, girando alrededor de la Tierra, transitarán con diferentes velocidades a lo largo de las doce constelaciones del zodiaco. ¡Solo quien sea más hábil en la observación del cielo y las configuraciones de los planetas podrá condecorarse con el título de primer discípulo de Ptolomeo y contribuir a la redacción final del Almagesto!

CONTENIDO

1 tablero



8 cuerpos celestes



**1 indicador primer jugador
(indicador Astrolabio)**



65 cartas constelación



13 cartas evento astronómico



25 cartas bonificación



7 cartas objetivo secreto



**40 piezas Almagesto
12 piezas Asteroide**



**1 indicador posición inicial Cometa
1 pieza indicadora de turno**

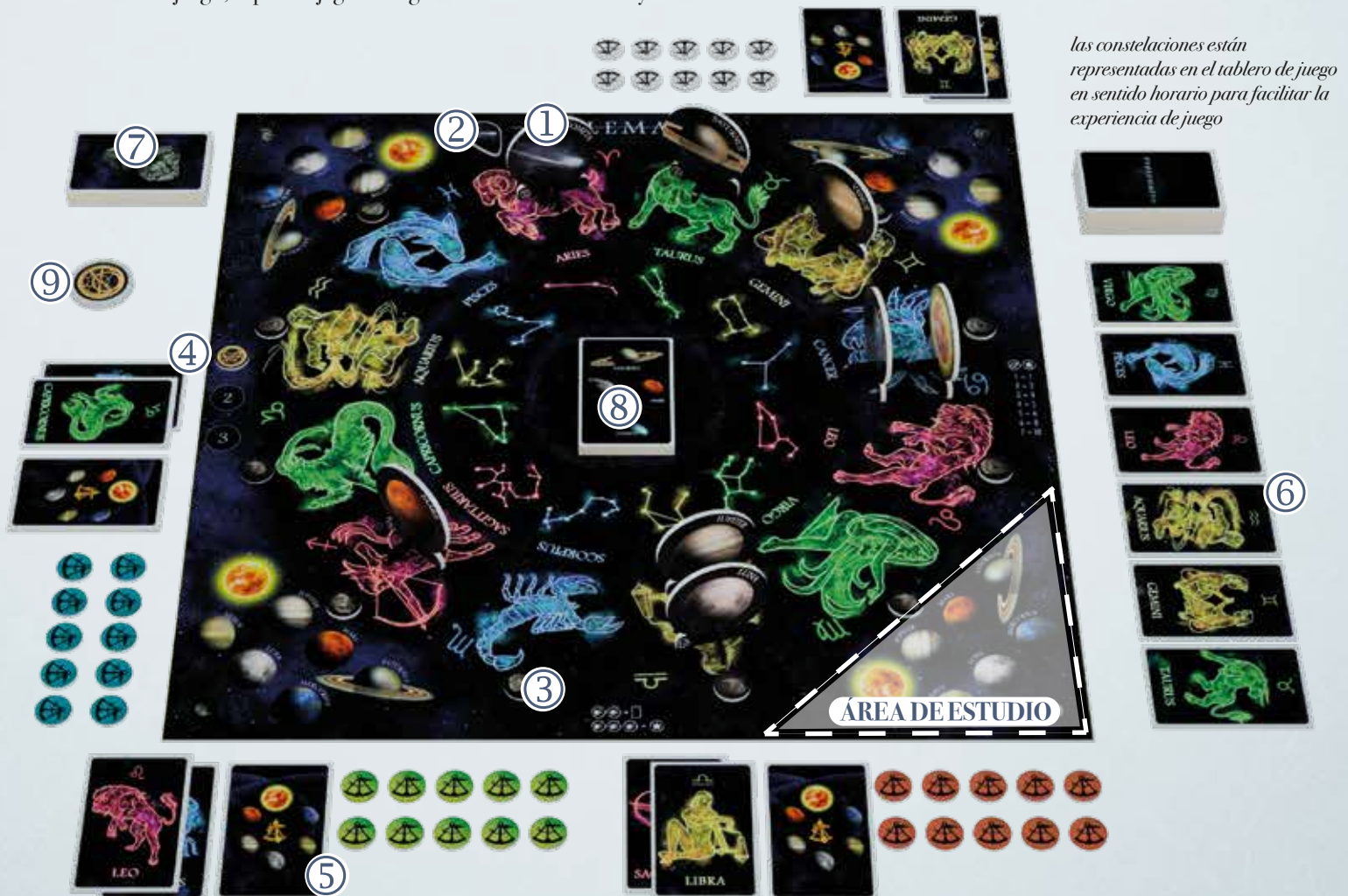


PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se elige una «fecha de inicio» entre aquellas de la lista indicadas en la última página del reglamento. Colocar en el tablero los 7 planetas, según lo indicado en la descripción de la «fecha» elegida. Por ejemplo, si se elige como «fecha de inicio» el 20 de julio de 1969 (misión Apollo XI), colocar los planetas en las constelaciones como se indican a continuación: SOL en Cancer, LUNA en Libra, MERCURIUS en Cancer, VENUS en Gemini, MARS en Sagittarius, IUPITER en Libra, SATURNUS en Taurus.

Nota: sobre una constelación se puede colocar -o sea, puede transitar- incluso más de un planeta.

- 1 Colocar el indicador Cometa sobre la constelación diametralmente opuesta a la que se encuentra la Luna. Si en dicha constelación está presente un planeta, avanzar una o más constelaciones en sentido horario y colocar el indicador Cometa en la primera constelación libre. En el ejemplo del 20 de julio de 1969, el indicador Cometa debe estar colocado en Aries, o sea, en la constelación opuesta a Libra, en la que se ubica la Luna.
- 2 Colocar el indicador en posición inicial Cometa en la constelación donde se encuentra el indicador Cometa.
- 3 Colocar las piezas Asteroide en los 12 espacios alrededor de las constelaciones (una pieza por espacio).
- 4 Colocar la pieza astrolabio en el número 1 en la sección indicadora de turno del tablero de juego.
- 5 Repartir a cada jugador 10 piezas Almagesto del color elegido y una carta objetivo secreto: el set de piezas constituye la reserva del jugador cuando no está en el tablero.
