

FARAÓN

Construye un Imperio
Para la Eternidad



SIERRATM



CRÉDITOS

DISEÑO

CHRIS BEATRICE

PRODUCTORES

GREG SHEPPARD

KEN PARKER

DIRECTOR TECNOLÓGICO

MIKE GINGERICH

DIRECTOR ARTÍSTICO

DARRIN HORBAL

PROGRAMADORES

JASON BENHAM

JIM SOLOMON

GABE FARRIS

CHRIS GURSKI

SCOTT DELEKTA

ARTISTA JEFE

HEIDI MANN

ANIMADOR JEFE

MIKE MALONE

TRABAJO ARTÍSTICO

DENNIS ROSE

ANDREA MUZEROLL

BOB CURTIS

BRIAN DESPAIN

KATE SAPAROFF

RON ALPERT

ADAM CARRIUOLO

MÚSICA

KEITH ZIZZA

HENRY BECKETT

SONIDO

ED SALTZMAN

GUIONISTA

LISA GAGNON

DISEÑO ADICIONAL

DOUG GONYA

TONY LEIER

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD

JON PAYNE

CONTROLADOR JEFE

TONY LEIER

CONTROL DE CALIDAD

CLAY HEATON

CHRIS BOLD

CHRIS DIXON

HANS WANG

JOHN MCAULEY

WAYNE MCCAUL

BRETT LEVIN

DISEÑO DE ESCENARIOS

CLAY HEATON

TONY LEIER

BRETT LEVIN

JOHN MCAULEY

WAYNE MCCAUL

KEN PARKER

JON PAYNE

GREG SHEPPARD

JEFE DE PRODUCTO

HOUNAIDA FLISS

CONTROL DE CALIDAD

JOSÉ RAMÓN PASCUAL

MARILÓ SANROMA

IGNACIO DE DIOS

PRODUCCIÓN

JAVIER SANZ

MERCEDES ROMERO

ÍNDICE

Bienvenido a Egipto	9
Breve referencia histórica.....	9
Información sobre el funcionamiento	9
Diario de un viajero	10
Inicio del juego.....	12
Instalación de Faraón en PC.....	12
Inicio del juego en PC.....	12
Tras iniciar Faraón.....	13
Tu familia.....	13
Continuación de la historia	13
Misiones e instrucciones	14
Selección del nivel de dificultad	14
Tu lugar en el mundo.....	14
Perder la partida	14
Puntuación.....	15
Otras opciones	15
Ayuda en pantalla	16
Cómo jugar a Faraón	18
Panel de control.....	18
Barra de menú	21
Controles de teclado	21
Jugadores de Caesar III	24
Viviendas, carreteras y agua potable	27
Ubicación de la ciudad.....	27
Carretera del imperio	28
Principios de construcción	28
Despejar la tierra.....	29
Construcción de carreteras.....	29
Construcción de viviendas.....	30
Desarrollo de las viviendas.....	30
Artículos y servicios.....	32
Atractivo.....	32
Pozos y suministros de agua	32

Población y empleo	35
Fomento de la inmigración	35
Moral ciudadana	35
Empleo	36
Población de la ciudad	37
Desempleo	39
Falta de mano de obra	39
Administración de la mano de obra	40
Escribas	41
Agricultura y producción de alimentos	43
El Nilo, la riada y el medidor del Nilo.....	43
Estructuras agrícolas y almacenes de alimentos.....	43
Agricultura en los terrenos aluviales y campos de trabajo.....	44
Agricultura en las praderas	44
Regadío y bombas de agua	46
Clases de cosechas	47
Otras fuentes de alimentos	47
Industria.....	51
Tipos de industria.....	51
Almacenamiento.....	58
Gestión de industrias eficaces	58
Comercio.....	61
Graneros	61
Almacenes.....	63
Bazares.....	64
Planificación de un sistema de distribución eficaz.....	65
Comercio.....	67
Funciones municipales.....	73
Policías y jueces.....	73
Moral ciudadana y delincuencia	75
Otros problemas de seguridad.....	75
Defectos estructurales.....	76
Prevención de incendios.....	76

Palacios	76
Impuestos y dinero.....	77
Palacetes	80
Tu salario	80
Controles de carretera	81
Pasos de agua.....	81
Embelllecimiento.....	84
Religión y dioses.....	87
Los dioses de Egipto.....	87
Dioses protectores y deidades locales	88
Edificios religiosos.....	88
Templos, altares y oráculos.....	89
Festivales y plazas para festivales.....	92
Monumentos	95
Construcción de monumentos.....	95
Gremios de construcción.....	95
Campos de trabajo.....	96
Capataz de construcción y supervisor de monumentos.....	96
Colocación	97
Provisiones funerarias.....	106
Consejos para la construcción de monumentos	107
Salud	109
Edificios sanitarios	109
Salud de la ciudad y riesgos sanitarios.....	110
casas contagiadas.....	113
Entretenimiento	115
Construcción de estructuras de entretenimiento-	115
Lugares de entretenimiento-	115
Medición del acceso al entretenimiento-	117
Educación	119
Ejército, combate y defensa	123

Creación de un ejército.....	123
Las armas, los carros y su fabricación	128
Creación de flotas de guerra.....	128
Estructuras de defensa.....	133
Enemigos.....	134
Protección del imperio	134
Supervisor militar	135
Mapa del mundo	135
Puntuaciones.....	137
Administración de la ciudad	141
Los supervisores	141
Las transparencias	145
Vista.....	149
Mapa general	150
Mapa del mundo	150
Ciudadanos	150
Mensajes	151
Desarrollo de un nuevo Egipto	153
Notas del autor	155
Apéndices	159
Apéndice 1: Resumen de los edificios	159
Apéndice 2: Breve historia de Egipto.....	173
Soporte técnico	196



BIENVENIDO A EGIPTO

Por encima de la ardiente y árida arena miras hacia el pequeño asentamiento que consideras tu casa. Al fondo fluye el magnífico Nilo, y a lo largo de sus orillas fangosas crece toda clase de plantas e incluso hay algunas pequeñas granjas creadas por los habitantes de tu ciudad. Tu familia ha vivido y muerto, durante generaciones, junto al río, subsistiendo a duras penas de lo que ofrece la tierra.

Pero el cambio se respira en el cálido y seco aire. Ha aparecido un dirigente nato. Su sueño consiste en reunir todos los asentamientos de la región, y después, unificar Egipto. Mientras meditas sobre esta idea, tienes una visión: ante ti se extiende una próspera ciudad. Muchas granjas alimentarán a los hambrientos ciudadanos, que atenderán sus tareas diarias, como proteger la ciudad, proporcionar cuidados sanitarios, formar a los jóvenes, adorar a los dioses y venerar a sus muertos. Las voces de tu gente flotan en el aire y resuenan en las calles.

Inspirado por tu visión, te comprometes a contribuir a hacer realidad el sueño de un Egipto unido. Inculcas a tus hijos la magia de esta visión, ya que sabes que harán falta generaciones para conseguirlo.

Para llevar a cabo tu visión debes conocer las complejidades del Nilo. En Egipto, el Nilo es fuente de vida y sus riadas hacen que la tierra se renueve todos los años. Aprende a aprovechar esas riadas y sacarás el mayor partido posible de este imprescindible recurso.

