

SISIUTIL'S

CIV IV STRATEGY GUIDE FOR BEGINNERS

Versión 4.1 – Enero 24, 2009

<http://forums.civfanatics.com>

SISIUTIL'S

GUÍA DE ESTRATEGIA EN CIV IV PARA PRINCIPIANTES

Traducción Diciembre 01, 2009

Temas 1-2: Dudu

Temas 3-5: Turinn

Temas 6-15: Zside

<http://apolyton.net/forums/forumdisplay.php?f=160>

INTRODUCCIÓN

- Aquí se encuentra una recopilación de trucos, consejos, tácticas y estrategias extraídas del Foro de Civilization Fanatics Center (<http://forums.civfanatics.com>) y de mi propia experiencia con el juego.
- Por favor note que este documento no pretende ser una recopilación definitiva de las estrategias de Civilización IV. Además, en un juego tan complejo, diferentes estrategias pueden ser efectivas,
- Diferentes estrategias pueden ser eficaces, incluyendo algunos que van en contra de los consejos que figuran en esta lista. Más bien, este documento tiene por objeto simplemente ofrecer una base para los jugadores nuevos (incluso si han jugado previamente a una versión anterior) para que puedan alcanzar el éxito, subir los niveles de dificultad y disfrutar de uno de los mejores juegos de ordenador del mercado.
- Actualización de la versión 3.0: La guía ahora incluye diversas indicaciones que se aplican tanto a la expansión Warlords, como a la expansión Beyond the Sword. Siempre que estos aparecen, ya sea el término Warlords / BTS se incluye, en negrita, para que sea claro que estos indicadores no se aplican a "vainilla" (no-expansión) Civilization IV. Warlords / BTS indica que el puntero se aplica a los paquetes de expansión, mientras que BTS indica que sólo se aplica a Beyond the Sword.

CONTENIDO

▪ 1. GENERAL	3
• 2. COMIENZO Y MEDIADO DE JUEGO	5
• 3. TECNOLOGÍA.....	10
• 4. CIUDADES	13
• 5. EJÉRCITO	25
• 6. MARAVILLAS	31
• 7. CULTURA.....	38
• 8 GRANDES PERSONAJES.....	40
• 9. DIPLOMACIA	44
• 10.RELIGIÓN	46
• 11.ESPIONAJE	47
• 12.VASALLOS (WARLORDS/BtS).....	49
• 13.CORPORACIONES (BtS)	53
• 14.EVENTOS ALEATORIOS (BtS)	56
• 15. VICTORIA.....	58

I. GENERAL

- Las ciudades, las unidades militares, y los principios de gobierno, todos llevan asociados unos gastos de mantenimiento, las ciudades especialmente. Tener un gran número de ciudades es muy caro, especialmente tempranamente en el juego, (véase la Sección 2.4.1 La Regla del 60% a continuación), con una estrategia sugerida para hacer frente a los costos.
- Cambios en los principios dan como resultado uno o más turnos de anarquía, en la que su civilización no hace ningún progreso, ninguna investigación, ningún edificio, y así sucesivamente. Excesivos cambios principio, puede dejarte detrás de las otras civilizaciones, especialmente los que tienen el rasgo espiritual que no experimentan la anarquía. (En el BTS, usted puede cambiar los principios de gobierno sin experimentar la anarquía en una edad de oro.)

I.1 TRABAJADORES Y MEJORAS DE CASILLA

- Los trabajadores son unidades vitales que mejoran casillas, construyen caminos, talan bosques, etc. Sin ellos, la civilización se estancará.
- Una buena regla es tratar de tener alrededor de 1,5 trabajadores por cada ciudad. Si usted tiene cuatro ciudades, por ejemplo, usted debe tener cerca de seis trabajadores.
- Los trabajadores deben dar prioridad a las casillas con los recursos, ya que estos proporcionan los rendimientos más altos y, a menudo, beneficios adicionales, así como el aumento de la felicidad o la salud. Recuerde que un camino es casi siempre imprescindible en la casilla de recursos para que el recurso esté a disposición de su civilización.
- Después de los recursos, céntrese en la mejora de las casillas que los ciudadanos de una ciudad están trabajando, pero que no están mejorados.
- Los bosques pueden ser talados para proporcionar puntos de producción ("martillos"). Puede mandar a sus trabajadores a talar los bosques para acelerar la producción de las unidades / mejoras / maravillas que usted necesita.
- No coloque los trabajadores en auto-mejorar: tienden a construir demasiadas granjas y muy pocas villas, entre otras cosas. Usted será mejor si maneja a los trabajadores por sí mismo. Si usted todavía desea automatizar los trabajadores, considere la posibilidad de activar "los trabajadores abandonan las mejoras automatizadas existentes" y "los trabajadores no talan los bosques ", en Opciones de juego.
- Se puede asignar más de un trabajador para aplicar la mejora en la misma casilla. Esto acelerará la terminación de la mejora de casillas.
- Un ferrocarril aumentará el rendimiento de la producción de una casilla con una mina o un aserradero (o de una cantera de Warlords / BTS) en +1.

1.2 ESCLAVITUD

- El principio de gobierno de la esclavitud permite sacrificar parte de la población de una ciudad para terminar la producción de un edificio o unidad.
- Esto repercute en 10 turnos (velocidad normal) con un ciudadano descontento adicional en esa ciudad.
- Nunca se puede sacrificar más de la mitad de la población de la ciudad.
- Como el Globe Theatre elimina toda la infelicidad, puede sacrificar a tantos ciudadanos como usted desee en la ciudad donde está ubicado y no habrá ciudadanos descontentos.
- Si se realiza correctamente, puede utilizar la esclavitud para eliminar la infelicidad. Si una ciudad tiene más ciudadanos infelices que felices, eliminando los ciudadanos descontentos pueden hacer la ciudad "feliz" de nuevo. Esto puede ser especialmente valioso en el juego temprano, cuando el "límite de la felicidad" de sus ciudades puede ser muy bajo.

2. COMIENZOS Y MEDIADOS DE JUEGO

2.1 GENERAL

- Los recursos más importantes al principio son: el cobre, los caballos, y el hierro (para el ejército), piedra y mármol (para Maravillas), y el oro, plata y piedras (para su economía y la felicidad)
- Las mejores órdenes de construcción de la ciudad son los trabajadores, guerreros, y los colonos. Cualquiera de estos podría ser su primera opción para construir en la ciudad, por diferentes razones y usos:
 - *Trabajador*: el trabajador puede talar los bosques para agilizar la finalización de otros edificios (una vez que has descubierto Forja del Bronce). Como se señaló anteriormente, también son esenciales para mejorar las casillas alrededor de las ciudades.
 - *Guerrero*: Muchos jugadores prefieren la construcción de un guerrero (o Scout, si usted comienza con la caza), terminando la construcción del guerrero en el momento que la ciudad crece en su población a 2. El guerrero entonces se une a la unidad inicial en la exploración del mapa, mientras que la próxima construcción (por lo general un trabajador) se completa más rápido porque tiene dos casillas de los ciudadanos que trabajan, no sólo uno. Un guerrero también puede escoltar y proteger a los colonos y a los trabajadores en el camino a una nueva ciudad, una vez allí, el guerrero, a su vez se convierte en el primer defensor de la nueva ciudad
 - *Colono*: La construcción de un primer colono le permite tener una segunda ciudad en el breve periodo de tiempo en el juego. Sin embargo, usted debe investigar una tecnología que revele un recurso estratégico (como la Ganadería, para los caballos) para determinar donde debería ubicarse esta nueva ciudad.
- Las mejores rutas de investigación de tecnología varían, pero el trabajo de bronce es generalmente uno de las más valiosas tecnologías del principio y debe ser una prioridad, si no es su máxima prioridad. Esto es porque:
 - (a) revela los lugares de cobre en el mapa, que puede ser utilizado para construir soldados con hacha, una potente unidad militar del comienzo;
 - (b) le otorga la capacidad de talar los bosques para acelerar la producción,
 - y (c) permite el acceso a la esclavitud, que permite el sacrificio de la población a fin de acelerar la producción.
- Otros tecnologías valiosas al principio son los "tecnologías de los trabajadores" (como Agricultura, Ganadería, la rueda, la minería, la mampostería, la pesca y la caza), que le permitirán mejorar sus casillas en torno a las ciudades.

- Pack Warlords / BTS: Como los carros recibirán un bono de 100% cuando se ataca a soldados con hacha, Ganadería es una de las tecnologías del principio más valiosas en Warlords/BtS- especialmente para defenderse de los bárbaros. Recuerde, sin embargo, que los Carros requieren de la rueda y los caballos.
- La mejor unidad militar temprana es el soldado con hacha; los carros también son útiles porque son relativamente baratos (y son más útiles en Warlords / BTS, como se señaló más arriba). Otras importantes son las unidades únicas (UU) de cada Civilización. Las que las tienen tempranas son: Roma, Inca, Azteca, Malí, Mongolia, Persia; en Warlords / BTS, Cartago, los celtas, y las Zulúes, en BTS, Maya, los nativos de América, y Sumer.
- Una vez que descubra Cerámica, haga que sus trabajadores creen villas para generar comercio. Esto se conoce como "spam de villas": Una casilla con villa debe tener un ciudadano asignado para trabajar con el fin de aumentar los ingresos (véase el punto siguiente). Mejores casillas para villas: los pastizales (especialmente al lado de ríos) y terrenos de aluvión.
- *Nota:* Para asignar los ciudadanos a casillas específicas, entrar en la pantalla de la ciudad (doble clic sobre la ciudad). Cada casilla rodeada por un círculo blanco tiene un ciudadano asignado a trabajar en ella. Haga clic en un círculo blanco para eliminar el ciudadano de esa ficha, a continuación, haga clic sobre una casilla diferente (sin círculo) para volver a asignar a ese ciudadano. Obviamente, cuantos más ciudadanos tenga una ciudad, más casillas se pueden trabajar y más comida, martillos y comercio puede producir.
- Busque una oportunidad de "robar" los trabajadores de un oponente. Esto les hará daño, y si el trabajador lo hace de regreso a su territorio vivo, le beneficiará a Vd. Esto requerirá que declare la guerra, por lo que puede tener consecuencias diplomáticas a largo plazo.
- En las guerras muy tempranas, por lo general es mejor arrasar todas las ciudades capturadas, excepto las capitales, ciudades santas, y las que contienen maravillas (los costes de mantenimiento te matarían de otra manera).

2.2 EXPLORACIÓN

- El juego se inicia con un colono y una de las dos unidades básicas: o bien un guerrero o, si su Civ cuenta con la tecnología de caza, un batidor.
- El desplazamiento de una unidad de exploración a una colina sin selva o bosque revela más casillas de los alrededores.

2.2.1 SCOUTS CONTRA GUERREROS

- Los guerreros son más fuertes (fuerza 2) que los batidores (fuerza 1), obtienen un 25% de bonificación de defensa de la ciudad, y puede atacar a otras unidades (los batidores sólo puede defender). Los batidores, sin embargo, se mueven más rápido (2 casillas por turno en lugar de 1) y tienen un bono defensivo de 100% contra los ataques de los animales.
- Por lo general, no vale la pena investigar la tecnología de caza si la CIV no la posee, incluso si usted quiere la construcción de batidores. La única excepción es si hay un recurso que

requiere un campamento (Marfil, Pieles, Ciervos), en una de las áreas trabajables de su ciudad.

- Recuerde que en el bosque, selva, y en las colinas, las 2 unidades se mueven a la misma velocidad.
- Los batidores nunca producirán bárbaros al encontrar una aldea tribal, a diferencia de las demás unidades, incluyendo a los guerreros.

2.3 BÁRBAROS

- Al explorar, vigile a los bárbaros. Al principio, aparecen en forma de animales, a continuación, en forma de unidades militares.
- Si usted piensa que es probable que una unidad de bárbaros le ataque, lo mejor que puede hacer es retirarse si su unidad es un batidor, o fortificar si es un guerrero. (La probabilidad y la frecuencia de los ataques aumenta con el nivel de dificultad.)
- Trate de mover sus unidades de exploración para que terminen su turno en bosques, selvas, montañas, o mejor aún, una colina con bosque o con selva, para el bono de defensa.
- Los bárbaros aparecen en la "niebla de la guerra"-una casilla a oscuras en el mapa, incluso si ya se ha explorado y revelado. La excepción es si otra Civilización tiene fronteras culturales en esa zona; bárbaros no aparecerán allí.
- Los animales bárbaros no accederán dentro de sus fronteras culturales.
- Las unidades militares de los bárbaros entrarán en sus límites. Primero destrozarán las casillas con mejoras, y a continuación, el ataque de la ciudad más cercana. Para contrarrestar esto, construya carreteras a las mejoras para que los defensores de la ciudad pueden pasar rápidamente para atacar, también, construir unidades, tales como carros y arqueros a caballo que se pueden mover más casillas por turno -especialmente en las carreteras-y atacar a los bárbaros antes de que lleguen a la mejora de la casilla. Usted puede fortificar a unidades sobre los recursos de particular importancia, como el cobre, los caballos, y el hierro.
- Para evitar la aparición de los bárbaros, construye y fortifica centinelas (a menudo llamados "destruidores de la niebla") en las zonas vacías del mapa. Arqueros con la promoción guerrilla (defensa extra en colina) son muy adecuados para esto, son relativamente baratos, y cuando están fortificados en las colinas, eliminarán más niebla. Cualquier bárbaro que aparezca generalmente atacará a estas unidades y es poco probable que gane.
- Recuerde que la lucha contra los bárbaros ofrece a sus unidades puntos de experiencia para promociones. Así que no son del todo malos. Los bárbaros a veces fundan ciudades, que puede capturar y mantener si están bien ubicadas.
- Si los bárbaros están echando a perder la partida, usted puede iniciar un juego personalizado y desactivarlos, sin embargo, perderá el beneficio de los puntos de

experiencia (XPs) que podrían obtener sus unidades de la lucha contra ellos y la oportunidad de capturar a sus ciudades. Además, en Warlords / BTS, usted puede construir la Gran Muralla (Maravilla Mundial) que prohíbe la entrada para siempre a los bárbaros en su territorio.

2.4 MANTENIMIENTO DE LA CIUDAD

- Cada ciudad tiene un costo de mantenimiento que perjudica el comercio. Los costos de mantenimiento crecen con la población de la ciudad. Asimismo, es más alto cuanto más lejos esté la ciudad de su capital (a menos que esté ejecutando Propiedad Estatal).
- El mantenimiento de la ciudad fue incluido a propósito por los desarrolladores del juego para reducir la eficacia de la estrategia REX (Rápida expansión). REX fue utilizado por los jugadores de las versiones anteriores de Civilization, donde la clave del juego era construir tantas ciudades como fuera posible, hasta que ya no hubiera tierra disponible.
- El intento de emplear REX en Civilization IV, hará que sus costos de mantenimiento suban, su investigación baje a 0%, y su tesoro quede vacío. Sus unidades finalmente irán a la huelga –lo que significa que el juego automáticamente comenzará a disolver unidades, porque no puede pagarlos. Dado que las otras civilizaciones continuarán con la investigación de nuevas tecnologías y ampliarán sus ejércitos con unidades más avanzadas, usted se convertirá en un blanco perfecto.

2.4.1 REGLA DEL 60%

- Para hacer frente a los costos de mantenimiento al principio de la partida, limite el número de las primeras ciudades a construir (generalmente de 4 a 6).
- O bien, construya ciudades hasta que la investigación caiga a un 60% a fin de mantener un superávit presupuestario (que por lo general sucede una vez que ha construido 4 a 6 ciudades).
- Más tarde en el juego, no se expanda (construya o captura de ciudades) hasta que al menos su nivel de investigación se encuentra en el 60% o más.