- 6 Mezclar las cartas constelación y repartir dos a cada jugador quién las tendrá ocultas en su mano. Colocar las cartas constelación restantes cerca del tablero descubriendo seis en la mesa.
- 7 Mezclar las cartas bonificación y colocar la baraja cerca del tablero.
- 8 Mezclar las cartas evento astronómico, colocar la baraja boca abajo en el centro del tablero y dar vuelta la primera carta, colocándola sobre la baraja. Si la carta mostrada fuese la carta Eclipsis, mostrar una nueva carta y mezclar nuevamente las cartas restantes (incluida la carta Eclipsis).
- 9 Una vez definido el orden de juego, el primer jugador coge el indicador Astrolabio y lo coloca frente a él.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en un número variable de rondas, cada una está compuesta por 3 turnos de juego. La ronda comienza con el primer jugador (quien tiene el Astrolabio) y procede en sentido horario. En sus respectivos turnos, los jugadores pueden realizar una (y solo una) de las siguientes acciones:

A) COGER 2 cartas constelación - B) OBSERVAR 1 constelación - C) OBSERVAR 1 configuración



Después de que el jugador de mano ha realizado su acción, su turno termina y pasa al siguiente jugador, en sentido horario. Cuando todos los jugadores han realizado sus acciones, es decir, se ha completado un turno completo de juego, se mueve la pieza cuentaturnos de 1 a 2 y se continúa con el 2.º turno. Se procede de la misma manera hasta la finalización del 3.º turno, cuando finaliza la ronda en curso. Una vez finalizada la ronda, se mueven los planetas y el Cometa según se describe más adelante en la sección «Acciones de final de ronda».

A) COGER 2 cartas constelación

El jugador de turno puede agregar a su mano la carta de encima de la baraja constelación que está boca abajo o bien una de las cartas constelación de la seis abiertas sobre la mesa. En este caso, debe reemplazarse la carta en mesa abriendo una nueva carta de la baraja constelación. El jugador elige a continuación una segunda carta, siempre eligiendo la de la parte superior de la baraja o una de las seis ubicadas sobre la mesa.