Varias habilidades básicas te ayudarán a realizar tu sueño. Algunas las puedes aprender leyendo las siguientes páginas, pero otras tendrás que descubrirlas por ti mismo. ¡Que los dioses te sean favorables en tu camino!

BREVE REFERENCIA HISTÓRICA

La acción de Faraón transcurre aproximadamente entre los años 3200 a.C. y 1300 a.C. Faraón no es un juego históricamente estricto, pero su estructura se basa en los acontecimientos ocurridos en el antiguo Egipto. Consulta el Apéndice 2: Breve historia de Egipto, en la página 235, para conocer un poco más de la historia del antiguo Egipto y entender el contexto de algunos acontecimientos del juego.

INFORMACIÓN SOBRE EL FUNCIONAMIENTO

A lo largo de este texto verás que se habla del “clic de ayuda”, que puede significar cosas distintas según el sistema. Para los usuarios de PC, la ayuda se abre cuando se pulsa el botón derecho del ratón. Para los usuarios de Mac, se abre cuando se pulsa el botón del ratón a la vez que la tecla Comando. Si eres usuario de Mac y tienes un ratón de dos botones, el clic de ayuda consiste de todas formas en pulsar Comando a

la vez que el botón del ratón, a menos que asignes el botón derecho del ratón a la tecla de comando.

DIARIO DE UN VIAJERO

Mientras estábamos realizando investigaciones sobre el antiguo Egipto, encontramos un extraño papiro que contenía el diario de un antiguo mercader que viajaba frecuentemente a Egipto. En los cuadros grises de este manual aparecen extractos de este diario, como el de la página siguiente.

Llegada a Egipto

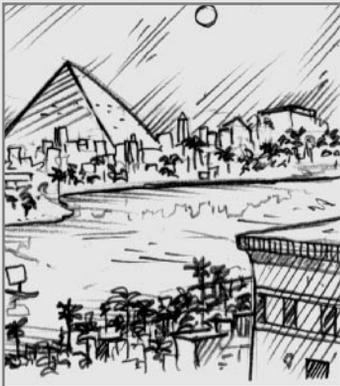
Ajet, 12º año del reinado de Ramsés

Querido diario:

Mi primer viaje a Egipto

Mientras navegábamos por el Nilo, sólo tenía una certeza: ya no estaba en Siria. El Nilo no se parece a ningún río que haya visto antes. Lo primero que percibí fue la refrescante brisa que soplabá del Norte, aliviando el bochorno del día. El capitán del barco, que ya había estado en Egipto en misiones comerciales, me dijo que los nativos llaman a esta brisa el Sopro de Ra.

El capitán sabía muy bien cómo gobernar el barco. Nos guió sin dificultades a través de ese laberinto en movimiento que es el Nilo. Los barcos comerciales, como el nuestro, atestaban la vía fluvial, cargando alijos de lugares exóticos. Los barcos de pesca se dirigían a los muelles tras recoger las redes, y las pequeñas balsas guiadas por los aldeanos se movían



entre las embarcaciones más grandes. Se oían carcajadas procedentes de un barco de lujo, en el que algunos de los ciudadanos más ricos disfrutaban de un agradable paseo. Los transbordadores llevaban gente, animales y artículos de un lado a otro. Los cocodrilos y los hipopótamos patrullaban el río en busca de comida. El capitán maniobró con destreza para sortear todos esos obstáculos, hasta que al fin llegamos a Waset, nuestro destino.



INICIO DEL JUEGO

INSTALACIÓN DE FARAÓN EN PC

Después de entrar en Windows, coloca el CD de Faraón en la unidad de CD-ROM. En unos segundos aparecerá la ventana de reproducción automática del CD, que consta de cuatro botones: Jugar, Instalar, Desinstalar y Salir. Pulsa "Instalar".

Si la reproducción automática no funciona, haz doble clic (pulsa el botón del ratón dos veces, rápidamente) en el icono "Mi PC" del escritorio. Busca el icono de la unidad de CD-ROM y haz doble clic en él. En el cuadro que aparece, busca el archivo "Setup.exe" y haz doble clic en él para dar comienzo a la instalación.

El programa de instalación escoge automáticamente un directorio para Faraón. Si quieres copiar los archivos del juego en una unidad o un directorio distinto, pulsa "Examinar" y selecciona una ubicación. Si no, haz clic en "Siguiente" para continuar la instalación.

Se te pedirá que elijas la instalación pequeña, mediana o grande. Las tres versiones ofrecen todas las características del juego; la diferencia estriba en la velocidad de ejecución. La instalación completa graba todo el juego en el disco duro. Ocupa mucho espacio, pero el funcionamiento es el mejor. Los usuarios de ordenadores portátiles apreciarán más que nadie la posibilidad de poder retirar el CD después de la comprobación inicial de protección de copia. La instalación mediana instala los elementos más usados en el disco duro. Ocupa menos espacio que la completa, pero mientras se ejecuta el juego se accede a la unidad de CD en ocasiones. La instalación pequeña sólo instala los elementos básicos en el disco duro; casi todas las funciones del juego se ejecutan desde el CD. Ocupa muy poco espacio en el disco.

La instalación de Faraón tarda aproximadamente diez minutos. Una vez que el programa está instalado, verás un cuadro con los cambios que Faraón ha efectuado en el menú de inicio. Faraón también te ofrece la opción de añadir marcadores al explorador de Internet.

Ahora, puedes leer el archivo "Readme" (léeme). Sabemos que estás impaciente por ver lo que te reserva Egipto, pero te recomendamos que leas este archivo antes de comenzar a jugar. Este manual se imprimió varias semanas antes de que el juego estuviera terminado, y los cambios de última hora aparecen en el archivo Readme. En caso de que haya diferencias entre el manual y el archivo Readme, este último es correcto.

Ahora, pulsa el botón "Finalizar". En caso necesario, el programa de instalación actualiza algunos componentes del sistema y reinicia el ordenador..

INICIO DEL JUEGO EN PC

Una vez instalado el juego, puedes empezar a jugar de una de estas dos formas:

1. Introduce el CD de Faraón en la unidad de CD. Cuando se abra la ventana de reproducción automática pulsa "Jugar".
2. En el menú Inicio, busca la carpeta de Sierra y elige Faraón.

NOTA: Para empezar a jugar, el CD de Faraón debe estar en la unidad de CD-ROM. Si has elegido la instalación completa, puedes retirar el CD una vez comenzado el juego.

TRAS INICIAR FARAÓN

Una vez iniciado el juego, se mostrará una breve película que narra la gloria del antiguo Egipto, seguida por los créditos y la pantalla de título de Faraón. Haz clic en la pantalla de título y aparecerá el menú principal. Desde aquí puedes jugar a Faraón, ver las familias destinadas a desempeñar un papel importante, visitar la página web de Faraón y abandonar el juego.

TU FAMILIA

Cuando se elige "Jugar a Faraón" aparece una pantalla de registro de familias. El registro enumera a todas las familias que han comenzado a dejar su huella en la historia.