2.4.2 GESTIÓN DE LOS COSTES DE MANTENIMIENTO DE CIUDAD

- Crear delegaciones, lo que reduce el mantenimiento en un 50%.
- Construir la maravilla nacional Ciudad Prohibida y la maravilla mundial de Versalles, que actúan como segunda capital. Asegúrese de que la construye a una buena distancia de su capital para aumentar su eficacia.
- Aumentar la cantidad de comercio producido por la ciudad a través de los siguientes medios:
 - Villas y / o mercader especialista.
 - Comercio / multiplicadores de ruta de comercio, tales como bancos, mercados, supermercados, puertos y aduanas (BTS).

- Tecnologías, tales como vela, moneda, y Corporación, que aumentan los ingresos y / o número de rutas de comercio, y la Imprenta, lo que aumenta el rendimiento de las Villas.
- Ejecutar principios de gobierno de menor costo, o los que aumentan el comercio (como la libertad de expresión) o reducen la ciudad de mantenimiento (de propiedad estatal).

3. TECNOLOGÍA

3.1 GENERAL

- En ciertos momentos del juego, lo lógico será ir directamente a por ciertas tecnologías (investigando tecnologías-requisito hacia una tecnología-objetivo importante, ignorando otras). Normalmente dependerá de tu estrategia, pero la primera de ellas suele ser la Forja del Bronce, ya que permite a los Trabajadores talar bosques para acelerar la producción, permite adoptar el principio de Esclavitud y permite construir Soldados con Hacha una vez que se tenga acceso al cobre.
- Algunas tecnologías conllevan beneficios adicionales además de otorgar la capacidad de construir ciertas unidades, edificios o mejoras, y por ello suelen ser tecnologías-objetivo:
- **Tecnología gratis:** la primera civilización en descubrir el Liberalismo obtiene una tecnología gratis.
- **Gran Personaje gratis:** la primera civilización en descubrir las siguientes tecnologías obtiene un Gran Personaje gratis:
 - Música: Gran Artista.
 - Economía: Gran Mercader.
 - Física: Gran Científico.
 - Fusión: Gran Ingeniero.
 - Fascismo: Gran General (en Warlords).
 - Comunismo: Gran Espía (en BtS).
- **Fundar religiones:** la primera civilización en descubrir las siguientes tecnologías funda la religión que se indica:
 - *Meditación:* Budismo.
 - *Politeísmo:* Hinduismo.
 - *Monoteísmo:* Judaísmo.
 - *Filosofía:* Taoísmo.
 - *Legislación:* Confucianismo.
 - *Teología:* Cristianismo.
 - *Derecho Divino:* Islam.
- Además deberías considerar el ir directamente a por la tecnología que da acceso a la Unidad Única (UU) de tu civilización, o al menos hacer de esa tecnología una prioridad.

- En Warlords/BtS tu civilización dispone además de un Edificio Único (EU), y de nuevo lo lógico sería priorizar la tecnología que lo hace disponible para aprovechar sus beneficios tan pronto como sea posible.

3.2 INTERCAMBIO DE TECNOLOGÍA

- Al descubrir el Alfabeto se habilitan los intercambios de tecnología, lo que hace que sea otra tecnología-objetivo común.
- El intercambio de tecnologías con otras civilizaciones es una buena opción, con ciertas advertencias:
 - NO intercambies/regales una tecnología militar reciente que pueda ser usada pronto en tu contra.
 - PUEDES intercambiar/regalar tecnologías militares a civilizaciones más débiles o a aliados si crees que es probable que las usen contra tus oponentes más fuertes.
 - NO intercambies/regales tecnologías que permitan construir maravillas que tú estés construyendo o planees construir.
 - NO intercambies/regales el Alfabeto inmediatamente después de descubrirlo, ya que permitiría a tus rivales intercambiar tecnologías.
 - PUEDES intercambiar/regalar la misma tecnología a todas las civilizaciones en el mismo turno para evitar intercambios entre ellas y de paso ganar puntos de diplomacia.
 - HAZ buenos intercambios: coloca el ratón encima de cada tecnología para ver su coste de investigación. Asegúrate de conseguir una tecnología de coste similar a cambio.
 - NO intercambies para conseguir todas las tecnologías, en especial en niveles de dificultad elevados, ya que eso puede provocar que el resto de líderes rechacen *cualquier* intercambio de tecnología contigo (Ver la sección 3.2.1 NTQHAD).
- Las civilizaciones controladas por la AI *nunca* intercambiarán contigo una tecnología que permita construir partes de la nave espacial. Cuando coloques el ratón encima de ella en la pantalla de diplomacia, el texto que se muestra es *“No gracias, preferimos ganar la partida”*.

3.2.1 NTQHAD

- Muchos intercambios de tecnología pueden provocar que otros líderes rechacen intercambiar tecnologías contigo; si esto sucede, cuando coloques el ratón sobre alguna de las tecnologías que aparecen en rojo en la pantalla de diplomacia verás el texto *“Nos tememos que habéis avanzado demasiado”* (NTQHAD).

- El límite NTQHAD varía de unos líderes a otros, y se da tras menos intercambios a medida que aumenta el nivel de dificultad.
- El contador NTQHAD se basa en el número de intercambios de tecnología que el líder en cuestión te “ha visto” hacer con otras civilizaciones que él conoce. Por lo tanto, los intercambios con civilizaciones que ese líder no conoce no cuentan para él.
- Además, los intercambios que hayas realizado antes de conocer a ese líder tampoco cuentan para el límite. De modo que cuando te encuentres por primera vez con un líder en otro continente una vez que tienes la Óptica, por ejemplo, su contador NTQHAD contigo estará a 0, incluso aunque hayas realizado muchos intercambios de tecnología con los otros líderes de tu continente de origen.
- Un líder cuya relación contigo es “Amistosa” siempre intercambiará tecnología, incluso si ha alcanzado su límite NTQHAD. (No obstante, puede que no intercambie tecnología contigo por otras razones, como por ejemplo si se trata de una tecnología “monopolio” – si ellos son la única civilización que conocen que posee dicha tecnología– o si permite construir una maravilla que ellos estén construyendo.)

4. CIUDADES

4.1 FUNDAMENTOS: PRODUCCIÓN DE LA CIUDAD

- Las ciudades obtienen tres cosas de la casilla que ocupan y de las 20 circundantes (la “gran cruz”): comida (representado por rebanadas de pan), producción (martillos) y comercio (monedas).
- La comida se usa en la propia ciudad para mantener a la población y asegurar su crecimiento.
- La producción también se usa exclusivamente en la propia ciudad, sirve para construir cosas como unidades, edificios y maravillas.
- El comercio es diferente ya que no se usa directamente en la ciudad, sino que contribuye al total de tu civilización. (Dado que es un caso especial, el comercio se explica debajo en la sección 4.4: Comercio.)
- Aunque cada casilla produce por defecto una cierta cantidad de cada cosa, las casillas pueden ser mejoradas por los Trabajadores para incrementar o, en ciertos casos, disminuir las cantidades que producen. Una granja, por ejemplo, incrementa la cantidad de comida producida por la casilla, mientras que un taller la disminuye (siempre que no hayas adoptado el principio de Propiedad Estatal).
- Algunas casillas contienen recursos que reportan beneficios adicionales además de lo que producen normalmente las casillas; estos recursos pueden utilizarse para usos especiales de producción de tu civilización, o pueden intercambiarse con otras civilizaciones por recursos de los que carezcas, o por oro por turno (OPT).
- Al igual que la producción normal de las casillas, los recursos se dividen en tres categorías: comida (ovejas, cerdos, trigo, arroz, maíz); producción (cobre, caballos, piedra, mármol, hierro, carbón, petróleo); y comercio (oro, plata, gemas). Algunos recursos aportan beneficios en más de una categoría; por ejemplo, el azúcar y el vino proporcionan tanto comida como comercio.
- Como en la vida real, los recursos en *Civilization IV* son comodidades que hay que pagar. Querrás fundar ciudades cerca de varios recursos. Puede que libres guerras para conseguir acceso a recursos importantes, o para privar de ellos a tus rivales.
- La elección de qué casillas trabajar –especialmente al principio de la partida, cuando las ciudades poseen un número limitado de ciudadanos que asignar a las casillas, y un número limitado de Trabajadores para mejorarlas–, dependerá de muchos factores. Estos incluyen la especialización de las ciudades (ver sección 4.6), tus objetivos a corto y largo plazo, lo que esté construyendo actualmente la ciudad, etc. Por ejemplo, puede que te interese mover ciudadanos de casillas con pocos martillos (aquellas con un extra de comida y/o comercio) a otras con más cantidad si la ciudad está construyendo una maravilla. Procura entrar regularmente en la pantalla de la ciudad para ajustar la asignación de las casillas según necesites.

4.2 UBICACIÓN DE LA CIUDAD

- El territorio que rodea a una ciudad juega un papel importante a la hora de determinar su especialización (ver sección 4.6 para más detalles). Al revés también es cierto: si planeas construir un cierto tipo de ciudad, buscarás un área con ciertos tipos de terreno.
- Lo ideal es querer que una ciudad crezca lo máximo posible de modo que sus ciudadanos puedan trabajar todas las casillas de la “gran cruz”.
- Dado que algunas casillas no generan las dos unidades de comida necesarias para mantener a los ciudadanos que las trabajan (especialmente las más productivas, como las colinas), necesitarás casillas que generen un extra de comida.
- Los recursos alimenticios tales como las vacas, los cerdos, el trigo, el arroz, el maíz, el pescado, las almejas, etc., pueden generar ese extra de comida necesario, al igual que las granjas. Es muy buena idea incluir como mínimo un recurso alimenticio dentro de la gran cruz de la ciudad. Aparte de la comida, normalmente querrás que la ciudad se centre en el comercio o en la producción (en algunos casos, una combinación de ambos). De nuevo, los recursos y las mejoras serán determinantes.
- El agua dulce (ríos, lagos) genera un bonus de +2 de salud si tu ciudad está en una casilla adyacente.
- Las colinas otorgan un bonus de defensa a las unidades fortificadas en ciudades ubicadas en ellas. Además, una ciudad ubicada en una colina-llanura obtiene un bonus de +1 de producción.
- Las casillas con ríos producen +1 de comercio, lo que les hace atractivas para las villas. Sin embargo, puede que necesites usar algunas de ellas para irrigar, así que piénsalo detenidamente.
- ¿Tiene sentido fundar una ciudad encima de un recurso? Depende. Normalmente no es lógico si se trata de recursos alimenticios, pues la comida es vital en el juego (cada rebanada de pan cuenta). También deberías evitar hacerlo encima de recursos de alto rendimiento como oro, plata o gemas. Sin embargo, está bien hacerlo sobre recursos de bajo rendimiento si esa es la mejor ubicación para la ciudad. Esto te da la ventaja de contar con el recurso inmediatamente, o tan pronto como descubras la tecnología que da acceso a él. Además, fundar encima de un recurso hace que sea prácticamente imposible saquearlo o robarlo a través de la cultura, por lo que en ocasiones puede ser interesante fundar encima de recursos estratégicos como el hierro o el cobre, a pesar de la pérdida de producción que conlleva.

4.3 CRECIMIENTO DE LA CIUDAD

- Las ciudades más grandes cuentan con más ciudadanos que pueden trabajar más casillas y contribuir más al comercio y la producción de tu civilización; con más ciudadanos contribuyendo a la producción (martillos), la construcción es más rápida.

- Para el crecimiento de una ciudad es necesario un excedente de comida; cuanto mayor sea este excedente más rápido será el crecimiento, aunque cuanto mayor se hace una ciudad más tarda en crecer, ya que requiere más cantidad de comida para alcanzar el siguiente punto de crecimiento.
- Las ciudades no crecen mientras están produciendo Colonos o Trabajadores; todo el exceso de comida se destina a la producción de estas unidades en lugar de al crecimiento de la ciudad.
- La mejor ayuda para el crecimiento de una ciudad es el Granero. Si la ciudad tiene uno, cuando crece la mitad de la comida usada para crecer se almacena, quedando disponible para el siguiente crecimiento.
- No obstante, a medida que una ciudad crece la salud y la felicidad se convierten en problemas.

4.3.1 Salud

- Si una ciudad se vuelve insalubre, algunos de sus ciudadanos estarán “enfermos” y consumirán comida adicional. Como resultado su crecimiento se ralentizará, y puede que se estanque o sufra hambruna.
- Edificios que mejoran la salud de una ciudad: Granero, Acueducto, Puerto, Colmado, Hospital, Centro de Reciclaje.
- Algunos edificios, como el Puerto o el Colmado, requieren recursos concretos para otorgar el bonus de salud.
- Recursos que mejoran la salud global de tu civilización: vacas, trigo, arroz, maíz, pescado, cerdos, ovejas, almejas, cangrejos, ciervos. Cada uno de estos recursos aporta +1 de salud; tener más de una unidad del mismo recurso no aporta salud adicional.
- Deja algunos bosques sin talar (cada dos casillas de bosques en la gran cruz de la ciudad = +1 de salud). Esto puede ser especialmente útil si la ciudad posee casillas de aluvión, ya que cada una de ellas contribuye con un -0.4 de salud y, a diferencia de las selvas, no pueden ser mejoradas en este sentido.
- Quita las selvas (-0.25 de salud cada una; tecnología requerida: Forja del Hierro); bajo ellas hay praderas útiles para granjas o villas.

4.3.2 Felicidad

- La infelicidad es causada principalmente por el tamaño de la ciudad. Cuanto más grande sea una ciudad, mayor infelicidad por sobrepoblación. (El nivel de dificultad también afecta: a mayor nivel de dificultad, menor es el nivel de población al que los ciudadanos se vuelven descontentos.)
- Obviamente, la infelicidad entorpece el crecimiento de la ciudad. Los ciudadanos descontentos consumen alimentos sin trabajar ninguna casilla ni producir nada, lo que hace que la ciudad sea menos productiva y afecta negativamente a su crecimiento.

- Las villas y el comercio no ayudan a reducir la infelicidad.

4.3.2.1 Métodos de fomentar la felicidad:

- *Edificios* como los Templos, los Teatros o los Coliseos; otros edificios como los Mercados o las Fraguas pueden incrementar la felicidad si se poseen ciertos recursos.
- *Religión Oficial* (+1 ciudadano contento si tu religión oficial está presente en la ciudad).
- *Recursos de lujo* (oro, plata, gemas, pieles, marfil, vino, seda, azúcar, incienso, especias, tinturas, musicales de éxito, canciones de éxito, películas de éxito).
- *Cultura*: incrementando el porcentaje de cultura de tu civilización.
- *Unidades*: una ciudad sin defensas tendrá uno o más ciudadanos descontentos, dependiendo de su tamaño.
- *Principios*:
 - *Representatividad* (+3 ciudadanos contentos en tus 5 mayores ciudades).
 - *Gobierno Hereditario* (+1 ciudadano contento por cada unidad militar presente en la ciudad).
 - *Ecologismo* (+1 ciudadano contento por cada bosque o selva cerca de la ciudad. Nota: en BtS es necesario crear reservas forestales –Conservar bosque– para ello.)
 - *Emancipación* (si otra civilización lo ha adoptado).
 - *Libertad Religiosa* (+1 ciudadano contento por cada religión presente en la ciudad).
- También puedes hacer frente a la infelicidad eliminando a los ciudadanos descontentos. El principio de Esclavitud te permite usar a la población para terminar de construir edificios o unidades. El principio de Patria también te permite hacerlo, pero sólo para producir unidades militares (reclutando). Esto da como resultado uno o más ciudadanos descontentos durante 10 turnos, pero al haber eliminado ciudadanos descontentos normalmente se equilibra.
- Para evitar alcanzar el umbral de la infelicidad antes de que puedas ajustarlo con alguno de los métodos anteriores, utiliza el botón Evitar Crecimiento de la pantalla de la ciudad, o simplemente cambia las casillas que estén trabajando los ciudadanos para que el crecimiento se estanque.