Si, en cualquier momento de la partida, incluso durante la preparación del juego inicial, entre las seis cartas constelación abiertas, hay 5 del mismo color, es necesario descartar las seis cartas y abrir seis nuevas cartas de la baraja. Cuando la baraja constelación se acaba, se mezcla la pila de los descartes y se arma una nueva baraja. Entre las cartas constelación hay algunos comodines (que representan un sextante): estos pueden ser usados en lugar de cualquier otra carta. Si el jugador decide coger una carta comodín entre las cartas ubicadas sobre la mesa, no puede coger una segunda carta: coge solo una carta constelación en lugar de dos.

B) OBSERVAR 1 constelación

Esta acción permite al jugador de turno colocar su pieza Almagesto (en el ejemplo, la pieza naranja) cogida de su propia reserva sobre una constelación del tablero, siempre que sobre la constelación esté presente al menos un planeta o el Cometa

Para colocar la pieza, el jugador debe descartar de su mano una de estas combinaciones de cartas:



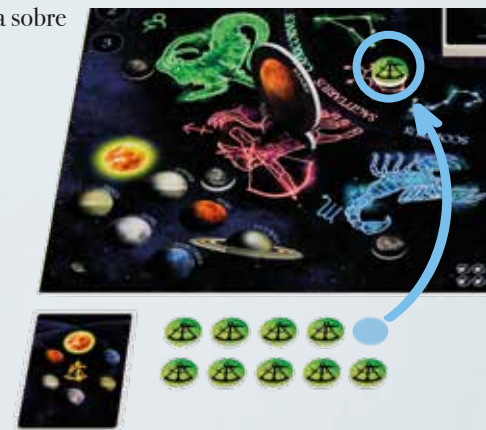
- Una carta constelación con el mismo nombre de la constelación observada (en el ejemplo: Sagittarius), ó



- Dos cartas constelación del mismo color de la constelación observada (en el ejemplo, dos cartas rojas: Aries e Leo), ó



- Tres cartas constelación de un color diferente del de la constelación observada pero iguales entre sí (en el ejemplo, tres cartas azules: Scorpius, Pisces e Cancer).



Nota: las últimas dos opciones se llaman combinaciones alternativas y pueden estar formadas por varias cartas iguales entre sí. Por ejemplo, las dos cartas rojas pueden ser 2 Aries y las tres cartas azules pueden ser también 3 Scorpius, o 2 Pisces y 1 Cancer.

C) OBSERVAR 1 configuración

Los planetas y el Cometa pueden alinearse en el tablero formando configuraciones. La observación de una configuración permite al jugador colocar sobre el tablero varias piezas Almagesto al mismo tiempo, cogidas siempre de su reserva. Para cada pieza Almagesto colocada, el jugador descarta de su propia mano la carta correspondiente a la constelación, o las cartas de su mano que permitan formar combinaciones alternativas. Las configuraciones que pueden observarse son: conjunción, oposición, trígono y cuadrado.



Conjunción

Es una configuración en la que 2 o más planetas están transitando en la misma constelación. El jugador puede observar dos veces dicha constelación colocando sobre ella 2 piezas Almagesto de su reserva y descartando 2 cartas constelación con el nombre de la constelación observada (o descartando combinaciones alternativas).

Nota: como ya se ha especificado, el Cometa no se encuentra nunca sobre una constelación donde ya hay planetas, de hecho, no puede formar nunca una conjunción, pero sí puede formar otras configuraciones.

En el ejemplo, Luna y Venus están en conjunción en Piscis. El jugador naranja coloca 2 piezas Almagesto en la constelación jugando 2 cartas constelación Piscis (o combinaciones alternativas).



Oposición

Es una configuración en la cual 2 o más planetas están transitando en 2 constelaciones diametralmente opuestas. El jugador puede observar al mismo tiempo ambas constelaciones colocando sobre ellas 2 piezas, una sobre cada una de las constelaciones, descartando 2 cartas constelación con los nombres de las constelaciones observadas (o combinaciones alternativas).

Nota: la configuración oposición puede ser observada también si está formada por uno o varios planetas y el Cometa.

Las constelaciones opuestas son:

Aries-Libra | Taurus-Scorpius | Gemini-Sagittarius | Cancer-Capricornus | Leo-Aquarius | Virgo-Pisces

En el ejemplo, Luna y Venus están en oposición en Virgo-Pisces. El jugador blanco coloca 2 piezas Almagesto en las respectivas constelaciones descartando una carta constelación Virgo y una carta constelación Piscis (o combinaciones alternativas).