Para comenzar una nueva partida de Faraón debes fundar una familia. En la pantalla de registro, pulsa "Crear familia". Escribe el apellido que prefieras o escoge un nombre egipcio auténtico de la lista.

Ahora estás preparado para comenzar tu camino a través de la historia de Egipto. Tras elegir un apellido, pulsa "Continuar". En la pantalla de selección de partida, pulsa "Comenzar la historia de la familia". Después aparece una pantalla que enumera los periodos de la historia egipcia. Selecciona el primer periodo, el predinástico, y pulsa el botón que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla, para comenzar la aventura de tu familia.



CONTINUACIÓN DE LA HISTORIA

Si no juegas toda la partida de una vez (¿quién necesita comer o dormir?), puedes seguir más adelante por donde la dejaste. Cuando quieras hacer un descanso, elige "Guardar partida" del menú Archivo. Cuando vuelvas a iniciar Faraón de nuevo, selecciona el nombre de tu familia en la pantalla de registro y aparecerá la pantalla Seleccionar partida. Pulsa "Continuar historia" para reanudar la historia de tu familia.

Si olvidas guardar la partida antes de salir del juego, no te preocupes. Faraón guarda automáticamente la partida dos veces por año de juego, en enero y en julio. Puedes perder los acontecimientos más recientes, pero no todos. Elige "Cargar partida guardada" de la pantalla Seleccionar partida y abre el archivo "autosave_history.sav" para proseguir más o menos por donde lo dejaste.

MISIONES E INSTRUCCIONES

El camino que lleva a Egipto a la unificación y a tu familia a la grandeza es muy largo y está lleno de obstáculos. En Faraón, esos obstáculos se denominan misiones.

Al principio de cada misión hay unas instrucciones que muestran lo que se espera de ti y lo que tendrás que hacer. Cuando alcances los objetivos expuestos en las instrucciones, completarás la misión y pasarás al siguiente nivel.

Las misiones se agrupan en periodos. Cuando termina la última misión de un periodo se vuelve automáticamente a la pantalla que enumera todos los periodos de la historia de Egipto. Los periodos se juegan por orden cronológico (no vale saltárselos), pero puedes hacer clic en cualquiera de ellos para obtener una breve descripción.

SELECCIÓN DEL NIVEL DE DIFICULTAD

En el panel de instrucciones, elige el nivel de dificultad que prefieras para la misión. Puedes escoger entre cinco niveles de dificultad, comprendidos entre "Muy fácil" y "Muy difícil". Puedes cambiar el nivel de dificultad en cualquier momento de una misión, por medio del menú Opciones de la barra de menú. Sin embargo, debes recordar que la dificultad está en relación inversa con la puntuación (consulta la página 19).

TU LUGAR EN EL MUNDO

Sería difícil contribuir a la creación y mantenimiento de un Egipto unificado sin tener en cuenta las demás ciudades del mundo. En ocasiones, otras ciudades, y a veces el faraón,



solicitarán tu ayuda. Normalmente piden mercancía o la ayuda de tu ejército. Para fomentar las buenas relaciones con tus vecinos, debes satisfacer esas peticiones, si puedes. Es probable que tu reputación aumente (consulta la puntuación de imperio, en la página 194) y Egipto se hará más fuerte.

PERDER LA PARTIDA

Incluso las mejores familias pueden sufrir una ignominiosa derrota. Si te ataca un ejército más poderoso que el tuyo, es muy probable que pierdas la partida. A veces, tu ciudad sufrirá ataques aunque no hayas hecho nada para provocarlos. Es posible, simplemente, que los invasores tengan su propia visión del imperio y la grandeza. Sin embargo, puedes desencadenar un ataque por tus acciones u omisiones. Por ejemplo, si pasas por alto repetidamente las solicitudes de ayuda de una ciudad vecina o del faraón, es posible que decidan tomar por la fuerza lo que ven que no estás dispuesto a darles por voluntad propia.

La mala administración de los fondos también suele llamar al desastre. Las deudas influyen negativamente sobre la reputación (consulta la puntuación de imperio, en la página 194), y el ejército de otra ciudad puede atacar la tuya para demostrar la indignación que siente el imperio hacia ti.

PUNTUACIÓN

Al final de cada misión aparece una puntuación basada en la rapidez para finalizar la misión, tus puntuaciones, el tamaño de la población, la cantidad de dinero de tus arcas, los monumentos que has construido y el nivel de dificultad. Si cambias el nivel de dificultad durante una misión, para calcular la puntuación se usa el más bajo al que hayas jugado. La puntuación se guarda para la posteridad y se compara con las demás puntuaciones, tuyas o de otros jugadores. Si obtienes la máxima puntuación en una misión determinada, el nombre de tu familia y la puntuación final aparecen en la pantalla Grandes familias, a la que se puede acceder desde el menú principal.

OTRAS OPCIONES

Si necesitas tomarte un descanso de la responsabilidad de guiar a tu familia a través de la historia, Faraón te ofrece otras formas de coger el gusto a Egipto:

Revivir la historia. Para volver a ver todo lo que has conseguido, selecciona "Revivir la historia" de la pantalla Seleccionar partida. Aquí se registran y celebran tus logros. La opción "Revivir la historia" permite volver a jugar una misión terminada o un periodo completo ya terminado. Aunque puedes volver a vivir la historia, no puedes cambiar su curso. La repetición de una misión no surte efecto sobre el desarrollo de la trama.

Nota: Si vuelves a jugar una misión, no olvides guardarla con un nombre diferente al de la partida completa. Si por accidente das a esta misión el mismo nombre que a la partida completa, tu historia se borrará y la perderás.

Si estás jugando una misión ya terminada y olvidas guardarla, abre el archivo de autoguardado (autosave), que aparece cuando se selecciona "Cargar partida guardada" en la pantalla Seleccionar partida. Faraón guarda automáticamente la misión cada seis meses, de modo que podrás recuperar una versión más o menos actualizada de tu misión actual.

Misiones a medida: Faraón ofrece varias misiones que no forman parte de ninguna partida larga. Para jugar a una de esas misiones, selecciona "Misiones a medida" en la pantalla Seleccionar partida. Las misiones a medida también se guardan automáticamente cada seis meses, si se te olvida guardarlas antes de salir.