4.4 COMERCIO

- El comercio contribuye a tu civilización como un total que puede convertirse en una de estas tres cosas: Riqueza, Investigación o Cultura. (En BtS el Espionaje se añade en cuarto lugar.)

- La Riqueza es la cantidad de dinero (“oro” en el juego) que estás ingresando en tu tesoro. Lo ideal es tener superávit, no déficit.
- La Riqueza es extremadamente útil: se puede usar para sustituir unidades militares obsoletas por otras más modernas dejando intactos sus ascensos; se puede usar para comprar cosas a otras civilizaciones, tales como recursos, tecnologías, etc., o incluso alianzas y acciones militares; con el principio de gobierno del Sufragio Universal, se puede usar para acelerar la producción en las ciudades.
- Sin embargo, la producción de Riqueza debe equilibrarse con la necesidad de asignar dinero a la Investigación para avanzar tecnológicamente. Al principio del juego, el control deslizante del comercio (el regulador del % en la parte superior izquierda de la pantalla) asigna oro o bien a la investigación de nuevas tecnologías o bien al tesoro.
- Después, con el descubrimiento del Drama, obtienes un segundo control deslizante para la Cultura. Esto te permite destinar fondos para incrementar la cultura en todas las ciudades de tu civilización. Lo cual produce varios efectos, principalmente el de incrementar la felicidad de tus ciudadanos.
- En BtS puedes convertir el comercio en Espionaje prácticamente desde el principio. Ver sección 11: Espionaje para más detalles.

4.4.1 Rutas Comerciales

- Cada ciudad posee un cierto número de rutas comerciales con otras ciudades, lo que se traduce en comercio adicional. Las rutas comerciales y sus ingresos se muestran en la parte superior izquierda de la pantalla de la ciudad, debajo de los controles deslizantes de ciencia/cultura/espionaje.
- El juego automáticamente crea y ajusta las rutas comerciales basándose en las condiciones actuales de la partida, algunas de las cuales se describen debajo. No se pueden modificar las rutas comerciales directamente.
- La exploración del mapa es importante, ya que sólo puedes tener rutas comerciales con ciudades que sean visibles para ti. (La ciudad en sí no tiene por qué ser visible, pero sus fronteras culturales y la ruta hacia la ciudad deben serlo.)
- Las rutas comerciales requieren su correspondiente ruta física hacia otra ciudad. Puedes conectarte con otras ciudades tanto por *carretera* (disponible con la Rueda) como por *agua* (ríos o costas, disponible con la Navegación a Vela; o mares, disponible con la Astronomía).
- Los acuerdos de apertura de fronteras (disponibles con la Escritura) también son necesarios para habilitar las rutas comerciales.
- Las rutas comerciales con ciudades extranjeras son más lucrativas que las domésticas; asimismo, las rutas comerciales transoceánicas son más lucrativas que las continentales. Esta es otra de las razones por las que la Astronomía suele cambiar partidas y es una tecnología vital a descubrir, especialmente en mapas con varios continentes.

4.4.1.2 Para aprovecharse de las rutas comerciales

Principio de la partida

- Investigar la Rueda, la Navegación a Vela y la Escritura.
- Una vez que tengas la Escritura, firmar acuerdos de apertura de fronteras con tus vecinos. Esto te permitirá además explorar su territorio (y a ellos el tuyo, evidentemente).
- Si la Navegación a vela no es prioritaria para ti (por ejemplo, si tus ciudades no tienen acceso al mar o si no posees su tecnología-requisito previa, la Pesca), construye carreteras para conectar con las carreteras de tus vecinos, o al menos para conectar con ríos que también discurran por su territorio. Con los acuerdos de apertura de fronteras también se pueden construir carreteras en territorio extranjero, si es necesario. (Nota: no es necesario conectar con cada ciudad directamente; es suficiente con tener una carretera y/o un río que conecte tu territorio con cada vecino.)
- Si tienes o planeas tener muchas ciudades costeras, construye la maravilla del Gran Faro, que añade rutas comerciales adicionales en cada una de esas ciudades.
- Construye la maravilla del Templo de Artemisa (preferiblemente en una ciudad costera), ya que incrementa los ingresos por rutas comerciales en esa ciudad. Una capital costera es el mejor sitio para esta maravilla.

Mitad de la partida

- Investiga la Moneda, que añade una ruta comercial a todas tus ciudades.
- Investiga la Astronomía, que permite las rutas a través de los océanos.
- Construye Puertos en tus ciudades costeras, ya que incrementan en un 50% los ingresos por rutas comerciales en esas ciudades.
- Una vez descubierta la Astronomía, esfuérate por mantener buenas relaciones con las civilizaciones de ultramar más ricas y mayores de modo que firmen acuerdos de apertura de fronteras contigo.
- Evita adoptar el principio de Mercantilismo, en especial después de descubrir la Astronomía. El Mercantilismo sólo permite las rutas domésticas.
- Si las civilizaciones de ultramar han adoptado el Mercantilismo, puede que sea necesario intercambiar con ellas la Economía, la Astronomía e incluso la Persona Jurídica para hacer que las rutas comerciales internacionales sean más lucrativas y atractivas que el especialista gratis por ciudad que ofrece el Mercantilismo. También puedes usar la diplomacia para instarles a cambiar de principios, pero raramente abandonarán el Mercantilismo hasta que no posean la mayoría de las tecnologías mencionadas.
- Algunas veces las civilizaciones de la IA pasarán directamente desde Descentralización hasta Mercado Libre, saltándose el Mercantilismo (otra razón por la que la Economía es una buena tecnología a intercambiar si tú la tienes y ellas no).

Partida avanzada

- Investiga la Economía, ya que te permite adoptar el principio de Mercado Libre, que añade otra ruta comercial a todas tus ciudades.
- La Economía además permite construir Aduanas (BtS), que incrementan los ingresos de las rutas comerciales en las ciudades costeras.
- Investiga la Persona Jurídica, que añade otra ruta comercial a todas tus ciudades.
- Investiga el Vuelo. Esto permite construir Aeropuertos, que añaden otra ruta comercial a las ciudades en las que se construyen.
- Investiga los Medios de Comunicación y construye la maravilla de las Naciones Unidas. Utilízalas para aprobar el mercado único (+1 ruta en todas las ciudades) y para forzar acuerdos de apertura de fronteras.

4.5 ESPECIALISTAS

- Un ciudadano se convierte en especialista al hacer que deje de trabajar una de las casillas de la ciudad.
- Hay seis tipos de especialistas: ciudadano, sacerdote, artista, científico, mercader e ingeniero. (En BtS se añade un séptimo, el espía.)
- Los especialistas contribuyen de dos formas: puntos de bonificación y puntos de Gran Personaje.
- Los puntos de bonificación pueden ser en cuanto a comercio, cultura, producción o investigación, dependiendo del tipo de especialista. Esas bonificaciones pueden multiplicarse por medio de edificios existentes en la ciudad que lo permitan. De modo que los especialistas hacen que tu ciudad sea más productiva de una forma específica. Por ejemplo, el añadir científicos en una ciudad científica hará que produzca más puntos de investigación, por ejemplo.
- No obstante, tienes que tener cuidado. Si quitas a un ciudadano de una casilla con un Pueblo, por ejemplo, y lo conviertes en un científico, te puedes encontrar con que la cantidad de investigación producida por la ciudad disminuye, no aumenta. Esto se debe a que el comercio se convierte en investigación, y los pueblos proporcionan un montón de comercio. Vigila cuidadosamente estos resultados en la pantalla de la ciudad.
- Los especialistas (con excepción de los especialistas “ciudadano”) además contribuyen con puntos para la generación de Grandes Personajes. Esto se explica en la sección 8: Grandes personajes.
- La desventaja de los especialistas es que ralentizan el crecimiento de la ciudad (lo cual puede ser bueno si la ciudad se encuentra cerca de sus límites de salud o felicidad). La ciudad necesita producir comida extra para mantener a los especialistas, puesto que estos consumen comida pero no ayudan a producirla.

4.6 SISTEMAS ECONÓMICOS

- Existen dos sistemas económicos ampliamente aceptados para *Civilization IV*: la Economía de Villas (abreviada como EV) y la Economía de Especialistas (EE). No vamos a explicar ambas detalladamente, sólo daremos una visión general para que sepas de qué se habla.

4.6.1 Economía de Villas

- Como principiante deberías ceñirte a este, el más simple de los dos sistemas, al menos hasta que pases del nivel Noble. La EV implica mejorar las casillas que rodean a la mayoría de tus ciudades con villas y asignar ciudadanos para que las trabajen de modo que se conviertan en caseríos, después en aldeas y por último en pueblos; los beneficios que obtengas se irán incrementando a medida que crezcan.
- La EV es sencilla y requiere relativamente poca microgestión aparte de consultar la pantalla de la ciudad de vez en cuando para asegurarte de que tus ciudadanos trabajen un buen número de casillas con villa. En cierto modo *Civilization IV* se diseñó para llevar una Economía de Villas, de modo que es la mejor elección para principiantes que jueguen en los niveles de menor dificultad.
- (La EV hace que ciertas tecnologías y principios resulten especialmente atractivos. La Alfarería, el Liberalismo, la Imprenta, y la Democracia son tecnologías prioritarias; también querrás adoptar la Libertad de Expresión y la Emancipación tan pronto como sea posible.)
- El inconveniente de la EV es el tiempo que tarda en madurar y ser lucrativa. Además, es extremadamente vulnerable al saqueo: docenas de turnos de crecimiento de una villa pueden ser arruinados en un turno por una unidad enemiga.
- La Economía de Villas funciona mejor con líderes que poseen el rasgo Financiero, aunque funciona bien con cualquier líder del juego.

4.6.2 Economía de Especialistas

- La EE implica mejorar la mayor parte de las casillas que rodean a la mayoría de ciudades con granjas en lugar de villas. El extra de comida que se genera se usa para crear especialistas (mayormente científicos y mercaderes). Incluso puedes reducir el control deslizante de ciencia cerca del 0% y obtener la mayor parte de tu investigación e ingresos de los especialistas.
- La EE presenta varias ventajas con respecto a la EV. En primer lugar, las villas tardan tiempo, mucho tiempo, en convertirse en pueblos, mientras que los especialistas proporcionan beneficios similares a los de un pueblo mucho antes. La EE es menos vulnerable al saqueo que la EV. Y la EE produce muchos más Grandes Personajes que la EV, gracias a la cantidad de especialistas que maneja. De hecho, una táctica clave de la EE es la de utilizar esos Grandes Personajes para descubrir tecnologías automáticamente y después intercambiarlas con otras civilizaciones.
- El gran inconveniente de la EE es la microgestión que implica. Necesitas comprobar cada ciudad en cada turno y ajustar los especialistas según sea necesario, así como ajustar constantemente el control deslizante para adaptarlo a tus objetivos y capacidades.

Además, la EE obtiene mayor beneficio al jugar con un líder Filosófico (para generar más Grandes Personajes) y al construir las Pirámides (para poder adoptar la Representatividad cuanto antes, por los puntos extra de investigación por cada especialista). Los partidarios de la EE más experimentados sostienen que el sistema funciona bien sin estos dos elementos, pero a los principiantes les puede parecer frustrante sin ellos.

- Resumiendo: utiliza la EV al menos hasta el nivel Príncipe, después repasa la EE y dale una oportunidad.

4.7 ESPECIALIZACIÓN DE LAS CIUDADES

- Haz que tus ciudades se especialicen en producir ciertas cosas (comida para el crecimiento, martillos para la producción, monedas para el comercio). Esto supone que cada ciudad se concentre en construir ciertos edificios, lo que asegura que no dupliques ineficientemente los mismos edificios por todas partes. También ayuda a la hora de escoger el mejor sitio para la ciudad.
- La especialización de una ciudad viene determinada en parte por el terreno y los recursos; sin embargo, las mejoras de las casillas también juegan su papel. Con la variedad de mejoras disponibles en *Civilization IV*, es posible adaptar prácticamente cualquier terreno para cualquier tipo de ciudad. Por ejemplo, una ciudad con varias casillas de río puede mejorarse con molinos y talleres para convertirse en una ciudad productiva, con villas para una ciudad comercial o con granjas para ser un criadero de Grandes Personajes. La cuestión es decidir la especialización y después continuar con los edificios y mejoras apropiados para ese tipo de ciudad.

4.7.1 Ciudad Comercial

- Ya que el comercio se convierte tanto en riqueza como en investigación (más tarde también en cultura y, en BtS, en espionaje), una ciudad que genere una gran cantidad de comercio puede a la larga especializarse en uno de los siguientes subtipos: riqueza o ciencia, que son descritos más abajo.
- **Edificios prioritarios:** Banco, Mercado, Colmado; también Biblioteca, Universidad, Observatorio y Laboratorio. Una ciudad que genere una gran cantidad de comercio se beneficiará tanto de los edificios que potencien la riqueza como la ciencia.
- **Edificios innecesarios:** Fábrica, Cuartel, Astilleros (cualquiera que no sirva para incrementar la población o el comercio). No obstante, puede que necesites construir edificios para mejorar la felicidad o la salud de la ciudad. Afortunadamente, algunos de ellos (el Puerto y el Colmado en concreto) incrementan tanto los ingresos como la salud; priorízalos en tus ciudades comerciales sobre otros que sólo mejoren la salud, como el Acueducto o el Hospital.
- **Casillas:** praderas, terrenos de aluvión, casillas de agua dulce para generar comida y comercio.
- Mejoras **a construir:** villas y granjas (una mezcla equilibrada de comercio y crecimiento).

- **Recursos:** aquellos con alto rendimiento comercial (oro, plata, gemas, seda, pieles, incienso, tinturas; también especias, azúcar, mármol, vacas, ballenas, vino).

4.7.2 Ciudad Científica

- **Edificios prioritarios:** Biblioteca, Universidad, Observatorio, Laboratorio, Monasterio.
- **Maravillas:** Gran Biblioteca, Universidad de Oxford.
- Construir una Academia (requiere un Gran Científico).
- Usar el excedente de comida para crear especialistas-científicos, que aportan cada uno 3 puntos de investigación (comúnmente llamados “probetas”), en lugar de tener ciudadanos trabajando casillas improductivas.

4.7.3 Ciudad Financiera

- **Edificios prioritarios:** Mercado, Colmado, Banco, Aeropuerto; Puerto (y Aduana en BtS) si la ciudad es costera.
- Una ciudad santa (en la que se funda una religión y se puede construir el Santuario correspondiente usando un Gran Profeta) suele ser la mejor candidata para ser una ciudad financiera, ya que cada ciudad (propia o extranjera) que posea dicha religión aporta +1 de oro por turno una vez que se haya construido el Santuario.
- **Maravillas:** Wall Street.

