

Las reglas del juego El Viejo Imperio 800-1806.

Introducción:

En el juego hay 69 cartas de monarcas. Las coronas que recibe el monarca durante su reinado se encuentran en la parte inferior izquierda. En la parte inferior derecha se encuentra la corona del emperador y entre medio la duración en años del reinado del monarca. Las 38 cartas de sucesos muestran los territorios, momentos importantes en la historia del viejo imperio, joyas de la corona, etc... El color de cada carta de sucesos hace referencia a una dinastía excepto en las cartas grises que no hace referencia a ninguna dinastía. El año y los tres símbolos que se encuentran en la parte superior izquierda son de importancia para el juego así como toda la información en la parte superior de las cartas de monarcas: el número de coronas, el número de años y el periodo del reinado. El juego (de tres a cinco jugadores) consta de once rondas. El ganador de cada ronda recibe la carta de sucesos como un punto de victoria. El jugador con más cartas de sucesos al final del juego es el ganador de la partida.

Preparación del juego:

Las cartas de monarcas y las cartas de sucesos se barajan separadamente. Cada jugador recibe once cartas de monarcas. Las primeras once cartas de la pila de cartas de sucesos constituyen la pila de la carta

de sucesos de la partida (el resto de cartas de sucesos no se usa para la partida). La primera carta de la pila de cartas de sucesos se pone boca arriba: el primero de los tres iconos muestra el triunfo (ver carta de símbolos).

El juego:

Cada jugador escoge una de sus cartas y la pone enfrente suyo boca abajo. Las cartas se descubren simultáneamente. Si ninguna decisión puede tomarse con referencia al primer símbolo el segundo símbolo decide quién es el ganador. Si ninguna decisión puede tomarse el tercer símbolo decide quién es el ganador.

El ganador recibe la carta de sucesos (un punto de victoria) y es la persona que empieza la segunda ronda del juego. A partir de la segunda ronda del juego los jugadores juegan sus cartas unas tras otras (y no simultáneamente) y el jugador que gana la carta de sucesos empieza siempre la siguiente ronda.

Reglas adicionales:

"Elector"

Esta carta no se puede jugar durante la primera ronda del juego. El jugador que juega una carta con el símbolo "Elector" puede decidir si utilizarla como una carta normal o declarar "Elector". En el segundo caso, y dependiendo del contenido de la carta con el símbolo "Elector", el primer símbolo de la carta de

sucesos se intercambia de lugar con el segundo o tercer símbolo. La carta con el símbolo "Elector" se retira del juego y el jugador que declara "Elector" juega otra de sus cartas y coge otra de la pila.

"Dinastía"

Si una carta de monarcas tiene el mismo color que la carta de sucesos el valor de del primer símbolo de tal carta es el mismo que la carta con el valor más alto de la baza y la decisión se toma en función del segundo símbolo.

"Héroe de guerra"

Todas las cartas de sucesos hacen referencia a una persona. Cuando una carta de sucesos tiene un símbolo negro con espadas cruzadas, y si un jugador juega la carta del monarca correspondiente, la carta del monarca tiene el mismo valor que la carta que hubiera ganado la ronda en función del segundo símbolo y la decisión se toma en función del tercer símbolo.

Si el símbolo es rojo la carta del monarca siempre pierde y la decisión se toma en función del segundo símbolo.

"La gran partida"

Después de once rondas las cartas de monarcas se barajan otra vez para una nueva partida. Las siguientes once cartas de sucesos se toman de la pila de cartas de sucesos. La gran partida finaliza cuando hay menos de once cartas en la pila de cartas de sucesos.