AYUDA EN PANTALLA

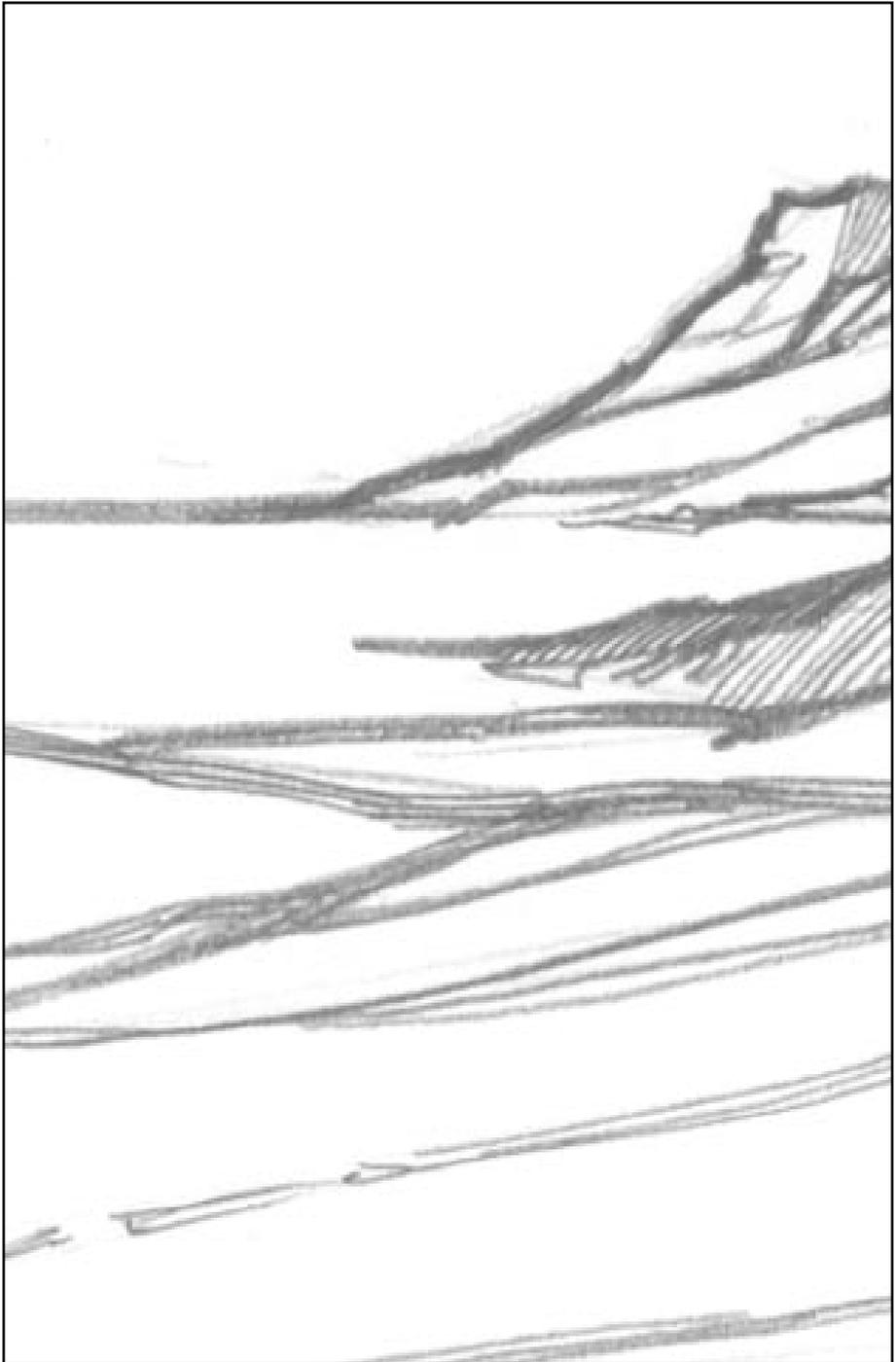
Casi todo lo que debes saber sobre Faraón aparece en el juego. El menú desplegable "Ayuda" proporciona acceso a información más detallada sobre Faraón.

La ayuda del ratón describe algunos elementos. Si se mantiene el ratón sobre los botones del panel de control o sobre los elementos de la barra de menú aparece un pequeño panel que describe brevemente el objeto.

Además, se puede obtener mucha más información sobre cualquier objeto en el que se haga "clic de ayuda". La primera pantalla que aparece cuando se hace clic de ayuda en un objeto facilita una breve información, con los datos necesarios para gestionar la ciudad. En la esquina inferior izquierda de estas pantallas hay un signo de interrogación. Haz clic en él para obtener una descripción más detallada del objeto y saber más sobre el papel que desempeña en el juego. Normalmente, estas entradas están enlazadas a otros temas de ayuda útiles y a información histórica. Los enlaces aparecen en un color diferente al del resto del texto.



Pantalla Registro de familia: Desde esta pantalla puedes continuar una partida anterior o comenzar una nueva, mediante la creación de una nueva familia. Si quieres, también puedes borrar una familia, con lo que borrarás también todas las partidas guardadas de esta familia y los acontecimientos históricos correspondientes.



Mapa general. Muestra una parte mayor de la ciudad, a escala más reducida. Haz clic en cualquier parte del mapa para ver esa zona. Los edificios de mapa tienen distintos colores, según su función. Si deseas más información sobre el código de colores, consulta la página 150.



Botón Supervisores. Púlsalo para consultar a los supervisores. Si deseas más información sobre los supervisores y sus funciones en el juego, consulta las páginas 141-144.



Botón Mapa del mundo. Presenta el mapa del mundo conocido. Algunas ciudades aparecen señaladas claramente, y puedes ver los ejércitos y flotas de guerra mientras viajan. Para más información, consulta la página 150.



Botón Viviendas. Pulsa este botón para seleccionar las zonas habitables. Para más información consulta las páginas 27-33.



Botón Carreteras. Permite construir carreteras. Si deseas más información sobre las carreteras, consulta la página 29.



Botón Despejar tierra. Elimina los obstáculos de la tierra. Cuando se pulsa este botón aparece un cursor de excavación. Para más información, consulta la página 29.



Botón Estructuras de alimentación y agricultura. Haz clic en este botón para construir las estructuras que producen alimentos para la ciudad. También aparecen las granjas en las que se cultiva materia prima para las industrias. Mediante este botón se accede a las granjas de cultivo y ganadería, los campos de trabajo, los refugios de caza, las dársenas pesqueras, las bombas de agua y las acequias de riego. Para más información sobre los alimentos y la agricultura, consulta las páginas 43-48.



Botón Estructuras industriales. Púlsalo para construir edificios industriales, como los centros de producción de materia prima, las fábricas y los gremios de construcción. Encontrarás más información sobre la industria en las páginas 51-59, y sobre los gremios de construcción, en la página 95-96.



Botón Estructuras de almacenamiento y distribución. Púlsalo para construir un almacén, un granero, un bazar o un muelle. Cada estructura desempeña un papel distinto a la hora de procurar artículos y alimentos para los ciudadanos. Los muelles y los almacenes son imprescindibles para el comercio. Más información en las páginas 61-71.





Botón Estructuras de entretenimiento. Cuando los ciudadanos pidan una distracción, pulsa este botón para construir las atracciones que desean, como quioscos, quioscos de orquesta, pabellones y locales de senet. Este botón permite también construir instalaciones para formar a los artistas. Si deseas más información sobre las actividades de ocio, consulta la página 115.



Botón Estructuras religiosas. Permite construir santuarios, templos y una plaza de festivales. Aquí aparecen también los monumentos que estás construyendo (como las pirámides y esfinges). Encontrarás más información sobre la religión en las páginas 87-93, y sobre los monumentos, en las páginas 95-107.



Botón Estructuras de educación. Cuando estés preparado para llevar la sabiduría a los habitantes más prósperos de la ciudad, pulsa el botón "Estructuras de educación" y escoge una escuela de escribas o una biblioteca. Si deseas más información sobre la construcción de estos edificios, consulta las páginas 119-120.



Botón Estructuras y servicios sanitarios. Haz clic en este botón para construir pozos, suministros de agua, consultorios médicos, mortuorios, consultorios de dentistas y boticas. Más información en las páginas 109-113.