4.7.4 Ciudad Productiva

- **Casillas:** colinas, bosques, llanuras con río.
- **Mejoras de casilla:** mina, taller, molino de viento, molino de agua (especialmente en las llanuras con río); además, construir las granjas suficientes para que los ciudadanos puedan trabajar todas las casillas productivas y que la ciudad siga creciendo.
- **Recursos:** aquellos con alto rendimiento en martillos; hierro, cobre, carbón (con mina); mármol, piedra (con cantera); también caballos y vacas. No obstante, procura incluir también alguna casilla productora de comida en la gran cruz, o de lo contrario la ciudad no tendrá comida suficiente para crecer y trabajar todas las casillas productivas.
- **Edificios prioritarios:** Fragua, Fábrica, fuente de energía (Central Hidráulica, Central Térmica, Central Nuclear); en BtS, Polígono Industrial y Dique.
- **Maravillas:** la Metalurgia.
- Seguramente también necesitarás contrarrestar la insalubridad causada por todos esos edificios potenciadores de producción, de modo que también necesitarás algún Granero, Colmado, Acueducto, Supermercado, Hospital o Centro de Reciclaje y, en BtS, Transporte Público.
- Seguramente también necesitarás construir varios edificios potenciadores de felicidad como Mercados o Templos, básicamente porque querrás que la ciudad crezca lo máximo posible para trabajar el mayor número de casillas.

- **Edificios innecesarios:** Biblioteca, Universidad, Observatorio, Banco (aquellos que no sirvan para aumentar la población o la producción).
- BtS: NO construyas el Parque Nacional en esta ciudad, ya que elimina el acceso al carbón, que potencia la producción de la Fábrica.

4.7.5 Ciudad Cuartel

- Sigue los mismos principios que para una ciudad productiva, pero además:
- **Edificios prioritarios:** Cuartel, Astilleros (si es costera), Establo (Warlords y BtS), Aeropuerto.
- **Maravillas:** Epopeya Heroica, Academia de West Point, la Cruz Roja. Dado que sólo puedes construir dos maravillas nacionales por ciudad, necesitarás combinarlas con cuidado. Personalmente, mis parejas favoritas son la Epopeya Heroica y los Moai (BtS) en la primera ciudad cuartel y la Academia de West Point y la Cruz Roja en la segunda.
- Sitúala en una zona céntrica (reduce la necesidad de edificios de cultura o mantenimiento). Si la ciudad es costera podrá producir tanto unidades navales como terrestres.
- Puede actuar como ciudad productiva si es necesario, especialmente para construir maravillas. De hecho, casi todo lo mencionado anteriormente para la ciudad productiva se puede aplicar a la ciudad cuartel. No obstante, intenta mantener esta ciudad centrada en la producción de unidades militares tanto como sea posible. Por ello yo no suelo combinar la Metalurgia con la Epopeya Heroica o con la Academia de West Point; la ciudad en la que la construyo suele ser una fábrica de maravillas para la última parte de la partida, evitando la producción militar durante muchos turnos.
- Apéndice para Warlords/BtS: también deberías considerar el incluir Grandes Generales en esta ciudad, ya sea como Instructores Militares, que añaden 2 puntos de experiencia a las unidades construidas allí, o construyendo una Academia Militar (requiere la Educación; en BtS, requiere la Belicología), que aumenta en un 50% la producción de unidades militares.

4.7.6 Criadero de Grandes Personajes

- **Casillas:** pradera, agua dulce (ríos, lagos), terreno de aluvión.
- **Recursos:** aquellos con alto rendimiento en comida (maíz, trigo, ciervos, cerdos, ovejas, arroz, plátanos, vacas, almejas, pescado, cangrejos).
- **Mejoras de casilla:** pastizal, granja, barco pesquero (necesitas comida extra para poder convertir muchos ciudadanos en especialistas y obtener más puntos de GP por turno).
- **Maravillas:** el Partenón, la Epopeya Nacional (Nota: el Partenón no tiene por qué construirse en esta ciudad, pero la Epopeya Nacional sí; puede que quieras construirla en la ciudad científica para producir más Grandes Científicos). También, si fuera el caso, el Globe Theatre (lo que te permitiría producir Grandes Artistas para ayudar a lograr una victoria cultural).

- La mayoría de las maravillas contribuyen con puntos de GP. Puede que quieras construir algunas en esta ciudad, lo que requiere casillas productivas y/o mejoras. Dado que en esta ciudad habrá muy pocas colinas eso significará talar los bosques cercanos, y construir molinos y/o talleres en lugar de granjas para hacer que las praderas sean productivas.
- No obstante, recuerda que cada maravilla aporta puntos para un tipo específico de Gran Personaje. Si estás intentando generar un tipo de Gran Personaje concreto, el tener muchas maravillas aportando cada una diferentes puntos de GP puede provocar que el resultado sea impredecible. Es preferible escoger detenidamente qué maravillas construir en tu criadero de Grandes Personajes.
- En BtS, la maravilla del Parque Nacional no sólo paliará los problemas de salud en esta ciudad, sino que además te dará un especialista gratis por cada reserva forestal. Esto supone que tendrás que planificar la ciudad con cuidado, conservando muchos de los bosques y/o selvas de su gran cruz. Recuerda que el Parque Nacional también elimina el acceso al carbón de la ciudad, lo que provocará un impacto en la producción si la ciudad contiene la Metalurgia o una central térmica.
- Maximiza el número de especialistas. Escógelos basándote en el tipo de Gran Personaje que quieres obtener; cada uno añade 3 puntos de GP por turno según su tipo (por ejemplo, científicos para un Gran Científico, etc.).

5 EJÉRCITO

5.1 ASPECTOS GENERALES

- “En tiempos de paz, prepárate para la guerra”: debes equilibrar la construcción de edificios con la producción de unidades militares.
- Las civilizaciones de la IA te atacarán si te encuentran débil (pocas unidades y/o obsoletas), especialmente en ciudades fronterizas o costeras. Comprueba regularmente la estadística de poderío militar para compararte con tus rivales.
- Muchos principiantes prefieren jugar pacíficamente, librando únicamente guerras defensivas. Aunque se puede ganar de esta forma, se gana con más frecuencia jugando de una forma más agresiva.
 - En primer lugar, esto requiere construir más unidades, lo que mantiene tu poderío militar a buen nivel y en teoría significa que la IA será menos propensa a declararte la guerra.
 - En segundo lugar, el territorio es poder. Más territorio significa más ciudades, que son los motores de tu civilización, permitiéndote producir más unidades, ciencia, comercio, etc. que tus rivales.
 - En tercer lugar, más territorio también significa poseer más recursos que benefician a tu civilización directamente o a través del comercio.
 - Y finalmente, mediante la guerra puedes debilitar o eliminar a un rival que de otra forma podría haber supuesto una amenaza para ti. En otras palabras, aunque *Civilization* no es solamente un juego *warmonger*, los jugadores *warmongers* e imperialistas suelen obtener mejores resultados.
- En el transcurso de una guerra, perderás unidades. No dejes de construir las.
- No descuides la producción de armas de asedio como Catapultas, Trabuquetes (Warlords y BtS), Cañones, Artillerías, etc. Son cruciales para reducir/eliminar las defensas de las ciudades y para causar daños a grandes pilas de unidades por medio de los daños colaterales, aunque sean sacrificadas en el proceso.
- Concentra el grueso de tu ejército en ciudades fronterizas y costeras. Las ciudades interiores que no sean fáciles de alcanzar para las unidades enemigas normalmente pueden defenderse con una sola unidad obsoleta, únicamente para tranquilizar a los ciudadanos.
- Ten en cuenta la Unidad Única (UU) de tu civilización y planea tus campañas militares para sacarle partido. Ve directamente a por la tecnología necesaria para construirla, después construye y/o actualiza varias de ellas y entra en guerra cuanto antes.

- Con la unidad atacante seleccionada, mantén pulsada la tecla ALT y coloca el ratón sobre la unidad defensora enemiga para ver las probabilidades de victoria, que se muestran en la parte inferior izquierda.
- Los objetivos militares y las tácticas de la IA son en cierto modo predecibles dependiendo de la situación. Si capturas una ciudad enemiga, la IA tenderá a volcar todas sus fuerzas sobre esa ciudad para recuperarla. Pero si es la IA quien ataca, normalmente parará antes de atacar para saquear las mejoras (lo que te concede un tiempo valioso para construir, sacrificar, ascender unidades y/o enviar refuerzos).
- Es más fácil hundir un Transporte que derrotar a las unidades que transporta. Procura mantener algunos barcos patrullando tus costas cuando estés en guerra.
- Los Fuertes son prácticamente inútiles. A veces incluso reducen el bonus defensivo de las casillas que ocupan (al construir un Fuerte en una casilla con bosque se elimina el bosque, reduciendo el bonus de defensa de un 50% a un 25%). Además pueden ser usados por el enemigo, lo que hace que sean peor que inútiles.
- Apéndice para BtS: en esta expansión se han mejorado los Fuertes. Ahora conservan intacto el terreno que ocupan (incluidos los bosques). Además, los barcos pueden usarlos. Puedes encadenar un máximo de dos seguidos (o uno con una ciudad) para crear un canal, proporcionando a tus barcos un atajo.
- Las Carabelas y los Submarinos no requieren acuerdos de apertura de fronteras para explorar el territorio de otra civilización, pero sólo pueden transportar Batidores, Exploradores, Misioneros, Espías o Grandes Personajes. Pueden servir para desembarcar Espías o Grandes Mercaderes en territorio de civilizaciones con las que no tienes un acuerdo de apertura de fronteras.
- Al margen de capturar ciudades, considera el destruir las mejoras. Incluso aunque pierdas la guerra, arruinarás la economía del enemigo y el saqueo te reportará oro.
- Si pretendes capturar ciudades, asegúrate de llevar suficientes unidades defensivas para mantenerlas.

5.2 ASCENSOS

- La única forma de construir un ejército de élite es darles experiencia, y de este modo conseguir ascensos.
- Se recompensa el tomar riesgos: cuantas menos probabilidades tenga una unidad de ganar un combate, más puntos de experiencia (XP) conseguirá si sobrevive y gana. (La excepción son las armas de asedio en BtS a partir del parche 3.17, que sólo obtienen 1 punto de XP por victoria, sin importar las probabilidades.) El inconveniente, obviamente, es que el riesgo de perder la unidad es mayor.
- Luchar contra los bárbaros puede ser útil para conseguir ascensos tempranos, pero recuerda que los ascensos por combates contra bárbaros tienen un límite, a diferencia de los ascensos por luchar contra otras civilizaciones. (El límite está en 5 puntos de XP como

máximo por luchar contra animales, y 10 puntos por luchar contra unidades militares bárbaras.)

- Antes de atacar, selecciona estratégicamente las unidades no sólo de cara a la victoria, sino también a los ascensos. Recuerda que necesitas una unidad de nivel 4 (3 ascensos) para construir la Epopeya Heroica, y una de nivel 5 (4 ascensos) para la Academia de West Point (nota: La Academia de West Point requiere una unidad de nivel 6 en Warlords y BtS). Si sólo tienes una o dos unidades cerca de los niveles requeridos, resévalas para batallas que sepas que van a ganar.
- Puede que quieras dejar unidades sin ascender hasta que tengas una mejor idea de qué ascenso puede ser más necesario. Los ascensos no caducan con el tiempo. Además, ayudan a curar el daño recibido.

5.3 PRINCIPIO DE LA PARTIDA

- Cuatro unidades de asedio con el ascenso de Precisión pueden eliminar el bonus de defensa de una ciudad en un solo turno. (En Warlords/BtS, no obstante, ten en cuenta que las Murallas y los Castillos son más resistentes a los bombardeos.)
- El declarar la guerra te da la oportunidad de robar Trabajadores, lo que frena el desarrollo de tu oponente.
- Si capturas una ciudad que está mal situada, arrásala en lugar de capturarla y funda una nueva en un sitio mejor cercano.
- No obstante, evita arrasar ciudades santas, ya que hacerlo provocaría graves perjuicios diplomáticos con otras civilizaciones, y te privaría de la posibilidad de construir su santuario y del oro extra que conlleva.
- Por otra parte, si arrasas una ciudad con una maravilla mundial, la maravilla y sus efectos beneficiosos se perderán para siempre. (Las maravillas nacionales siempre se destruyen cuando una ciudad es capturada.)

5.4 MITAD DE LA PARTIDA

- Para construir un ejército, entra en modo de guerra total:
- *Principios*: Sufragio Universal (para acelerar la producción con oro) o Estado Policial (en especial si el hastío bélico supone un problema); Vasallaje y Teocracia (por los puntos de XP adicional para cada unidad construida). Patria también es útil para reclutar y para combatir el hastío bélico.
- *Tesoro*: establece la Investigación al 0% temporalmente; usa el oro extra para acelerar la producción y/o modernizar unidades, y/o para sobornar a otras civilizaciones para que también declaren la guerra. En BtS puede que también quieras aumentar el control deslizante del Espionaje y acumular puntos de espionaje contra tu enemigo potencial.

- *Edificios*: construye Cuarteles en todas las ciudades por los puntos de XP iniciales (y Astilleros para las unidades navales). Aparte de esto, construye fundamentalmente unidades militares hasta que acabe la guerra.
- Soborna a otras civilizaciones para que se declaren la guerra entre ellas antes de hacerlo tú, haciendo que se debiliten y que retiren unidades de donde tú pretendes atacar.
- Captura de ciudades: utiliza unidades de asedio, navales y/o aéreas para eliminar el bonus defensivo de la ciudad; después, usa las unidades de asedio o las aéreas para desgastar a las unidades defensoras antes de enviar a tus unidades terrestres a tomar la ciudad.
- Utiliza espías para destruir los pozos de petróleo y las minas de uranio del enemigo, incapacitando al enemigo para crear las unidades potentes (tanques, aviones, barcos) que requieren esos recursos. Una vez que tengas unidades aéreas y estés en guerra, éstas también pueden destruir esas mejoras por medio de bombardeos.
- Del mismo modo, un espía en un submarino puede sabotear mejoras marítimas sin iniciar una guerra.
- Después de capturar una ciudad, apresúrate a construir mejoras culturales (Teatros, Bibliotecas, Templos, Universidades) para ampliar las fronteras. O utiliza un Gran Artista para crear una Gran Obra, lo que detiene la rebelión inmediatamente.
- La Infantería con Misiles Tierra-Aire puede dañar o incluso derribar unidades aéreas. Sin embargo, cada una de estas unidades sólo tiene una oportunidad de hacer esto por turno, a no ser que sea el objetivo directo de un ataque aéreo. Para reducir su efectividad, ataca primero con los cazas (más baratos y menos efectivos) y permite que ellos absorban el daño de la Infantería. Después ataca con tus bombarderos (más caros y más potentes).

5.5 HASTÍO BÉLICO

- Cuanto más dure la guerra, más ciudadanos se volverán descontentos en tus ciudades. Esto se conoce como “hastío bélico”.
- El hastío bélico se acumula principalmente por perder unidades propias, por matar unidades enemigas y por capturar ciudades. A medida que estos eventos ocurren, puedes esperar que se incremente el hastío bélico en tus ciudades.
- El hastío bélico no se acumula si eliminas las unidades enemigas o pierdes las propias dentro de tus fronteras culturales, de modo que puede que merezca la pena atraer a la pila de unidades enemigas a tu territorio y después aniquilarla.
- Puedes reducir el hastío bélico del mismo modo en que haces frente a la infelicidad en general (ver sección 4.3.2: Infelicidad más arriba), y con algunas estrategias adicionales:
- **Principios:**
 - El *Estado Policial* reduce el hastío bélico en un 50% en todas las ciudades.