Trígono

Es una configuración en la cual 3 o más planetas están transitando en 3 constelaciones del mismo color formando un triángulo. El jugador puede observar al mismo tiempo las 3 constelaciones colocando sobre ellas 3 piezas Almagesto de su reserva, una sobre cada una de las constelaciones, descartando 3 cartas constelación con los nombres de las constelaciones observadas (o combinaciones alternativas).

Nota: la configuración trígono puede ser observada también si está formada por 2 o varios planetas y el Cometa.

Las constelaciones que permiten la observación de un trígono son:

Aries-Leo-Sagittarius | Taurus-Virgo-Capricornus | Gemini-Libra-Aquarius | Cancer-Scorpius-Pisces

En el ejemplo, Luna, Venus y Sol forman un Trígono en Cancer-Scorpius-Pisces. El jugador blanco coloca 3 piezas Almagesto de su reserva en las respectivas constelaciones descartando una carta constelación Cancer, una carta constelación Scorpius y una carta constelación Piscis (o combinaciones alternativas).



Cuadrado

Es una configuración en la cual 2 o más planetas están transitando en 2 constelaciones que forman un ángulo de 90 grados (o sea, están separadas por otras 2 constelaciones, como por ejemplo Gemini-Pisces). El jugador puede observar al mismo tiempo ambas constelaciones colocando sobre ellas dos piezas Almagesto de su reserva, una sobre cada una de las constelaciones, descartando 2 cartas constelación con los nombres de las constelaciones observadas (o combinaciones alternativas).

En el ejemplo, Venus y Luna forman un Cuadrado en Piscis-Gemini. El jugador blanco coloca 2 piezas en las respectivas constelaciones descartando una carta constelación Piscis y una carta constelación Gemini (o combinaciones alternativas).

Nota 1: la configuración cuadrado puede ser observada también si está formada por uno o varios planetas y el Cometa.

Nota 2: si un jugador quiere observar una constelación o una configuración de planetas pero ha acabado las piezas Almagesto de su reserva, puede utilizar las que colocó anteriormente en el tablero, desplazándolas.

ESTUDIAR UN PLANETA

Observar una constelación o una configuración permite colocar sobre el tablero de juego piezas Almagesto que permiten estudiar los planetas y obtener puntos victoria.

El estudio de un planeta no cuenta como acción (es libre), y se puede realizar en uno de los siguientes casos:

A) Cuando un jugador coloca su 3ra pieza Almagesto en una constelación donde hay un planeta debe estudiar inmediatamente ese planeta. El jugador quita sus 3 piezas de la constelación, coloca una sobre el planeta representado en su ÁREA DE ESTUDIO y vuelve a colocar las otras dos en su reserva (son reutilizables).

B) Después de haber completado su acción, el jugador puede decidir estudiar un planeta presente en una constelación donde tiene 2 piezas suyas, con la condición de que haya al menos otras 2 piezas suyas en el tablero. El jugador quita las 2 piezas Almagesto de la constelación más otras 2 de dondequiera que se encuentren en el tablero (en total recupera 4 piezas Almagesto de las constelaciones), y coloca una pieza sobre el planeta representado en su área de estudio y vuelve a colocar las otras 3 en su reserva (son reutilizables).

Nota: En el primer caso el estudio del planeta es obligatorio, en el segundo caso es decisión del jugador si hace o no el estudio.

Un jugador puede estudiar un planeta (p.e., Mars) solo una vez durante la partida. Se le permite, por lo tanto, colocar la tercera pieza solo en una constelación donde esté presente al menos un planeta que no ha estudiado todavía y que estudiará inmediatamente. **Cualquier acción que rompa estas reglas no está permitida.**

En el caso en el cual en la constelación observada estén presentes dos o más planetas que no ha estudiado todavía, el jugador puede elegir solo uno para estudiar. Durante su turno el jugador puede estudiar incluso más de un planeta si tiene la posibilidad.

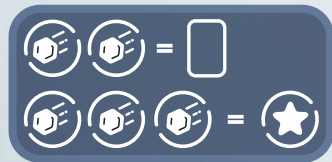
Un jugador puede observar una constelación o una configuración que involucre planetas que ya ha estudiado, pero podrá colocar la tercera pieza solo en una constelación donde hay al menos un planeta aún no estudiado (no tiene importancia cuántos planetas ya estudiados haya en una constelación).