Botón Estructuras municipales. Cuando se pulsa este botón aparece una larga lista de edificios que contribuyen al funcionamiento de la ciudad, como las comisarías, los parques de bomberos, los puestos de arquitectos, las oficinas de recaudación de impuestos, los juzgados, los palacios, los palacetes, los cruces de aguas, los controles de carretera y las estructuras de embellecimiento. Más información en las páginas 73-85.



Botón Estructuras militares. Haz clic aquí para empezar a crear un ejército y una armada o para construir estructuras de defensa. Los edificios que aparecen aquí son los reclutadores, los fuertes, las academias, las dársenas de barcos de guerra, las dársenas de barcos de transporte, las armerías, las fábricas de carros de combate, las murallas, las torres y los portones. Si deseas más información sobre el ejército, consulta las páginas 123-135..



Botón Deshacer. Si este botón está activado, puedes deshacer tu última acción. Es posible deshacer la mayoría de las acciones, pero tienes un límite de tiempo para ello.

Botón Mensajes. Haz clic aquí para leer los mensajes recibidos, incluidas las instrucciones especiales. Cada mensaje está señalado con un rollo de pergamino azul. Si deseas más información sobre los mensajes, consulta la página 151.



Icono Puntos conflictivos. Muestra los lugares en los que hay o puede haber problemas, como incendios y derrumbamientos.



Icono Repasar tareas. Púlsalo para refrescarte la memoria respecto a los objetivos de la misión. Si deseas más información sobre las tareas encomendadas, consulta la página 14.



BARRA DE MENÚ

La barra de menú, que se encuentra en la parte superior de la pantalla, ayuda a gestionar la partida. El menú Archivo contiene las opciones más básicas, como la carga y el guardado de partidas. El menú Opciones permite personalizar la presentación de la partida. El menú Ayuda también se encuentra en esta barra. En el menú Supervisores aparece una lista de todos los supervisores; cuando quieras visitar a uno, basta con que lo selecciones.

Junto al menú de supervisores aparecen dos cifras: la cantidad de dinero que tiene la ciudad y su población actual. A continuación hay una pirámide, que se utiliza para cambiar la orientación de la vista. Si se hace clic en el lado derecho de la pirámide, la ciudad gira en sentido contrario a las agujas del reloj, y se hace clic en el lado izquierdo, gira en el sentido de las agujas del reloj. Haz clic en el centro para centrar la vista con el norte arriba. El cambio de orientación puede resultar útil sobre todo cuando los edificios grandes ocultan las estructuras que tienen detrás. Lo último que aparece en la barra de menú es la fecha.

CONTROLES DE TECLADO

Faraón ofrece muchos controles rápidos opcionales, a los que se puede acceder pulsando una tecla. Lee archivo "Readme" de la carpeta de Faraón para comprobar los cambios o actualizaciones hechos sobre esta lista.



TECLA EFECTO

- A Ordena al barco de guerra seleccionado atacar a todos los enemigos.
- C Muestra la transparencia de riesgo de delincuencia u ordena a una compañía de carros que ataque.
- D Muestra la transparencia de riesgo de daños.
- E Ordena a un barco de transporte seleccionado que evite al enemigo.
- F Muestra la transparencia de riesgo de incendio u ordena a una compañía seleccionada que regrese al fuerte.
- H Ordena al barco seleccionado que mantenga su posición.
- L Puedes ver una compañía militar diferente cada vez que la pulses.

Pulsar "L" en una compañía seleccionada, imparte la orden de mantenerse firme en formación abierta.
- M Cuando se selecciona un monumento de la lista de edificios, su imagen se une al cursor y muestra la cantidad de tierra que ocupará el monumento. Mientras se mantiene la tecla "M" pulsada, la silueta del monumento se inmoviliza en el lugar, de modo que es posible cambiar el punto de vista de la ciudad sin alterar la localización provisional del monumento. Suelta la tecla "M" para seguir con el funcionamiento normal del ratón, o haz clic para situar el monumento en el lugar donde se encuentra su contorno.

Pulsar "M" en una compañía militar seleccionada imparte la orden de reducir.
- N Ordena a la compañía o al barco de guerra seleccionado atacar a los enemigos cercanos.
- P Detiene la partida. No es posible construir mientras el tiempo está parado.
- R Cuando se coloca una estatua, un portón o un complejo de templos, "R" gira en 45° la orientación de la estructura en el sentido de las agujas del reloj. Las estatuas muestran diversos estilos.
Cuando se selecciona una compañía militar, "R" ordena a los soldados que cambien la orientación. "R" también sirve para ordenar al barco de guerra o de transporte seleccionado que se dirija al astillero para que lo reparen.

- T Muestra la transparencia de riesgo de problemas.
- Si hay una compañía militar seleccionada, "T" imparte la orden de mantenerse firme en formación cerrada.
- W Muestra la transparencia de agua.
- Si hay un barco de guerra o transporte seleccionado, "W" le ordena volver a la dársena.
- Espacio Pulsa la barra espaciadora para cambiar entre la última transparencia seleccionada y la vista normal de la ciudad.
- Esc (escape) Salir del juego.
- ` (acento grave) Reduce la velocidad del juego en un 10%.
- + (teclado normal) Aumenta la velocidad del juego en un 10%.
- ´ (acento agudo) Supervisor de los trabajadores.
- 1 Supervisor militar
- 2 Supervisor político
- 3 Supervisor de puntuaciones
- 4 Supervisor comercial
- 5 Supervisor de los graneros
- 6 Supervisor de salud pública
- 7 Supervisor de educación
- 8 Supervisor de diversiones
- 9 Supervisor de templos
- 0 Supervisor del tesoro
- ´ (apóstrofo) Supervisor jefe
- ¡ Supervisor de monumentos



- F7 Resolución de pantalla 640x480
- F8 Resolución de pantalla 800x600
- F9 Resolución de pantalla 1024x768

JUGADORES DE CAESAR III

Egipto y Roma son muy diferentes. Es posible que algunas de las habilidades que aprendiste como gobernador romano no te sirvan de utilidad como jefe egipcio. Si eres aficionado a Caesar III, ten en cuenta lo siguiente:

Religión. Casi todas las ciudades egipcias tienen un dios protector, al que se debe prestar más atención que a otras deidades. En algunas ciudades se desconoce por completo a determinados dioses.

Granjas de los terrenos aluviales y campos de trabajo. Los campos de trabajo proporcionan peones (en forma de caminantes) a las granjas, ya que éstas no contratan a sus trabajadores directamente.

Oro. El oro se puede extraer de determinadas rocas y convertirse en moneda, que se mide en debens.

Recaudación de impuestos. Para poder recaudar impuestos es necesario que haya un palacio activo en la ciudad. Los recaudadores de impuestos de las oficinas de recaudación no podrán sacar ni un deben a los ciudadanos a menos que haya un palacio.

Artículos de lujo. Los artículos de lujo extranjeros son las mercancías más valoradas por los habitantes de los barrios ricos, pero su importación es muy cara. No es rentable exportar artículos de lujo, a causa del gasto que supone procurar la seguridad de su transporte a través de terrenos difíciles.