- La *Patria* otorga 2 ciudadanos contentos adicionales en todas las ciudades con carteles.
- **Maravillas:**
 - El *Monte Rushmore* reduce en un 25% el hastío bélico en todas las ciudades.
 - La *Estatua de Zeus* incrementa el hastío bélico para todas las civilizaciones en guerra con la civilización que lo posee en un 100%. Constrúyelo o captúralo cuanto antes en una guerra con su propietario.
- **Edificios:**
 - La *Cárcel* reduce el hastío bélico en un 25% en la ciudad en la que se construye. (Haz la cuenta: Estado Policial + Monte Rushmore + Cárcel significa cero de hastío bélico; en la guerra moderna podrías, en principio, guerrear indefinidamente con esta combinación.)
- **Diplomacia:**
 - El hastío bélico desaparece si conquistas totalmente a tu enemigo (capturar o arrasar todas sus ciudades). También desaparece si firmas un tratado de paz. Sin embargo, si pronto vuelves a declarar la guerra al mismo enemigo (especialmente si lo haces nada más expirar un tratado de paz de 10 turnos), el hastío bélico volverá inmediatamente a su nivel anterior.
 - Si capturas una ciudad enemiga, algunos ciudadanos en esa ciudad permanecerán infelices porque “añoran volver a su antigua patria”. Esta infelicidad desaparecerá gradualmente a medida que la población asimile tu cultura. Se desvanecerá por completo si eliminas a la civilización enemiga.
 - El hastío bélico se mantiene a niveles diferentes para enemigos diferentes; si cambias de oponente firmando la paz con uno y declarando la guerra a otro, el hastío bélico en tus ciudades se reducirá pero no se eliminará.

5.6 EL BONUS DE CIRCUNNAVEGACIÓN

- Ser la primera civilización en circunnavegar el globo otorga a tus barcos 1 movimiento adicional por turno para el resto de la partida.
- Ten en cuenta que la circunnavegación no implica tener que trazar una ruta circular completa; las rutas separadas que, combinadas, formen una ruta completa de casillas descubiertas de este a oeste también cuentan.
- La mejor estrategia para conseguirlo: investigar la Óptica, construir dos carabelas y enviarlas en direcciones opuestas. Esta también es una forma excelente de encontrar a todas las demás civilizaciones presentes en el mapa.

- En mapas de tipo Archipiélago con numerosas islas interconectadas, puede que sea posible circunnavegar el globo usando barcos que no pueden adentrarse en el océano: Galeras, Trirremes (Warlords/BtS), ¡incluso Barcos Faeneros!
- También se puede conseguir el bonus obteniendo mapas de otras civilizaciones que, combinados, revelen casillas de la forma descrita anteriormente. ¡Sin ni siquiera construir un barco!
- El bonus de circunnavegación es menos importante, quizá incluso inútil, en mapas tipo Pangea; valioso en mapas con Continentes, y no tiene precio en mapas tipo Archipiélago, donde los barcos fuertes y rápidos son cruciales para tener éxito.

6. MARAVILLAS

- Al contrario que en versiones anteriores de *Civilization*, las Maravillas no son cruciales para conseguir estrategias. Evita la “Adicción a las Maravillas”: construir maravillas que dan un pequeño beneficio o que se quedan obsoletas rápidamente en lugar de construir edificios y unidades más valiosas. Cada maravilla cuesta martillos de producción que podrían ser aprovechados para algo más mundano pero más valioso.
- Es importante darse cuenta que cuanto más avanzado sea el nivel de dificultad, la competición contra la IA por Maravillas se hace cada vez con más ferocidad. Una de las mejores cosas que se pueden hacer cuando avanzas a un nivel de dificultad mayor es, voluntariamente, olvidarte de construir una maravilla o dos, quizá varias.
- Las Maravillas pueden, sin embargo, ser de gran ayuda. Aquí hay una lista de las más útiles; no he intentado cubrir todas las maravillas, solo las que destacan por una razón u otra. No te angusties si otra civ consigue alguna de ellas (y recuerda que todas las civilizaciones pueden construir las Maravillas Nacionales)

6.1 LAS MEJORES MARAVILLAS

- Esta es una lista de las maravillas mejores, que normalmente ayudan en la mayoría de partidas y que pueden formar parte importante de tu estrategia general.

6.1.1 Mejores Maravillas del Mundo

Stonehenge

- Stonehenge te da un Obelisco gratis en cada ciudad, lo que significa no tener que construirles o usar Misioneros para que las nuevas ciudades expandan sus fronteras. Esto es un gran ahorro en tiempo y en martillos. Stonehenge también contribuye con puntos para conseguir sacar un Gran Profeta, el cual puede ser útil para descubrir una tecnología temprana o para construir edificios religiosos en ciudades santas.
- Sin embargo, si estás jugando con un Líder Creativo, Stonhenge es casi innecesario puesto que tus fronteras se expandirán automáticamente en cualquier caso.

Pirámides

- Es la maravilla temprana más cara. Permite acceso a cualquier tipo de Principio de Gobierno antes de estar disponibles normalmente. La principal ventaja es la de poder adoptar el Principio de Representatividad, que da felicidad (+3 ciudadanos felices en las cinco mayores ciudades) e impulsa la investigación (+3 probetas por cada especialista).
- Representatividad es especialmente potente cuando se combina con un líder que posee el rasgo de Filósofo, puesto que cuando tengas varios especialistas tomarán ventaja de éste principio y producirás grandes personajes más rápido. Y, finalmente, las Pirámides contribuyen con puntos para conseguir un Gran Ingeniero –uno de los más valiosos GPs del juego y, por consiguiente, de los más difíciles de producir.

- En contra: las Pirámides son extremadamente caras. Construir las puede significar sacrificar otros edificios vitales. Lo mejor es intentarlo si tienes acceso a la Piedra, la cual acelera el tiempo de construcción a la mitad.

Gran Muralla

- La Gran Muralla mantiene a los bárbaros fuera de tus fronteras culturales. Esto te ahorra dolores de cabeza en la lucha contra ellos; además se hacen más dañinos para las civilizaciones vecinas puesto que todos los bárbaros que podrían atacarte lo harán contra ellas. Esto te puede hacer ganar tiempo para buscar un recurso estratégico o concentrarte en edificios no militares. También hace que consigas el doble de puntos por combate en la consecución de un Gran General cuando luchas contra otro fuera de tus fronteras culturales.
- In BtS, además, la Gran Muralla contribuye con puntos para conseguir un Gran Espía. Como resultado, esta maravilla se convierte en parte de una nueva estrategia: una vez construida, conseguir un Gran Espía y usarle para infiltrarle en una de las ciudades más importantes de tu vecino. A continuación envía espías para robarle tecnologías.
- Lo único negativo de ésta maravilla es la pérdida de los Puntos de Experiencia (XP) de las unidades militares que luchan contra los bárbaros fuera de nuestras fronteras culturales.

El Oráculo

- El Oráculo da una tecnología gratis. Legislación y Vaciado del Metal tienden a ser dos de las más comúnmente facilitadas por la maravilla. Cada una de ellas te da una gran ventaja temprana.
- El principal problema es que El Oráculo necesita que investigues previamente varias tecnologías (Misticismo, Politeísmo/Meditación y Sacerdocio) las cuales te darán un beneficio marginal en épocas tempranas de la partida, especialmente comparado con las tecnologías que mejoran los recursos. Si no comienzas con Misticismo y si no tienes acceso al mármol, quizá no sea valioso.

Gran Biblioteca

- En opinión de muchos jugadores, esta es la mejor maravilla del juego. Da dos científicos gratis en la ciudad donde la construyas hasta el descubrimiento del Método Científico, que la hace obsoleta. Los científicos no sólo ayudan en la investigación al principio de la partida; juntos y con la maravilla en sí misma, aceleran la producción de un Gran Científico, posiblemente el mejor GP del juego, especialmente si puedes asignar especialistas adicionales.
- Un Gran Científico facilitará la consecución de tecnologías de la línea de investigación que conduce al Liberalismo (Filosofía, Papel, Educación) proporcionadas si tienes la tecnología requerida; así, podrías utilizar la maravilla para potenciar la investigación hacia el Liberalismo mientras investigas otras tecnologías por tu cuenta.
- ¿Lo negativo? Es bastante cara, especialmente si no tienes mármol. Además, en BtS, es necesaria la tecnología de Estética, haciendo el camino hacia la tecnología que lo permite

(Literatura) más que una costosa diversión. (Sin embargo, la IA no prioriza Estética, lo que la hace buena para intercambiar).

El Cristo Redentor

- Esta maravilla elimina la anarquía entre cambios de Principio; algo muy importante si estás jugando con un líder no espiritual, especialmente en la partida avanzada cuando todos los Principios están disponibles. También reduce la espera entre cambios de Principio, haciéndolo a 1 turno. Rara vez, líderes con rasgo Espiritual, que lo necesitan menos, los construyen rápido.

6.1.2 Las mejores Maravillas Nacionales

- Siempre recuerda que sólo puedes construir dos maravillas nacionales en una ciudad. Elige sus localizaciones cuidadosamente y asegúrate de que si construyes más de una en la misma ciudad, que tengan una buena sinergia juntas. Las siguientes son las mejores maravillas nacionales; deberías construirlas casi siempre y, por lo tanto, planear bien su ubicación.

La Epopeya Heroica

- La Epopeya Heroica acelera la producción de unidades militares en un 100%. Constrúyela en tu ciudad militar, pero recuerda que para tomar ventaja en esto, necesitarás mantener la producción de unidades casi constantemente. Sólo se cambiaría de tipo de producción para construir edificios no militares absolutamente necesarios. También, intenta construirla en una ciudad costera, lo que acelerará la producción tanto para unidades navales como de tierra.
- Maravillas nacionales con buena sinergia con ésta son La Academia de West Point, La Cruz Roja y Los Moai.

La Epopeya Nacional

- La Epopeya Nacional debería construirse en una ciudad-granja de GPs para acelerar la producción de éstos. Combina bien con el Parque Nacional

La Universidad de Oxford

- Debería ser construida en la ciudad científica. Combina bien con la Gran Biblioteca, y con la Epopeya Nacional si la prioridad es producir un Gran Científico.

La Metalurgia

- La Metalurgia va en la ciudad que mayor producción tenga. Podrías combinarla con una de las maravillas nacionales militares (Epopeya Heroica y La Academia de West Point) si persigues una victoria militar (por conquista o dominación). De otra forma, la ciudad donde construyas la Metalurgia debería tender hacia la fabricación de maravillas del mundo.

Wall Street

- Wall Street aumenta el comercio en un 100%, por lo que debería ser construida en tu mejor ciudad comercial. Con la que mejor combina es con un Santuario pues multiplicará los ingresos. Deberías, además, fundar alguna Corporación aquí para multiplicar los ingresos también.

La Academia de West Point

- Es, esencialmente, un super-cuartel, añadiendo 4 XPs a cada unidad militar construida en la ciudad. Combina bien con otras maravillas nacionales militares como la Epopeya Heroica y la Cruz Roja. Recuerda que necesitas haber tenido una unidad militar de nivel 6 para poder construir ésta maravilla.

Los Moai

- Los Moai hace a una ciudad costera ser más productiva añadiendo un martillo por cada casilla de agua. Lo ideal es construirla en una ciudad con varias casillas de agua pues hay un beneficio financiero también. Combina bien con la Epopeya Heroica si ésta es construida en una ciudad costera para acelerar la producción de naves (tal y como se mencionó antes).

El Parque Nacional

- Elimina los problemas de salud en la ciudad y da un especialista gratis por cada Reserva Forestal construida en los límites de la ciudad. Combina bien con la Epopeya Heroica pero no con La Metalurgia porque ésta elimina el acceso al carbón y reduce su producción. Observar que debería ser planeada su localización al principio de la partida, de otra forma podrías tener problemas en encontrar una ciudad con bosques y selvas donde poder aprovechar el especialista gratis.

6.2 BUENAS MARAVILLAS

- No todas las maravillas son construidas igual. Aunque estas maravillas son útiles, no te preocupes si no las consigues. En el caso de las Maravillas Nacionales, nunca vaciles en construirlas; a menudo, su valor es circunstancial.

6.2.1 Buenas Maravillas del Mundo

El Taj Mahal

- Con el Taj Mahal comienza una Edad de Oro, la cual incrementa la producción y el comercio durante unos pocos turnos. En BtS, tiene, además, otros beneficios, incluyendo el aumento de la producción hacia la consecución de un GP y la ausencia de Anarquía entre cambios de Principios. Una edad de oro puede ser muy buena, pero raramente es esencial; tienes que tener un imperio razonablemente grande, bien equipado y con ciudades populosas. para conseguir un beneficio real. No obstante, como con todas las maravillas, evitas que caiga en manos de la IA.

La Estatua de la Libertad

- Algunos argumentan que la Estatua de la Libertad pertenece a la categoría de “Las mejores maravillas”. Constrúyela y conseguirás un especialista gratis en todas las ciudades del mismo continente. Esto es de gran ayuda, pero no es decisivo. Recuerda que solo afecta a ciudades del mismo continente, así que su efecto es mitigado por el tipo de mapa. En un mapa en el que predominen las Islas, por ejemplo, no es valioso.

El Pentágono

- Esta es una maravilla muy circunstancial. Da +2Xps a todas las unidades construidas en todas tus ciudades. Si persigues una victoria por conquista o dominación, probablemente sea necesario considerar esta maravilla como extremadamente valiosa y construirla cuanto antes. Sin embargo, si persigues una victoria más pacífica (carrera espacial, cultural, diplomática o por tiempo) deberías pasar de ella; recuerda que si tu intención es intentar detener un ataque, los puntos de experiencia y promociones no se suman a tu nivel de potencia.

La Presa de las Tres Gargantas

- Ésta maravilla aporta energía a todas las ciudades del mismo continente, aumentando la producción en todas ellas y eliminando la necesidad de construir una central de energía. Observad que si se pierde, se puede aún conseguir sus efectos construyendo una Central Hidráulica, Central Térmica o Central Nuclear. Estas centrales están disponibles antes que la Presa de las Tres Gargantas por lo que quizá no quieras esperar. En BtS, además, da +2 de insalubridad a la ciudad. Finalmente, como con la Estatua de la Libertad, sus efectos son limitados en el mismo continente por lo que su valor se ve afectado por el tipo de mapa.

El Minarete Helicoidal y la Universidad de Sankore

- Estas maravillas hacen que los edificios religiosos (templos, monasterios, catedrales y santuarios) den +2 de oro (para el Minarete Helicoidal) y +2 probetas (la Universidad de Sankore). Obviamente, los beneficios de estas maravillas son circunstanciales. Si has construido o planificado construir varios edificios religiosos, pueden ser valiosas. Ambas pueden ser construidas antes si se tiene acceso a la Piedra por lo que hay que tenerlo en cuenta. Tienden a ser más beneficiosas cuando se juega con un líder espiritual por aprovechar la ventaja en la construcción de templos.
- Recuerda, sin embargo, que dos cosas las hacen obsoletas: cambiar al Principio de Libertad Religiosa y descubrir los Ordenadores. También, el beneficio de los monasterios finaliza cuando esos edificios lo hacen, con el descubrimiento del Método Científico. Si vas a necesitar llegar rápidamente a cualquiera de éstas opciones, la utilidad de las maravillas puede ser muy limitada.

El Palacio Apostólico

- Como las dos anteriores, El Palacio Apostólico es más beneficioso si estás jugando una partida dirigida a la religión. El mayor beneficio de ésta es la de propagar agresivamente tu religión a otras civilizaciones. El Palacio Apostólico te permite proponer resoluciones diplomáticas hasta la llegada de Las Naciones Unidas y permitirá alcanzar una potencial

victoria temprana Diplomática. También hace que cada edificio religioso contribuya con +2 martillos, lo que es fantástico.

