

Variante para 2 jugadores

Para partidas de 2 jugadores se aplican pequeños cambios en el juego.

Nota: Esta variante está recomendada para jugadores con experiencia en el juego y que estén muy familiarizados con partidas de 3-5 jugadores.

Preparación de la partida

1. Devuelve a la caja las cartas de la era S **Tribu agrícola** y **Tribu guerrera**. Reparte 2 cartas de la era S a cada jugador. Cada jugador elige con que carta de las dos quiere empezar. Devuelve las otras 2 a la caja.
2. Utiliza un marcador de jugador que no se use como **El banquero**. El banquero invierte 2 monedas de oro en la carta "**Guerreros**" del mercado.
3. El suministro empieza con 2 monedas de oro.

Acción de completar

Al realizar la acción de **COMPLETAR**, después de activar los efectos de la carta conseguida, puedes realizar inmediatamente una acción de **INVERTIR** o de **COMPRAR**.

Comprar la carta del banquero

Al realizar la acción de **COMPRAR**, puedes comprar la carta del banquero. Las monedas que pagas para comprar y las monedas invertidas en la carta se colocan todas en el **suministro**.

Fase de preparación

1. Al final de tu turno, antes de rellenar el mercado, **descarta** la carta del banquero si no se ha comprado. Coloca las monedas de oro en el suministro.
2. Después de rellenar el mercado y comprobar la era actual, **debes** seleccionar una carta en la que invertirá el banquero. El banquero invierte la mitad del suministro redondeado hacia abajo. En caso de que la inversión sea inferior a la era actual, añade monedas de la reserva hasta que la inversión sea igual al número de la era actual.