Ahora que conoces las herramientas básicas de construcción de ciudades, estás preparado para comenzar a construir la ciudad más magnífica jamás conocida por Egipto.





VIVIENDAS, CARRETERAS Y AGUA POTABLE

T primer paso para atraer gente a la ciudad es la creación de zonas de viviendas. Los primeros inmigrantes que llegan se conforman con estructuras rudimentarias, pero a medida que la ciudad crece y su gente se vuelve más refinada, espera vivir en casas mejores.

La ciudad necesita carreteras para que los ciudadanos se desplacen. Sólo unos pocos, como los soldados y los inmigrantes, pueden salirse de la carretera. La primera vez que llegues a la ubicación de tu ciudad verás una carretera principal que atraviesa la tierra. Construye más carreteras a partir de ésta, rodéalas de viviendas, y pronto tendrás barrios rebosantes de actividad.

Los ciudadanos también necesitan tu ayuda para conseguir el artículo que más necesitan: el agua. Sin agua potable, los habitantes de la ciudad no vivirán mucho tiempo.

Estas estructuras son las necesidades más básicas de una ciudad. Si sabes cómo y dónde construirlas, obtendrás los conocimientos necesarios para crear una gran ciudad.

UBICACIÓN DE LA CIUDAD

Antes de comenzar a construir una ciudad, echa un vistazo a la tierra en la que vas a fundarla. La ubicación de la ciudad y sus alrededores tienen muchos tipos diferentes de terreno, y cada uno se adapta a un propósito diferente.

Césped. La hierba verde indica que hay aguas subterráneas bajo la tierra en la que crece, por lo que puedes poner estructuras relacionadas con el agua en estos terrenos.

Pradera. La hierba amarilla identifica las praderas que pueden mantener granjas (consulta la página 45).

Terrenos aluviales. Normalmente tienen la tierra más fértil de Egipto. Se encuentran a lo largo de las orillas del Nilo, y la fertilidad de la tierra se renueva todos los años con la crecida del río (consulta la página 43). A causa de la riada anual, las únicas estructuras que se pueden construir aquí son granjas, carreteras y acequias.

Desierto. A menudo, los desiertos son un buen sitio para construir industrias (consulta las páginas 51-58), pero un mal sitio para hacer viviendas, porque es difícil suministrar agua potable a esas zonas. Los desiertos no pueden mantener estructuras relacionadas con el agua.

Dunas. Las dunas se forman cuando sopla el viento del desierto. en las dunas no se puede construir nada, pero la gente puede caminar sobre ellas.

Bosque. Si en la zona hay un bosque, puedes cortar madera (consulta la página 53). También puedes talar todo un bosque definitivamente si despejas la tierra (consulta la página 29).

Terreno pantanoso. Los pantanos son el hábitat de las cañas (consulta la página 56), con las que se pueden hacer papiros. El terreno pantanoso está cerca del agua y en él crecen las cañas de papiro, de color verde oscuro. Como el terreno es muy húmedo, no se puede construir directamente sobre él, ni siquiera despejándolo antes.

Rocas. Los afloramientos rocosos indican a veces la presencia de piedras adecuadas para la construcción, minerales valiosos o piedras preciosas (consulta las páginas 51-53). Las rocas son intransitables; la gente no puede caminar sobre ellas y debe rodearlas. No se puede construir nada directamente sobre las rocas.

Agua. El Nilo divide por la mitad muchas regiones, y otras zonas pueden tener oasis y pequeños estanques. Naturalmente, no se puede construir directamente sobre el agua.

CARRETERA DEL IMPERIO

La carretera del imperio atraviesa la ciudad y se comunica con otras ciudades de Egipto y el mundo. Los inmigrantes también usan la carretera del imperio para llegar a la ciudad. Ten cuidado de no aislar la ciudad; para sobrevivir, debe estar comunicada con el resto del imperio.

PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN

Todas las estructuras del juego, excepto los monumentos, cuya construcción se trata en las páginas 95-107, se construyen siguiendo estos pasos básicos:

1. Despejar la tierra en caso necesario.
2. Elegir el botón adecuado del panel de control.
3. Colocar el edificio.

Sabrás que has elegido el lugar adecuado para colocar el edificio cuando veas su contorno, en verde, al colocar el cursor en el lugar seleccionado. Si el contorno es rojo, la tierra no está despejada o el edificio elegido requiere que se cumplan determinadas condiciones.

DESPEJAR LA TIERRA

Antes de construir una estructura que no sea un monumento debes despejar la tierra. Para ello, pulsa el botón "Despejar tierra" del panel de control. Cuando aparezca el cursor de excavación, haz clic en el punto que deseas despejar. Para despejar grandes extensiones de una vez, arrastra el cursor. La tierra se despeja a medida que se arrastra el ratón, y se muestra la cantidad de dinero necesaria para despejar. Puedes anular el cambio si vuelves al principio con el cursor, pero una vez que se suelta el botón del ratón, la tierra se despeja y se gasta el dinero. Si cambias de opinión, pulsa el botón "Deshacer" del panel de control. Si embargo, debes darte prisa, porque hay un tiempo límite para deshacer las acciones.

Si un bosque se interpone en tu camino, piénsatelo detenidamente antes de despejarlo. La madera es una mercancía muy infrecuente y valiosa, y puede ser conveniente cambiar el diseño de la ciudad en lugar de despejar el bosque.



CONSTRUCCIÓN DE CARRETERAS

En Faraón, la mayoría de las estructuras necesita acceso por carretera. Si los ciudadanos no pueden llegar a un edificio por carretera, no podrán adquirir los artículos o servicios que proporciona, ni podrán encontrar empleo en él.



Botón
Despejar
tierra

Para construir una carretera se debe empezar por despejar la tierra. A continuación, pulsa el botón "Carretera" y haz clic en la zona en la que deseas poner una carretera. Igual que ocurre cuando se despeja la tierra, es posible construir largos tramos de carretera de una vez, arrastrando el ratón con el botón pulsado. Mientras arrastras el ratón, verás el aspecto de la carretera y su precio. Si hay algún obstáculo como tierra sin despejar o un edificio, la carretera lo rodea. Cuando se suelta el botón del ratón, la carretera queda colocada.



Botón
Deshacer

A medida que los barrios empiezan a prosperar, los habitantes deciden pavimentar las carreteras en mal estado. Una vez pavimentadas, puedes colocar rotondas en ellas.

CONSTRUCCIÓN DE VIVIENDAS



Botón
Construir
Vivienda

Las viviendas no se construyen ni se mejoran directamente; basta con escoger las zonas en las que se desea que viva la gente y ellos harán el resto. Cuando la ciudad es nueva, siempre aparecen inmigrantes para construir viviendas tan pronto como se delimita el terreno. Tras la afluencia inicial de habitantes, la ciudad debe atraer nuevos ciudadanos ofreciendo las cosas que la gente quiere, sobre todo alimento, trabajo y vivienda.