- La victoria temprana Diplomática es conocida como “Cheesy (quesito)” por la mayoría de jugadores. El Palacio Apostólico es una de las pocas maravillas (otra es Las Naciones Unidas) de las cuales consigues su beneficio aunque no la construyas. Puedes dejar que otra civilización lo haga y erigirte en su ocupante mediante la expansión de la religión del Palacio Apostólico en todo tu imperio y así conseguir los suficientes votos . O al menos para conseguir controlar los resultados de las votaciones.

El Mausoleo de Mausolo

- Esta maravilla extiende la Edad de Oro en un 50%. Desde que en Bts se le ha aumentado la importancia a las edades de oro, esta maravilla puede ser muy útil. Sin embargo, significa que necesitarás tener varias edades de oro para sacar todo su valor. Sigue la línea del Nacionalismo como prioritaria y construye el Taj Mahal puesto que ayuda a la producción de GPs que podrían ser usados para iniciar varias edades de oro. De otra forma no sacarías el provecho suficiente a los martillos pagados por el Mausoleo de Mausolo. Debido a los requerimientos de GPs, esta maravilla es, probablemente, la mejor a construir con un líder Filosófico.

La Estatua de Zeus

- La Estatua de Zeus incrementa el hastío bélico de tus enemigos en un 100%. Esta maravilla es atractiva principalmente porque es una que quieres que no posea la IA. Por otra parte, podrías simplemente descubrir en qué ciudad ha sido construida (mediante misioneros o espías) y capturarla al principio de la guerra contra esa civilización. O simplemente evitar entrar en guerra con ella.

6.2.2 Buenas Maravillas Nacionales

El Globe Theatre

- No habrá infelicidad en la ciudad donde se construya. Es importante cuando se combina con los Principios de Esclavitud y/o Nacionalismo; en esta ciudad puedes acelerar la producción o reclutar sin que el enfado de la población les vuelva infelices. El Globe Theatre también es útil para una victoria cultural, no solo por la cultura que aporta, sino principalmente por la gran cantidad de artistas especialistas que te permite utilizar.

La Cruz Roja

- Cada unidad militar producida en esa ciudad sale con el ascenso de Medica I. Bonito, pero no esencial, y la tecnología necesaria (Medicina) puede ser obviada completamente. Como El Pentágono, esta maravilla es principalmente beneficiosa si prevés guerrear en la parte final de la partida.
- Si se combina con otra maravilla militar, recomiendo hacerlo con la Epopeya Heroica en lugar de La Academia de West Point. Unidades con Médica son las más apropiadas para convertirlas en unidades defensivas, mientras que los altos ascensos que da a las unidades la Academia de West Point son mejores como atacantes.

6.3 MARAVILLAS DUDOSAS

Chichen Itza

- Esta maravilla aumenta la defensa cultural de todas las ciudades. Sin embargo, quedarse sentado en tus ciudades y esperar a que la IA ataque tus defensas no es lo más sensato; la IA te eliminará antes de la edad de piedra. Necesitas dedicarte a la defensa activa, atacando fuera de tus ciudades, lo que resta valor a ésta maravilla. El único beneficio real es mantenerla fuera de las manos de la IA y no encontrártela y tener que gastar varios turnos en derribar las defensas con unidades de asedio.

Santa Sofía

- Me solía gustar esta maravilla, pero me he dado cuenta que no es de gran valor. Sus efectos (acelerar la productividad de los trabajadores) puede ser conseguida adoptando el Principio de Servidumbre o simplemente construyendo (o capturando) más trabajadores y utilizarles en equipo. Su principal beneficio son los puntos con los que contribuye hacia un Gran Ingeniero.

7. CULTURA

7.1 GENERAL

- Cultura es lo que expande tus fronteras. Una ciudad necesita producir cultura para expandir el área que controla. Si la ciudad no produce cultura, sus límites no crecerán más allá de las 8 casillas que bordean la casilla donde se ha fundado la ciudad.
- A velocidad de juego normal, la cultura expanden las fronteras al llegar a los siguientes puntos:
 - 10 (este límite hace que la frontera crezca hasta las 21 casillas trabajables).
 - 100
 - 500
 - 5.000
 - 50.000 (Cultura Legendaria)
- La Cultura también incrementa la defensa de la ciudad –es el porcentaje de incremento de defensa que figura en el mapa junto al nombre de la ciudad.
- Además, las unidades militares enemigas no se benefician de la bonificación de las carreteras, haciéndolas más lentas.
- Edificios que producen cultura (que contribuyen con un específico número de puntos culturales) son: Obeliscos, Templos, Bibliotecas, Universidades, Teatros, Monasterios, Castillos y Academias.
- Edificios que magnifican la cultura (la incrementan en un porcentaje) son: Catedrales (cada religión posee una con un nombre diferente, pero todas incrementan la cultura en un 50%), Torre de Radiodifusión y El Hermitage.
- Los Especialistas Artistas también producen puntos de cultura.
- Algunos Principios incrementan la cultura directa o indirectamente:
 - Libertad de Expresión incrementa la cultura en un 100% en todas las ciudades.
 - Sistema de Castas permite ilimitados especialistas en todas las ciudades, algunos de los cuales podrían ser Artistas.
 - Mercantilismo da un especialista gratis por ciudad que, igualmente, podría ser asignado a un Artista.
- La mayoría de Maravillas, tanto Nacionales como Mundiales, producen o magnifican la Cultura.
- Todas las maravillas religiosas (Santuarios) producen +4 de cultura.

- La religión adoptada por tu imperio produce +1 de cultura en cada ciudad que posea dicha religión; +5 si es Ciudad Santa (ha sido construida en esa ciudad su Santuario). Bajo Libertad Religiosa o Paganismo como Principio, todas las religiones de la ciudad producen +1 de cultura por cada una de ellas.
- Si estás jugando con un líder Creativo todas tus ciudades producirán +2 extra de cultura.
- Si tienes un Gran Artista, construir un Gran Obra en la ciudad contribuye con +4000 puntos de cultura en esa ciudad.
- Puedes ganar basándote en la Cultura, al alcanzar tres de tus ciudades “Cultura Legendaria” (50.000 puntos o más a velocidad normal).

7.2 AL PRINCIPIO

- Hacer crecer los límites de la ciudad es crucial al principio de la partida para poder acceder a los recursos cercanos, aislar tu territorio, etc.
- Los Animales no entrarán en tu límite cultural. Los Bárbaros, sin embargo, sí que lo harán.
- El edificio más temprano disponible que aumenta la cultura, y uno de los más baratos (30 martillos), es el Obelisco (la tecnología necesaria en el Misticismo). Si tus ciudades no producen cultura por sí mismas, es importante construirlo para que los límites se expandan, al menos, hasta las 21 casillas trabajables. Advertir que, en BtS, se quedan obsoletos con el descubrimiento de la Astronomía; en Warlords y Vainilla, con el descubrimiento del Calendario.
- Los efectos de la Maravilla del Mundo Stonehenge son los mismos que un Obelisco en cada ciudad. Puedes querer construir esta maravilla en lugar de un Obelisco en cada ciudad. Necesitarás talar bosques cercanos para conseguir batir a la IA en su consecución. Como los Obeliscos, también se queda obsoleta con el descubrimiento de Astronomía (en BtS).
- Obeliscos y Stonehenge no son necesarios si estás jugando con un líder Creativo pues todas tus ciudades automáticamente producen +2 de cultura por turno; el equivalente a dos obeliscos. Sería mejor enfocar los esfuerzos en otras construcciones y maravillas.
- Una vez que has conseguido una religión en una de tus ciudades, puedes construir Monasterios y después Misioneros para expandirla. Si esa religión es la de tu imperio, cada ciudad con esa religión produce +1 de cultura por turno.
- Todos los edificios que producen cultura, producirán el doble después de 1000 años de juego desde su construcción. Este doble efecto solo sucede una vez por edificio.

8. GRANDES PERSONAJES

8.1 PRODUCCIÓN

- Los Grandes Personajes (GP) son generados por acumulación de puntos (GPP) en una ciudad.
- La cantidad de GPP requerida para cada GP se incrementa sucesivamente con cada uno conseguido.
- Dos cosas producen GPP en una ciudad:
 - *Especialistas*: Cada uno contribuye con +2 GPP por turno hacia un GP que coincida con el tipo de especialista asignado (sacerdotes contribuyen con GPP hacia un Gran Profeta, por ejemplo).
 - *Maravillas*: Ambas, nacionales y mundiales, contribuyen con GPP por turno. Consultar la Civilopedia para saber qué tipo de GPP produce cada una.
- Para asegurar que se genera un GP de un tipo determinado, asegurarse que los GPP que se producen en una ciudad son “puros”, es decir, sólo construir maravillas y poner especialistas que produzcan GPP del mismo tipo. Por ejemplo, construir Stonehenge, El Oráculo y poner sacerdotes como especialistas en una ciudad te asegura que generarás un Gran Profeta allí. En otra ciudad construye la Gran Biblioteca, la Universidad de Oxford y pon como especialistas a científicos para producir un Gran Científico.
- La maravilla de La Epopeya Nacional incrementa los GPP en la ciudad donde es construida en un 100%. Esta debería ser construida en tu ciudad-granja de GP (ver sección 4.6.4 Granja de GP). Esto significa que la mayoría de tus GP aparecerán en esta ciudad. La Epopeya Nacional también contribuye con GPP hacia un Gran Artista, así que producirás uno de ellos alguna vez en lugar del que pretendías.
- En BtS se introdujo un nuevo GP, el Gran General. Al contrario que los demás GP, este no se produce vía maravillas o especialistas sino acumulando puntos de experiencia en combate (XPs) al luchar contra otras civilizaciones.

8.2 USOS

- “Unirse a la ciudad” implica convertir un GP en Super-especialista, haciendo que contribuya con cultura, investigación, oro, producción o una combinación de éstas, hasta el final del juego. Haciendo esto con un Gran Profeta o un Gran Mercader, por ejemplo, proveerá a la ciudad de una sustanciosa cantidad de oro por turno.
- No te sientas en la necesidad de gastar un GP inmediatamente. Puedes mantenerle y utilizarle estratégicamente –un Gran Artista y un Gran Ingeniero son especialmente útiles en este sentido.

- Puedes utilizar uno o más GP de diferentes tipo, tal y como se requiere, para iniciar una Edad de Oro, que es cuando tus ciudades producen oro y martillos adicionales durante 8 turnos (a velocidad normal). En BtS sólo un GP es necesario para comenzar la primera Edad de Oro. Puesto que estos efectos son efímeros, no es como otros usos que se les puede dar, la Edad de oro debería ser utilizada solo cuando sea verdaderamente necesario. Algunos ejemplos: estas construyendo varias maravillas simultáneamente; necesitas impulsar la producción y los ingresos antes de una guerra y/o actualizar unidades; necesitas alcanzar a tu rival en una carrera espacial.
- El número de GP requeridos para comenzar una Edad de Oro se incrementa en uno sucesivamente. (Construyendo el Taj Mahal, sin embargo, comienzas una edad de oro que no utiliza un GP por lo que no aumenta el requerimiento para la siguiente.)
- En BtS, la Edad de Oro ha sido impulsada su importancia y se ha convertido en más valiosa. Puedes cambiar de Principios sin anarquía y la producción de GP se incrementa en un 100% durante su duración.
- Todos los GP pueden ser usados para descubrir o ayudar a investigar algunas tecnologías; es el llamado “lightbulbing” (bombillar). Esto supone un disparo certero similar a construir el Oraculo. Comprueba qué tecnología ese GP puede investigar antes de usarlo para otro propósito. Si obteniendo la tecnología pronto, consigues una ventaja significativa que se ajuste a tu estrategia, deberías considerar utilizarle con ese propósito.
- En BtS, un nuevo uso es el de fundar Corporaciones. Ver el Capítulo 12: Corporaciones para más detalles.

8.2.1 Gran Artista

- Envía un Gran Artista a una ciudad recientemente capturada (especialmente si es la capital) para crear una Gran Obra; con los 4000 puntos de cultura finalizará la revuelta; empujara los límites culturales y hará la ciudad productiva de forma inmediata.
- Usando un Gran Artista de esta forma también empujará las fronteras culturales hasta el punto de capturar casillas e incluso ciudades de tus vecinos. Es comúnmente conocido como “bomba cultural”.
- En BtS, un Gran Artista puede ser usado para fundar corporaciones.
- Si no persigues una victoria cultural, estos GP son considerados como los del tipo más débil. Por esta razón son a menudo la mejor opción para comenzar la primera edad de oro.

8.2.2 Gran Científico

- Usa el primer Gran Científico para construir una Academia en la ciudad científica.
- Usa un Gran Científico en la mitad de la partida para conseguir tecnologías de la línea del Liberalismo (Filosofía, Papel, Educación) o únele a una ciudad como Super-especialista en tu ciudad científica si decides no perseguir el Liberalismo.

- Usa un Gran Científico posterior para ayudar a descubrir tecnologías caras y/o construir Academias en otras ciudades que ahora producen suficientes probetas, para justificar el gasto. Unirle a una ciudad ya avanzada la partida, raramente conseguirás el equivalente en probetas en comparación con lo que conseguirías por avanzar la investigación.
- En BtS, un Gran Científico puede ser usado para fundar determinadas corporaciones.

8.2.3 Gran Mercader

- Une a ciudad un Gran Mercader en tu ciudad comercial o donde hayas construido Wall Street.
- O, si necesitas el oro, normalmente para actualizar unidades, envíale a una ciudad alejada y grande en misión de comercio. En BtS la ciudad que posee el Templo de Artemisa casi siempre es la que da la mayor cantidad de oro en esta misión.
- En BtS, un Gran Mercader puede ser usado para fundar determinadas corporaciones.

8.2.4 Gran Profeta

- Si tienes una ciudad santa, usa el Gran Profeta para construir el santuario de esa religión, lo que dará oro extra y ayudará a expandirla.
- Cada Gran Profeta puede acelerar la investigación de algunas tecnologías útiles, pero en la mitad de la partida, el mejor uso (si todos los santuarios han sido construidos) es unirle a la ciudad donde tengas Wall Street o para comenzar una edad de oro.
- En BtS un Gran Profeta no funda corporaciones.

8.2.5 Gran Ingeniero

- El mejor uso de un Gran Ingeniero es para construir rápidamente alguna maravilla del mundo.
- Sin embargo es siempre recomendable ver qué tecnología puedes acelerar. En BtS funda alguna corporación.

8.2.6 Gran General (Caudillos)

- Incorpórale en tu ciudad militar para que se convierta en un instructor. Cada instructor añade +2 XPs a cada unidad militar nueva construida allí.
- Una vez que descubras Educación (Belicología en BtS) usa un Gran General para construir la Academia Militar en tu ciudad militar y añadir, así, un 50% a la producción en la construcción de unidades militares.

8.2.6.1 Unidades Caudillo

- Si tu estrategia es entrar en guerra en muchas ocasiones, encontrarás útil unir el Gran General a una o varias unidades como Caudillo.
- Uno de los usos más populares es unir el Gran General con una única unidad que sea rápida (un Scout, Carro o Arquero a caballo) que tenga al menos 6 XPs; a continuación

asciendes esa unidad a Combate I, Medica I, Médica II y Médica III. Unidades que se encuentren en la misma casilla que ésta unidad ascendida sanarán rápidamente, permitiendo que tus campañas avancen más rápido (tus unidades sanadoras también aguantarán mejor los contraataques). Además, al conseguir una unidad de nivel 6 te permite construir tanto la Epopeya Heroica como West Point en cuanto estén disponibles.