El Cometa no es un planeta y no puede ser estudiado. Por lo tanto, un jugador puede colocar como máximo dos piezas Almagesto en la constelación donde se encuentra el Cometa.

Las piezas Almagesto colocadas en la constelación en la que está el Cometa sí podrán utilizarse, de todos modos, para estudiar los planetas, según las reglas descritas en precedencia. Las piezas Almagesto desplazadas al área de estudio después de haber estudiado un planeta, no pueden ser reutilizadas.

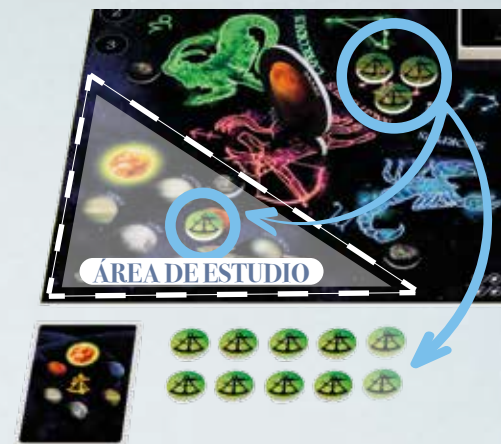
Piezas Asteroide

Cuando un jugador estudia un planeta, recoge la pieza Asteroide que gravita en esa constelación (solo si está disponible) y la coloca en su área de estudio. Durante su turno, un jugador puede elegir descartar 2 piezas Asteroide de su área de estudio para coger una carta bonificación, estas piezas salen del juego. Cada jugador gana 1 punto victoria por cada 3 piezas Asteroide presentes en su área de estudio al final de la partida.



Objetivos secretos

Cada jugador tiene una carta objetivo secreto que contiene 3 planetas por estudiar. El jugador al final de la partida obtendrá 1 punto victoria si ha estudiado al menos 2 de los 3 planetas, o también 3 puntos victoria si ya ha estudiado los 3.



CARTAS BONIFICACIÓN

En el momento en el cual un jugador estudia un planeta, coge una carta bonificación de la baraja respectiva y la tiene en su mano junto a las cartas constelación. Durante su propio turno un jugador puede jugar también todas las cartas bonificación de su mano, incluidas las cogidas recientemente. Las cartas bonificación jugadas son descartadas. Si la baraja de cartas bonificación se agota, el jugador no coge ninguna. Las cartas bonificación son:



NOVA LUNA

Sustituye 1 pieza Almagesto adversaria que está sobre una constelación con 1 de tu reserva. Si ya has estudiado «Luna»: sustituye 2 piezas adversarias cualquiera con 2 de tu reserva.



VENUS RETROGRADA

Coge 1 carta constelación de la baraja o bien entre las abiertas sobre la mesa. Si ya has estudiado «Venus»: coge 2 cartas constelación de la baraja o bien de las que están sobre la mesa, en cualquier combinación. El jugador puede también coger 2 Comodines si están disponibles.



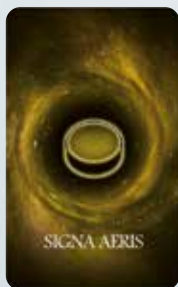
MALEFICUS MARS

Cada jugador adversario recupera 1 pieza Almagesto del tablero a su elección y la vuelve a colocar en su reserva. Si ya has estudiado «Mars»: obliga a todos los jugadores adversarios a recuperar 2 piezas propias del tablero y a volver a colocarlas en su reserva.



MALEFICUS SATURNUS

Cada jugador adversario elige y descarta 1 carta constelación de su mano. Si ya has estudiado «Saturnus»: cada jugador adversario elige y descarta 2 cartas constelación de su mano.



MERCURIUS RETROGRADUS

Desplaza 1 pieza tuya en el tablero de una constelación a otra, también puedes colocarla donde no hay planetas o el Cometa. Si ya has estudiado «Mercurius»: desplaza 2 piezas tuyas en cualquier lugar del tablero.



SOL IN MEDIO CAELI

Juega 1 turno adicional. Si ya has estudiado «Sol»: juega 2 turnos adicionales.