Para seleccionar una zona de viviendas, pulsa el botón "Viviendas" del panel de control. Después, haz clic en la zona en la que te desees colocar viviendas. Puedes seleccionar varias zonas a la vez o mantener pulsado el botón del ratón y arrastrarlo sobre grandes extensiones. También puedes arrastrar el ratón sobre las carreteras; éstas continúan en su lugar. Cuando se marca una zona para viviendas aparece un signo de "vacante". Cuando lleguen los inmigrantes construirán unas estructuras sencillas.

Las viviendas se deben colocar como mucho a dos espacios de la carretera, en tierra despejada. Asegúrate de que hay camino libre entre las zonas de viviendas y la carretera del imperio. Puede que necesites construir cruces de agua, para que los inmigrantes puedan acceder a determinadas zonas.

DESARROLLO DE LAS VIVIENDAS

A medida que mejoran las condiciones de la ciudad, sus habitantes querrán vivir en casas más acogedoras y mejorarán las viviendas ellos mismos. La evolución de las viviendas tiene muchas ventajas, como el aumento de los ingresos por impuestos y el aumento de la prosperidad (consulta la página 137). Lo único que tienes que hacer para fomentar el desarrollo de mejores viviendas es asegurarte de que los ciudadanos viven en barrios agradables y tienen acceso a los artículos y servicios que desean.



Las viviendas destataladas disminuyen el atractivo de los alrededores. Las casas en mal estado se incendian con facilidad, pero a medida que mejora la vivienda se reduce el riesgo de incendio. Las casas bonitas también realzan el atractivo de los alrededores y en ocasiones contribuye a la mejora de las casas cercanas.

Barrios de Egipto
Ajet, 12^o año del reinado de Ramsés

Tarde

Querido diario:

Tras la ardua tarea de descargar el cargamento de nuestro barco, estoy preparado para dormir bien esta noche. He apostado un guardia en el exterior del almacén que hemos obtenido para nuestros artículos y me he dirigido a la casa de Jmunhotep, a quién conocí el año pasado, cuando trabajaba como escriba acompañando a las misiones comerciales al extranjero. Me dijo que sería bienvenido en su casa si alguna vez venía a Egipto.

He llegado al barrio de Jmunhotep atravesando calles retorcidas e intrincadas. A medida que caminaba, me daba cuenta de que Egipto es parecido a otros lugares en los que he estado: la riqueza de la tierra no se reparte equitativamente entre todo el mundo. Algunas casas casi se venían abajo, mientras que otras eran grandes y bien cuidadas. Al llegar a la zona en la que vive Jmunhotep he observado que las casas eran bastante mayores. Era obvio que los residentes son adinerados, y probablemente la mayoría trabajaba para el gobierno.

La casa de Jmunhotep está repleta de objetos que indicaban su categoría. Su cerámica es la más delicada que se puede conseguir, y la ropa que viste su familia está hecha de puro lino, una señal de calidad. Perfuma su casa con mirra, importada de Puenet. Por supuesto, esos lujos tienen un precio, y paga más impuestos que la mayoría de sus vecinos.

Cansado por el viaje, me he ido a la cama. La típica cabecera egipcia, una pieza curvada de madera encima de un pequeño pedestal, no parecía muy tentadora, pero esta almohada de madera ha resultado ser sorprendentemente relajante.





Botón Carreteras

ARTÍCULOS Y SERVICIOS

¿Qué quieren los ciudadanos? Sus necesidades no difieren mucho de las tuyas. Quieren una dieta variada y artículos como cerámica, lino y cerveza, para llevar una vida más fácil y divertida. A medida que se enriquecen, también quieren artículos de lujo, tanto de la tierra como importados. Los capítulos sobre alimentación y agricultura (páginas 43-48) e industria (páginas 51-58) te ayudarán a conseguir esos artículos.

El acceso a servicios, como la educación (páginas 119-121), la religión (páginas 87-93) y el entretenimiento (páginas 115-117) enriquece la vida de la gente y la anima a construir casas mejores.



Botón Estructuras de salud y sanidad

ATRACTIVO

Los ciudadanos mejorarán sus casas si los rodeas de cosas llamativas. Los barrios con frondosos parques y majestuosas estatuas son los más deseados por los ciudadanos.

Reducir al mínimo los elementos poco atractivos es tan importante como embellecer el entorno. A los ciudadanos no les gusta vivir cerca de malolientes y ruidosas estructuras industriales ni de edificios frecuentados por personajes desagradables. Si deseas más información sobre el efecto concreto de un edificio sobre el atractivo, consulta el Apéndice 1.

La forma más sencilla de descubrir qué necesita una residencia para evolucionar, o qué le impide mejorar, es hacer clic de ayuda en ella. La pantalla que aparece indica exactamente lo que necesita la casa para evolucionar. También proporciona un inventario de artículos para la casa. Este inventario indica si la casa se va a quedar sin algún artículo, lo que podría impedir su futuro desarrollo

POZOS Y SUMINISTROS DE AGUA

Los pozos y los suministros de agua proporcionan agua potable al pueblo. Estas estructuras no se pueden colocar en cualquier sitio; hay que construirlas sobre el césped. La hierba verde indica la presencia de agua subterránea. Cuando elijas una ubicación adecuada, aparecerá un contorno verde de la estructura de agua. También puedes usar la transparencia de agua (consulta la página 145) para ver el terreno en el que se pueden colocar estructuras relacionadas con el agua.



Suministro de agua

El pozo es la estructura de agua más básica. Proporciona acceso a agua potable para una cantidad de viviendas limitada. Aunque algo es mejor que nada, un pozo es menos provechoso que un suministro de agua. Los suministros de agua necesitan acceso por carretera y empleados que lleven el agua a las casas cercanas. Los suministros de agua y los aguadores pueden cubrir una zona más amplia de la ciudad que los pozos, y el agua que proporcionan es más limpia.



Pozo

Los suministros de agua también ayudan a reducir el riesgo de que la malaria azote la ciudad .



Desarrollo de las viviendas. A medida que las condiciones de la ciudad mejoran, sus habitantes decidirán construir residencias más esmeradas.



POBLACIÓN Y EMPLEO



medida que la ciudad crece, cobra vida con la gente que realiza sus tareas diarias. Unas familias llegan y otras se marchan. La mano de obra atiende a sus responsabilidades y proporciona servicios a los ciudadanos. Los hombres, mujeres y niños participan activamente en la vida de la ciudad. Este capítulo trata sobre la vida de los ciudadanos, cómo llegan a la ciudad, cómo encuentran empleo y qué pasa cuando se hacen ricos.

FOMENTO DE LA INMIGRACIÓN

Cuando la ciudad es nueva, acuden inmigrantes en busca de aventura para experimentar la vida en un nuevo lugar. Cuando se asienta la ciudad, los inmigrantes acuden principalmente como resultado de los comentarios. Si la vida en la ciudad es buena y da lugar a una alta moral ciudadana, los habitantes harán correr la voz por todo el imperio. La gente vendrá a la ciudad si hay sitio para ella.

MORAL CIUDADANA

La moral ciudadana es un indicador de la calidad de vida de la ciudad. Los factores que contribuyen a mejorarla son los salarios altos, los impuestos bajos y la disponibilidad de alimentos y empleo. Todos los ciudadanos esperan alimentarse y tener trabajo. También esperan una compensación adecuada por su trabajo y no pagar muchos impuestos.