- Si usas un Gran General para conseguir una unidad con Médica III, no te aproveches de la ventaja de modernizarla gratis al ser Caudillo. Tu unidad médica podría convertirse en la unidad más fuerte de la pila y ser elegida para defenderse de un contraataque, lo que hace que puedas perderla.

8.2.7 Gran Espía

- Uno de los mejores usos de un Gran Espía al principio de la partida es infiltrarle en una civilización avanzada. Te dará muchos puntos de espionaje en contra de esa civilización – suficientes para enviar espías a robar tecnologías. Espera hasta que hayas acabado de investigar Alfabeto para saber qué civ es el mejor objetivo (líderes financieros son los mejores).
- Al final del juego, infiltrar un Gran Espía normalmente no da suficientes puntos como para poder robar tecnología, así que lo mejor es usarles para construir la maravilla de Scotland Yard y/o unirle a ciudad.

9. DIPLOMACIA

9.1 GENERAL

- Es imprudente comerciar tecnologías y recursos con cada Civ que te encuentres pues esto hace que ganes puntos negativos con las otras Civs (“Comerciasteis con nuestro peor enemigo”).
- Encuentra tantas civilizaciones como puedas, aprende cómo se relacionan entre ellas y decide con quien podrás hacer alianzas y quién se convertirá en enemiga. Haz tratos y comercia con ellas (o no) según corresponda.
- Las mejores formas de asegurarse que otra Civ estará a tu lado son:
 - Comparte la misma religión. Esto supone puntos positivos en las relaciones, que se muestran al situar el cursor sobre el nombre del líder en cuestión, como “Nos preocupamos por nuestros hermanos y hermanas de fe”
 - Lucha contra el mismo enemigo en una guerra. Puntos positivos por “Nuestra lucha militar conjunta ha acercado a nuestros pueblos”
 - Cámbiate a su Principio favorito cuando él lo esté adoptando también (F4 para conocerlo y F3 para cambiarse). “Habéis escogido con prudencia vuestros Principios”
- Otros caminos para conseguir el favor con otras Civs son:
 - Aceptar cada trato que te ofrezca, incluso si son sólo ofrecidos por una parte. Aunque sean a petición de ayuda a cambio de nada o como tributo. “Nos ayudasteis/Nos disteis un tributo”; “Adoptasteis nuestra Religión/Principio”; “Dejasteis de comerciar con nuestro peor enemigo”
 - Darles un poco de margen favorable en todos los tratos de intercambio de tecnologías y recursos. “Nuestras relaciones comerciales han sido buenas y leales”
 - Mantén fronteras abiertas. “La apertura de fronteras ha acercado más a nuestros pueblos”
 - Mantén intercambios de recursos. “Valoramos los años que nos habéis proporcionado recursos”
 - Permanece en Paz. “Años de paz han fortalecido nuestras relaciones”
 - Acepta o propón un Pacto de defensa mutua. “Nuestro Pacto de Defensa es prueba de nuestra amistad”
- Evita deméritos diplomáticos adquiridos por demanda de un tributo, arrasar ciudades cuando estés en guerra, comerciar con los peores enemigos, declarar la guerra a sus

amigos, cerrar fronteras y/o rechazar una solicitud. Atento también a los sucesos aleatorios que puedan afectar a la diplomacia (BtS) y elige la opción según corresponda.

9.2 TRIÁNGULO DIPLOMÁTICO

- Esta estrategia implica elegir dos civilizaciones con las que intentarás mantener una relación entre “Complacida” y “Amistosa”. Todas las demás civilizaciones pueden, para ser sincero, irse al carajo.
- Lo ideal es que una de esas civilizaciones sea un “perro doméstico” –con una civilización agresiva como amiga puedes fácilmente enviarla a atacar a otras civilizaciones.
- La otra civilización debería ser pacífica con la cual puedas comerciar recursos y tecnología.
- Las mejores candidatas para este fin son las civilizaciones que se encuentren de la mitad hacia abajo en el ranking de puntuación; no la más potente pues será tu mayor rival.
- Intenta evitar elegir dos civilizaciones que podrían entrar en conflicto entre ellas. Por ejemplo dos que compartan frontera.
- Si la situación del juego cambia, siempre puedes cambiar quién formará parte de esa sociedad triangular.

9.3 WHEOORN

- Cuando una IA se está preparando para la guerra, aparece el texto “Ya tenemos suficiente en nuestras manos” (WHEOORN, We have enough on our hands right now) cuando se pasa el ratón sobre el nombre del líder, bajo la leyenda “Declarar la guerra a” en la ventana de diplomacia.
- Deberías siempre considerar si tú eres su objetivo. Si compartes fronteras con él, y su actitud hacia ti es menor que “Amistosa”, y especialmente si tu gráfico de energía está por debajo del de ella, es una posibilidad real.
- Sin embargo, hay diversos factores para que la IA declare la guerra. Verás “WHEOORN” aparecer y desaparecer en la pantalla de diplomacia durante varios turnos sin que produzca el conflicto.

10. RELIGIÓN

- La Religión provee de oro, cultura, felicidad e inteligencia militar. No subestimes o niegues su impacto.
- A menudo es más fácil capturar una ciudad santa que fundar una religión por ti mismo.
- Es más probable fundar una de las tres religiones tempranas (Meditación/Budismo, Politeísmo/Hinduismo, Monoteísmo/Judaísmo) si comienzas con la tecnología requerida, Misticismo.
- Las cuatro religiones tardías (Cristianismo, Confucionismo, Taoísmo e Islam) son normalmente las más fáciles de fundar usando algún tipo de ayuda directa. Investiga todos sus requisitos tecnológicos, después, o construye el Oráculo, o produce un GP (Gran Profeta para Teología/Cristianismo, Legislación/Confucionismo, o Derecho Divino/Islam; un Gran Científico para Filosofía/Taoísmo) para obtener la tecnología requerida antes que lo haga la IA.
- Fundar cualquiera de las cuatro religiones tardías te proporciona un misionero gratis. Las tres tempranas, no.
- Con Fronteras abiertas y misioneros que propaguen tu religión, te permite construir una red temprana de espionaje, puesto que la información de cada ciudad extranjera con la religión de tu imperio te será revelada, en particular sus unidades militares. Esto ya no es así en BtS.
- Compartir la misma religión es uno de los mejores caminos para conseguir que la IA esté a tu lado. Por otra parte, tener diferente religión es, a menudo, un camino de tensiones, aunque unas civilizaciones son más fanáticas que otras.
- La Religión sólo se propaga automáticamente (p.ej. sin usar misioneros) a las ciudades en las que no se ha establecido una religión aún y lo hace a través de rutas comerciales (ríos, costa y carreteras).
- Observad que investigar tecnologías con la intención de fundar religiones puede distraerte de investigar otras tecnologías que podrían ser más vitales.
- Asegúrate de construir el Monasterio para cada una de las religiones que han sido propagadas en tus ciudades. No puedes construirlas después del descubrimiento del Método Científico, que es también cuando las que tienes construidas pierden el +10% de incremento en la investigación. Sin embargo, puedes aún utilizar Monasterios para producir Misioneros y propagar su religión. Con Libertad Religiosa como Principio, tendrás +1 ciudadano feliz en la ciudad que previamente carecía de esa religión. También da +1 oro por turno donde esté ubicado su Santuario.

II. ESPIONAJE

II.1 GENERAL

- Espionaje en Vainilla y Warlords es relativamente simple. Descubre Comunismo, construye Scotland Yard y construye espías (máximo 4 espías activos al mismo tiempo). Tus espías pueden entrar en territorio hostil y pasar desapercibidos, te permiten acceder a las pantallas de ciudad de otras civs y puedes, por una cantidad de oro determinada, realizar pequeñas misiones de sabotaje –destruir mejoras de casilla o destruir toda la producción almacenada, por ejemplo.

II.2 ESPIONAJE EN BtS

- En BtS, sin embargo, el sistema de espionaje ha sido rediseñado significativamente. Lo que sigue son unas pocas líneas básicas para usarla. Todo el material de ésta sección se refiere al BtS
- Ahora acumulas puntos de espionaje contra otras civilizaciones.
- Hay cuatro formas para acumular esos puntos:
 - *Control deslizante de espionaje*: Como añadido al control deslizante de ciencia y cultura, hay ahora otra de espionaje que te permite asignar un porcentaje de tus ingresos hacia éste fin.
 - *Especialista Espía*: Puedes poner espías como especialistas que contribuirán con +3 puntos cada turno y cada uno; además, añaden +1 a la investigación y +1 para la consecución de un GP (Gran Espía).
 - *Edificios*: Determinados edificios ahora contribuyen con puntos de espionaje y/o lo incrementan: Delegación, Castillo, Cárcel, Agencia de Inteligencia y Servicio de Contraespionaje
 - *Eventos aleatorios*: Algunos eventos te darán puntos de espionaje, o al menos, la opción de conseguirlos. Ver el capítulo 13: Eventos para más detalles.
- Puedes asignar puntos de espionaje en mayor o menor medida contra tus rivales en la pantalla de espionaje. Es mejor asignar mayores porcentajes a los rivales más grandes y a tus vecinos más cercanos, para reducir, e incluso eliminar, la proporción contra civilizaciones menores (tal y como estados vasallos).
- La mejor forma de acumular puntos de espionaje es con una combinación de edificios y especialistas. Si usas la barra de espionaje, reasignas comercio a espionaje y el oro es, normalmente, mejor utilizarlo para la investigación.
- Una táctica interesante es mover la barra de espionaje tan alta como sea posible (dejando las demás a 0%) durante unos pocos turnos, hasta que tengas suficientes puntos para, al

menos, ver información demográfica (tal como gráficos), lo que otras civs están investigando o poder llevar a cabo una misión.

- Conociendo qué es lo que están investigando otras civs es altamente beneficioso pues te permite duplicar el esfuerzo –puedes investigar tecnologías que otros no están investigando y posteriormente intercambiarla por la que ellos han investigado. También te puede alertar si una determinada civ planea construir una maravilla concreta, si está intentando fundar una religión, si persigue un GP, etc.
- Dejando un espía dentro de una ciudad durante algunos turnos, reduces el coste de la misión en un 10% por turno hasta un máximo del 50% (después de 5 turnos). Pero siempre hay una posibilidad de que tu espía sea descubierto y lo pierdas.
- Hay dos misiones de espionaje extremadamente útiles durante una guerra:
 - *Contraespionaje*. Dobra el coste de esa civilización para realizar misiones contra ti. Esto necesita ser renovado cada diez turnos o así.
 - *Apoyar una rebelión* en el mismo turno en el que tu pila ataca esa ciudad elimina la necesidad de destruir las defensas culturales (la defensa cultural de una ciudad es cero durante la rebelión).
- También querrás defenderte contra el espionaje. Además de las misiones de espionaje reseñadas anteriormente, puedes también dejar un espía como centinela en ciudades o sobre casillas con recursos clave; reducirá la oportunidad de éxito de una misión de un espía enemigo contra tu civilización. El Servicio de Contraespionaje también reduce el éxito de las misiones enemigas en tu territorio en cada ciudad en la que se construya.

12. VASALLOS (Warlords/BtS)

12.1 GENERAL

- Un vasallo es una civ que se convierte en servidora de otra, AI o humana, llamada Señor.
- Vasallaje está disponible con el descubrimiento del Feudalismo. Al menos una de las civs implicadas han de poseer ésta tecnología para poder establecer una relación de vasallaje.
- Una civilización se hace vasalla de otra de dos formas:
 - *Voluntariamente*: Una civilización puede elegir convertirse en vasalla de otra. Esto, normalmente ocurre, si una pequeña y débil civ es amenazada por otra mucho mayor. La civilización más débil, voluntariamente se convierte en vasalla a cambio de protección contra una tercera civilización más potente. El vasallo puede cancelar este acuerdo en cualquier momento.
 - *Capitulación*: Una civilización es obligada a convertirse en vasalla de otra civilización que está conquistándola. El vasallo no puede cancelar este acuerdo a menos que la población y el territorio del vasallo crezca suficientemente (o la del señor se reduzca); hasta la mitad del tamaño del señor.
- Entre las consecuencias de convertirse en vasallo están:
 - Se pierde el control en la diplomacia. El señor decide cuando ir o no a la guerra; el vasallo tiene que aceptarlo.
 - El vasallo puede llevar a cabo acuerdos comerciales con otras civilizaciones con las que no está en guerra pero debe cancelar los tratos que el señor le ordene.
 - El señor puede demandar recursos del vasallo y declararle la guerra si se niega a esta demanda.
 - El señor puede ordenar al vasallo investigar una tecnología concreta.
- Es importante comprender que hay varias cosas que el Señor no puede hacer con su vasallo:
 - El Señor no puede declararle la guerra hasta que finalice la relación de vasallaje. A menos que el vasallo decida romper la relación o rehúse a darle un recurso que le demande.
 - El Señor no puede pedirle que le dé tecnologías y el vasallo no tiene la obligación de comerciar tecnologías con el señor. (La IA está programada para no intercambiar nunca tecnologías que permitan la construcción de partes para la carrera espacial, así que hay que tener cuidado).
 - Es importante entender cómo funciona la relación Señor-Vasallo con respecto a la guerra y la paz.

- Civ A está en guerra con Civ B. Civ C está en paz con ambas. Civ A, voluntariamente se ofrece como vasalla de Civ C. Civ C acepta. Civ A y Civ C ahora están ambas en guerra con Civ B.
- Civ A está en guerra con Civ B y Civ C. Civ A se hace vasalla de Civ C. Civ A, Civ B y Civ C ahora están todas en paz. Los abrazos son opcionales.
- El vasallaje voluntario es, por consiguiente, una forma por la cual la IA puede llevar a otra Civ a la guerra. Por ejemplo, podrías comenzar una guerra contra un vecino débil, y encontrarte de repente en guerra con otra mucho más fuerte porque aquella civilización débil voluntariamente se ha hecho vasalla de otra más fuerte.
- Un jugador humano no puede convertirse en vasalla de una IA.

12.2 VENTAJAS

- Acceso ilimitado a los recursos que se encuentren en el territorio del vasallo.
- La opción de denegar recursos a otra civilización (prohibiendo a tu vasallo comerciar con ella o demandándoselos tu mismo).
- +1 de felicidad en todas tus ciudades por cada estado vasallo.
- La opción de influir en la investigación; puedes ordenar a tu vasallo investigar una tecnología mientras tu investigas otra (en la pantalla de diplomacia, clic “Hablemos de otra cosa...”; a continuación, “Porqué no investigas...?”). Deberías poder comerciar esa tecnología con tu vasallo (necesitas tener una relación de “Complacida” o “Amistosa” para que se muestre dispuesto a hacerlo). También podrías usar Internet para cogerla (si la tiene al menos otra civ) o usar espionaje para robársela.
- Automáticamente tienes un aliado en todas las guerras. Si declaras la guerra o te la declaran a ti, el vasallo entra en guerra también, de tu lado.
- Un vasallo cuenta como una civilización eliminada en el camino hacia la victoria por conquista, por lo que no tienes que hacer todo el trabajo sucio de eliminar completamente a todos. De la misma forma, el 50% del territorio del vasallo y su población cuenta en el camino hacia la victoria por dominación.
- Los vasallos deben votar por ti en todas las elecciones por las que puedes ser elegido en el Palacio Apostólico o las Naciones Unidas.

12.3 DESVENTAJAS

- Si tu vasallo capitula, tendrás varios ciudadanos infelices en todas las ciudades que tomaste de él porque quieren “volver a la madre tierra”. Esos ciudadanos infelices permanecerán durante muchos, muchos turnos con ese anhelo.
- Sufrirás -1 en las relaciones diplomáticas con todas las demás civs y por cada vasallo que tengas.