IUPITER ORIENTALIS

Coge 1 carta constelación de la mano de un jugador adversario. Si ya has estudiado «Iupiter»: coge 2 cartas constelación (de dos jugadores diferentes o del mismo jugador adversario).



NOVA CONSTELLATIO

Esta carta vale 1 punto victoria bonificación.

SIGNA AERIS, AQUAE, IGNIS, TERRAE

Coloca 1 pieza de tu reserva sobre una constelación del color indicado.

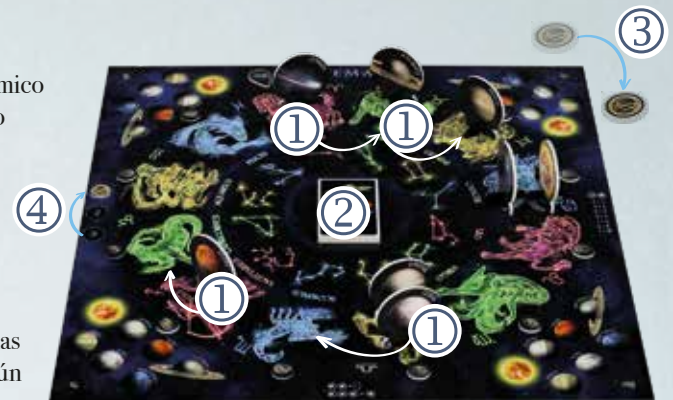
ACCIONES DE FINAL DE RONDA

Al final de cada ronda, se realizan en orden las siguientes acciones:

1. Mover hacia la siguiente constelación, en sentido horario, los 3 planetas que dicta la carta evento astronómico descubierta, a continuación, mover el Cometa una constelación en sentido horario. Descartar la carta evento astronómico.

1A) Si en la constelación hacia la que se desplaza el Cometa está ya presente al menos 1 planeta, mover el Cometa a la constelación siguiente en sentido horario. Si es necesario, se le sigue desplazando hasta la primera constelación libre de planetas.

1B) Si en la constelación libre de planetas donde se detiene el Cometa hay piezas, estas vuelven a las reservas de los respectivos jugadores. El desplazamiento de los planetas no tiene, en cambio, ningún efecto sobre las piezas colocadas en el tablero.



2. Mostrar una nueva carta evento astronómico y colocarla descubierta encima de la baraja

2A) Si se descubre la carta Eclipsis, todas las piezas colocadas en constelaciones donde no están transitando planetas regresan a las reservas de los respectivos jugadores. Además, cada jugador descarta inmediatamente 2 cartas constelación de su mano. La carta Eclipsis se descarta y se descubre una nueva.

3. El indicador Astrolabio pasa al jugador siguiente en sentido horario.

4. Colocar la pieza Astrolabio en el número 1 en la sección indicadora de turno del tablero de juego: comienza una nueva ronda.



Nota: en cada planeta (cuerpos celestes ensamblables) hay un número, que representa el número máximo de desplazamientos que hará en el juego, en el caso que fuesen descubiertas todas las cartas evento astronómico (p.e., Mars aparece 4 veces).

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se plantea una de las siguientes condiciones:

A) Inmediatamente, apenas un jugador acumula 12 puntos victoria: el juego termina y el jugador es declarado ganador de la partida;

B) El Cometa completa la vuelta alrededor de las 12 constelaciones, regresando a la constelación desde la cual había comenzado (señalada por el indicador de posición inicial del Cometa) o superándola. Cada jugador calcula sus puntos victoria y quien más tiene es el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador que ha estudiado el mayor número de planetas. En caso de un nuevo empate, gana el jugador que tiene el mayor número de piezas Almagesto sobre las constelaciones.

1 = 1	
2 = 2	
3 = 4	
4 = 5	
5 = 6	
6 = 8	
7 = 10	

Los jugadores obtienen puntos victoria de las siguientes maneras:

1. En función del número de planetas estudiados, según la tabla correspondiente (p.e., 6 planetas = 8 puntos)

2. Gracias a las específicas cartas bonificación

3. Gracias a las piezas Asteroide en su propia área de estudio: 1 punto cada 3 piezas

4. Gracias a la obtención del objetivo secreto: 1 punto si ha estudiado al menos 2 de los 3 planetas representados en la carta objetivo secreto, o 3 puntos si ha logrado estudiar los 3.