- Tendrás mayores gastos en mantenimiento en todas tus ciudades.
- Un vasallo por capitulación tendrá una relación negativa contigo (furiosa, molesta o cauta) por lo que no estará dispuesta a intercambiar tecnologías.

12.4 CONSEJOS

- Si estas en guerra, comprueba de vez en cuando si tu oponente te ofrece Capitulación a cambio de Paz. Diferentes líderes tienen diferentes formas de reaccionar ante esto; algunos capitulan de buena gana después de perder una de sus ciudades; otros rehúsan hasta que solo les queda la última ciudad. La mayoría cae en un punto intermedio.
- Recuerda que si una civ está dispuesta a ofrecerte la capitulación, es muy probable que también esté dispuesta a ofrecérsela a alguien más. Comprueba el nivel de energía regularmente; es menos probable que otra civ acepte a tu enemigo como vasallo si tu eres más poderoso, porque implicaría entrar en guerra con él automáticamente. En BtS, se supone que el vasallo capitulará con la civ que le ha hecho más daño, pero no te fíes.
- Intenta evitar arrasas ciudades si tu intención es hacer que tu enemigo se convierta en vasallo. Cada ciudad arrasada contará como un demérito diplomático en tu futura relación con él, haciendo el intercambio de tecnologías posterior más complicado.
- Cualquier tecnología que intercambies con tu vasallo puede ser que, posteriormente, éste la venda a otra u otras civs. Has de tener cuidado con las tecnologías que intercambias o le regalas.
- Considera la utilidad que podrás conseguir de tu vasallo. Si principalmente quieres que sea tu aliado en una guerra, los líderes guerreros como Moctezuma, Shaka o Genghis Khan podrían ser buenos vasallos. Si quieres que te ayuden en la investigación, Mansa Musa, Pacal o Huayna Capac podrían ser buenas elecciones.
- Si quieres dar al vasallo más utilidad que para ayudarte en una victoria por dominación o conquista, asegúrate de dejarle suficiente terreno y ciudades útiles para el propósito que te hayas planteado (investigación, militar).
- Hay dos formas principales por las cuales la mayoría de jugadores no aceptan la capitulación de un vasallo, optando en su lugar por la completa eliminación.
 - La infelicidad en todo tu territorio que deteriora abismalmente tu ritmo; y
 - El 50% de población y territorio que contribuye hacia una victoria por dominación, cuando sería del 100% si la conquistas completamente y podría darte una victoria temprana.

12.5 COLONIAS (BTS)

- Existen desde Civ III y han sido reintroducidas en BtS como una subcategoría del vasallaje.
- Una vez que tienes dos o más ciudades en diferentes masas de tierra y muy separadas de tu ciudad capital, puedes liberarlas y dejarlas como Colonia.

- Las ciudades en diferentes masas de tierra y alejadas de tu capital (especialmente si son cuatro o más) tienen un elevado coste de mantenimiento. Si dejas a esas ciudades como Colonia, el mantenimiento desaparece.
- La colonia tiene la misma relación que la de un vasallo con su señor con algunas excepciones:
 - No hay demérito diplomático por tener una colonia.
 - La relación con la colonia no puede ser rota por ninguna de las partes.
 - Conseguirás una gran ventaja diplomática con tu colonia por liberarla. Se mantendrá siempre con una relación “amistosa” hasta el final de la partida.

13. CORPORACIONES

- Las Corporaciones son como religiones tardías. Han de ser fundadas (por un GP lo más normal, en lugar de ser el primero en descubrir cierta tecnología); propagadas a otras ciudades (a través de un Ejecutivo en lugar de un Misionero); y devolverán un beneficio a la ciudad donde se encuentre ubicada la oficina central de esa Corporación. También, determinados Principios (Mercantilismo y Propiedad Estatal) funcionan igual que la Teocracia con las religiones, restringiendo su funcionalidad de alguna forma (ver más adelante).
- Al contrario que las religiones, las corporaciones implican unos costes.
 - Costes de Mantenimiento. Hay un coste de mantenimiento para cada una de las ciudades, el cual es calculado dependiendo del número de recursos que la corporación consume; cuantos más recursos consume, mayor es el coste de mantenimiento. Sin embargo, sólo pagas éstos costes en las ciudades propias en las que hayas propagado su influencia; si es en una ciudad de otra civilización, esa civilización pagará los costes de mantenimiento de sus ciudades.
 - Costes por expansión: También hay un único pago por cada una de las veces que propagues la corporación a una ciudad, propia o extranjera.
- Es mejor fundar corporaciones en la ciudad donde tengas Wall Street para poder multiplicar y maximizar el oro por turno que ganas en cada ciudad.

13.1 LAS MEJORES CORPORACIONES

13.1.1 Sid's Sushi Co. (Gran Mercader)

- Concede alimento y cultura adicional basándose en cuantos recursos marinos alimenticios y de arroz poseas (propios o adquiridos en intercambio). Es mejor que su rival, Cereal Mills, porque los recursos marinos alimenticios son más habituales que el trigo en la mayoría de mapas, y, además de comida, reporta cultura. La comida extra permite que tus ciudades crezcan y puedas asignar más especialistas (con unos pocos mercaderes especialistas, fácilmente podrás pagar los costes de mantenimiento de la corporación). Sid's Sushi también es la mejor corporación para propagar a otras civilizaciones y cosechar más recompensas financieras. Recuerda que también produce cultura; no la extiendas en una ciudad extranjera que comparta fronteras contigo.

13.1.2 Mining Inc. (Gran Ingeniero)

- Da producción adicional (martillos) en cada ciudad donde ha sido extendida. Al final de la partida, a menudo se cambia de comercio (oro) a producción (martillos), para poder construir partes de la nave rápidamente o para construir ejército y alcanzar una victoria por conquista o dominación. Propaga Mining Inc a tus ciudades más productivas para

hacerlas aún más productivas y marcar una clara diferencia. Normalmente es mejor no propagar Mining Inc a las ciudades de tus rivales.

- Ambas, Sid's Sushi Co y Mining Inc, pueden expandirse a ciudades más pequeñas con bajo ratio de comida o producción menor, lo que seguro merecerá la pena.

13.2 OTRAS CORPORACIONES

- El valor de las **otras corporaciones** es, como muchas maravillas, situacional.

13.2.1 Aluminium Inc y Standard Ethanol (Gran Científico)

- Son útiles para poder acceder a aluminio (la primera) y petróleo (la segunda). También producen investigación (probetas) adicional por lo que son buenas si te has quedado un poco atrás en tecnologías.

13.2.2 Civilized Jewelers (Gran Artista)

- Es útil si persigues una victoria cultural.

13.2.3 Creative Constructions (Gran Ingeniero) y Cereall Mills (Gran Mercader)

- Son "corporaciones de consolación" si no consigues fundar Mining Inc y/o Sid's Sushi Co, respectivamente. Creative Constructions aporta cultura, Mining Inc, no, por lo que aquella puede ser utilizada para una victoria cultural.

13.3 CONSEJOS

- Recuerda que las corporaciones sólo pueden ser fundadas por un GP. A menos que tengas previsto sacar un GP determinado en la parte final del juego, sería conveniente que si consigues uno con anterioridad, lo guardes para este propósito.
- También recuerda que has de tener unos Principios determinados para que las corporaciones tengan efecto; y las otras civs también necesitan tener esos principios si quieres propagar su influencia y recibir el beneficio esperado.
 - *Mercado Libre* es el mejor principio para este cometido debido a que reduce los costes de mantenimiento en un 25%.
 - *Ecologismo* permite a las corporaciones operar pero con un aumento de los costes de mantenimiento del 25% (un 50% más que con Mercado Libre).
 - *Mercantilismo* previene que las corporaciones extranjeras se propaguen en tus ciudades y anulará sus efectos si las sucursales ya están establecidas.
 - *Propiedad Estatal* previene que todas las corporaciones, incluyendo las propias, se extiendan o tengan efectos.
- Instaurar delegaciones en una civilización que tiene Ecologismo como principio puede poner en un serio problema a la economía de ese país. Sin embargo, ten cuidado no

cambie a Propiedad Estatal para contrarrestar los efectos, lo que te privará de los beneficios de tu corporación en esas ciudades extranjeras.

- Una vez has extendido una corporación a una ciudad distinta a la de su fundación, otras civilizaciones pueden estar dispuestas a comerciar el exceso de recursos que necesitas contigo. Recuerda, que cada uno de esos intercambios, aunque incrementan los beneficios de la corporación, también incrementa sus costes de mantenimiento. Si extiendes la corporación a tu socio de intercambio principal, podría cancelar todos los acuerdos de intercambio si él no se beneficia lo suficiente.

14. EVENTOS ALEATORIOS

- Al igual que las Corporaciones, los eventos aleatorios también han sido introducidos en BtS por lo que esta sección sólo concierne a esta expansión.
- El único evento aleatorio que se podía considerar en Vainilla y Warlords era el descubrir un recurso de mineral (oro, plata, gemas, carbón, hierro, aluminio, petróleo o uranio) al construir una mina. Hay una pequeña posibilidad que esto ocurra en cualquier mina y en cada turno. La mina ha de estar dentro de los límites trabajables de la ciudad y tener un ciudadano asignado.
- Eventos aleatorios son exactamente eso: una oportunidad de que ocurra algo en tu civilización y en tus ciudades. Pueden ser buenos o malos.
- Pueden ser relativamente simples; una recompensa en una mina de oro o un tornado que destruya alguna casilla mejorada. También pueden ser complejos como requerir realizar una serie de tareas y, una vez conseguido, elegir un beneficio –como construir cierto número de bibliotecas o de carros.
- Los eventos aleatorios están directamente relacionados con lo que está ocurriendo en tu civilización, por lo que podrías incrementar o disminuir las ocasiones en que aparecen tomando determinadas decisiones:
 - Por ejemplo, un evento aleatorio es “descubrir manuscritos”, los cuales suelen suceder porque tienes una casilla con una “ruina de ciudad” dentro de tus fronteras. Dejando esa casilla sin mejorar, se incrementan las opciones de que éste evento ocurra. Y podría suceder más de una vez.
 - Otro evento común de los negativos es “rebelión de esclavos”. Una de tus ciudades puede ir a una revuelta durante uno o más turnos si tienes el principio de Esclavitud y la ciudad tiene 5 de población o más. Esto puede ser bastante perjudicial, especialmente si es en tu capital. Puedes evitar éste evento cambiando a otro principio o reduciendo su población por debajo de 5 mediante el sacrificio. Sí, has leído bien: eliminar esclavos ayuda a evitar las revueltas.
- Algunos eventos te dan a elegir sus consecuencias. Leer cada uno cuidadosamente y considerar cual sería la más beneficiosa o, al menos, la menos perjudicial basándote en tu estrategia global.
- Es una buena idea mantener cierta cantidad de oro en el tesoro para poder negociar el evento cuando lo permite.
- Eventos negativos pueden ser minimizados o eliminados pagando una cierta cantidad de oro.
- Eventos positivos pueden ser incrementados su beneficio gastando algo de oro. Por ejemplo, “descubrir un manuscrito” te dará cierta cantidad de probetas hacia una

tecnología concreta con un 50% de probabilidades de doblar sus efectos si empleas algo de dinero del tesoro.

- En los comienzos de la partida, 50-100 oros sería suficiente para poder tratar los eventos aleatorios; en la mitad de la partida, 300-500 serían necesarios y al final, 500-1000.
- Si no te gustan los eventos aleatorios, puedes desactivarles usando “Personalizar partida” antes de comenzarla.

15. VICTORIA

15.1 GENERAL

- A mayor nivel de dificultad de juego, más pronto has de decidir qué tipo de victoria te propones e ir directamente hacia ella con todas tus energías y estrategias.
- Cuanto antes consigas la victoria, mayor será la puntuación normalizada obtenida, sin tener en cuenta el nivel de dificultad ni el tipo de victoria.
- Otros factores que afectan a la puntuación final son: población, territorio, tecnologías y maravillas.

15.2 CONQUISTA / DOMINACIÓN

- **Énfasis estratégico:** Militar y Tecnológico
- Lo más importante de ésta estrategia y victoria es en lo que no harás: no fundarás religiones y no te importarán la mayoría de Maravillas o edificios a menos que contribuyan, directa o indirectamente, a la producción y fortaleza militar.
- Enfocar la investigación en las tecnologías orientadas hacia el ejército; intercambia el resto o demándalo como tributo o por intercambio de tratados de paz.
- Conseguir una victoria por Conquista, donde has de eliminar a todos tus rivales, requerirá estar en guerra constantemente. Necesitarás gestionar el Hastío Bélico con Principios y/o edificios y Maravillas.
- *Truco:* si persigues este tipo de victoria, necesitarás poner la Propiedad Estatal como Principio tan pronto como sea posible para compensar los costes de mantenimiento de un vasto imperio. Esto significa que las Corporaciones se harán inútiles, por lo que no te preocupes en fundar alguna.

15.3 CULTURAL

- **Énfasis estratégico:** Cultura y Diplomacia.
- De nuevo, tendrás que obviar otros elementos del juego, militares en particular. No descuides tu ejército; solo has de tener el suficiente en cada momento en tus ciudades fronterizas y costeras para convencer a tus rivales para no atacarte.
- También has de gestionar la diplomacia cuidadosamente para evitar conflictos que te distraerían de tu propósito final.
- *Truco:* Las Corporaciones tales como Sid's Sushi, Civilized Jewelers o Creative Constructions pueden ser muy útiles en la consecución de éste tipo de victoria puesto que todas ellas aportan cultura adicional.

15.4 CARRERA ESPACIAL

- **Énfasis estratégico:** Tecnológico y Productivo.
- Necesitarás ser el líder en tecnología para conseguir ésta victoria. La IA tiene preferencia en la consecución de ésta victoria por lo que te verás en una carrera con más de una civilización rival.
- Una buena estrategia para esta victoria es perseguir objetivos militares al principio de la partida, que te darán suficientes ciudades para dedicar a la investigación, comercio y producción, mientras reduces la capacidad de tus rivales. Hacia la mitad de la partida, convertirse en un 'builder' (constructor), olvidándote de las guerras y dedicándote por completo a la investigación.
- *Truco:* Mining Inc o Creative Construcciones son las dos Corporaciones más atractivas para perseguir ésta victoria ya que proveen de producción vital extra que ayudará en la construcción de las partes de la nave espacial.

15.5 DIPLOMÁTICA

- **Énfasis estratégico:** Militar y Tecnológico o Religioso.
- ¿Por qué militar? El mejor camino para asegurarte una victoria diplomática es conquistar ciudades hasta tener suficiente población como para conseguir los votos suficientes en una votación. (Nota. Esto ya no es así desde BtS 3.13 o posteriores a no ser que tengas vasallos).
- Una estrategia alternativa es fundar tantas religiones como puedas (incluso todas). Propagar una de ellas a tantas civilizaciones como puedas para asegurarte buenas relaciones con todos.

15.6 TIEMPO

- Estrategia militar: Militar y Diplomacia.
- Para conseguir una victoria por tiempo, necesitarás estar seguro que tus rivales no construyen la nave, la ONU, un poderoso ejército o tres ciudades con cultura legendaria. En otras palabras, asegúrate que las otras civilizaciones no consiguen ninguna de las otras victorias posibles. La mejor forma de conseguir esto es entrar en guerra con ellas y hacer que guerreen unas con otras, lo que ralentizará su ritmo y avances enfocándose en el ejército.
- Recuerda, sin embargo, que tu puntuación es mayor cuanto antes consigas la victoria; las victorias por tiempo, casi siempre aportan muy pocos puntos.