Los ciudadanos están bien informados sobre los salarios que se pagan en otras ciudades egipcias. Si el nivel de salarios del imperio cambia, recibirás un mensaje que te notifica los nuevos sueldos. Si la ciudad es un buen sitio para vivir, puedes permitirte cobrar impuestos más altos a los ciudadanos, a los que no les importará pagar un poco más por vivir en una ciudad con mucha comida, empleo y sueldos decentes. Sin embargo, los ciudadanos se enfadarán si creen que las condiciones son injustas. Si la mitad de los ciudadanos paga unos impuestos elevados y la otra mitad no contribuye, la moral ciudadana descenderá en picado.

Si no consigues satisfacer las expectativas de los ciudadanos, el rumor se extenderá rápidamente entre los que piensan en trasladarse a tu ciudad. Los emigrantes de otros lugares decidirán quedarse donde están o buscar otra ciudad en la que establecerse si la tuya tiene mala reputación, esto es, si la moral de sus habitantes es baja. Si la reputación de la ciudad disminuye, algunos habitantes podrían partir en busca de una vida mejor.

El supervisor jefe (consulta la página 145) conoce el estado anímico de la gente. Usa su informe sobre la moral ciudadana como guía para mejorar las condiciones de vida de la ciudad.

Además de frenar la inmigración, una baja moral ciudadana puede hacer que aumente la delincuencia.

La falta de vivienda es otro de los graves problemas que frenan la inmigración. Habla con el supervisor de los graneros (consulta la página 143) para averiguar la cantidad de gente que pueden albergar las viviendas actuales. Si las viviendas están casi ocupadas, marca nuevas zonas de viviendas para atraer a nuevos inmigrantes o toma medidas para fomentar la mejora de las ya existentes. Las viviendas mejoradas dan cabida a más gente.

EMPLEO

La mayoría de los edificios necesita empleados (conocerás los diferentes empleos que

La familia de Jmunhotep
Ajet, 12º año del reinado de Ramsés, Mañana

Querido diario:

Nefernetka, la esposa de Jmunhotep, me ha saludado esta mañana cuando me he levantado. Para desayunar, me ha ofrecido unas deliciosas gachas de cereales. Mientras comía han entrado los niños para ver al recién llegado. Todos los niños llevan el rizo de la juventud: tienen el pelo muy corto, excepto por un mechón de pelo a un lado de la cabeza. Al mayor, que casi tiene 14 años, le cortarán pronto este rizo, y deberá resistir la ceremonia sebi, en la que se le hará la circuncisión. Una vez que haya entrado en la edad adulta, su familia lo enviará a la Per Anj, una biblioteca, para que aprenda la profesión de su padre.

Después de que los niños volvieran a sus juegos, Nefernetka me ha relatado una reciente desgracia que sucedió a su familia. Su padre murió tras una larga y fructífera vida y lo hecha mucho de menos, pero se consuela pensando que ahora vive en el Campo de cañas. Nefernetka también se consuela cuando piensa que, de acuerdo a la tradición egipcia, un tercio de las propiedades de su padre son para su madre. Nefernetka y sus hermanos se reparten los otros dos tercios. Al menos, ningún miembro de la familia sufrirá la pobreza.

Tras el desayuno, he salido de la casa de Jmunhotep para negociar en nombre de mi país.



pueden desempeñar tus trabajadores en los siguientes capítulos). Cuando se construye un edificio que necesita empleados, un representante parte para buscarlos por los barrios cercanos. Si encuentra viviendas ocupadas cerca y la ciudad tiene gente en paro, el edificio conseguirá empleados. Si el representante no encuentra gente para trabajar en el edificio, continuará deambulando.

POBLACIÓN DE LA CIUDAD

La ciudad da empleo a muchas clases de trabajadores, que llevan a cabo tareas muy distintas. Algunos de los trabajadores de la ciudad recorren las calles mientras realizan sus tareas cotidianas. Esos caminantes pueden dividirse en dos grupos: los que tienen un destino en concreto y los errantes, que vagan por la ciudad.

CAMINANTES CON DESTINO

Los caminantes con destino abandonan el lugar de trabajo con un objetivo en mente. Con un mapa de las carreteras de la ciudad, deciden el camino para llegar a su destino. Siempre eligen el camino más corto, con algunas excepciones señaladas más adelante.

Los caminantes con destino son:

- Compradoras del bazar
- Repartidores (carreteros, conductores de trineos y repartidores con carro)
- Ladrones
- Vagabundos
- Centinelas de torres y muros
- Transportistas con trineo (no necesitan carreteras)
- Cazadores (no necesitan carreteras)
- Recolectores de caña (no necesitan carreteras)
- Leñadores (no necesitan carreteras)
- Soldados (no necesitan carreteras)
- Inmigrantes (no necesitan carreteras)
- Emigrantes (no necesitan carreteras)

Esta gente siempre se desplaza por un motivo, que suele ser el de recoger o entregar algo.

A veces, los ciudadanos que vagan libremente tienen un destino determinado:

- Artistas que van de las escuelas de artistas a los lugares de actuación.
- Policías que van a defender la ciudad.
- Bomberos que van a apagar un fuego.
- Canteros, albañiles y carpinteros que van a un monumento.

CAMINANTES ERRANTES

Los caminantes que vagan por la ciudad proporcionan beneficios a los ciudadanos cuando pasan por las viviendas. Algunos también proporcionan valiosos servicios a los edificios de la ciudad.

Los errantes salen de sus edificios sin un destino concreto. Cuando salen del edificio, intentan tomar una dirección diferente cada vez. A partir del momento en que parten son completamente imprevisibles.

Cada vez que estos caminantes errantes se encuentran con un cruce deben decidir qué camino seguir. No toman siempre la misma decisión, de modo que puede que no vuelvan a visitar durante cierto tiempo las casas por las que han pasado en otras ocasiones.

La mejor forma de determinar el rumbo de estos caminantes consiste en planificar bien la ciudad. Los cruces les dan mucha libertad de elección, de modo si colocas pocos cruces será más probable que se dirijan a donde quieras que vayan.

Los controles de carretera son otra herramienta eficaz para controlar a los errantes. Cuando un caminante sin rumbo fijo se encuentra con un control de carretera, da la vuelta. Los caminantes con un destino concreto atraviesan los controles de carretera.

Usa los controles con cuidado. Si colocas uno para evitar que un vendedor del bazar se pasee por la zona industrial de la ciudad, por ejemplo, puede que también impidas el paso a los arquitectos y bomberos que deben patrullar los edificios industriales del otro lado del control de carretera. Los controles que separan las industrias de las viviendas también pueden evitar que los edificios encuentren a los trabajadores necesarios. Los controles de carretera no pueden efectuar ninguna distinción entre los errantes, de modo que antes de colocarlos debes considerar detenidamente a quiénes puedes bloquear con ellos.

Los caminantes que vagan sin rumbo fijo por la ciudad son:

- Vendedores de bazar
- Policías (excepto en lo señalado en la página 37)
- Jueces
- Bomberos (excepto en lo señalado en la página 37)
- Arquitectos
- Artistas (excepto en lo señalado en la página 37)
- Albañiles (excepto en lo señalado en la página 37)
- Carpinteros (excepto en lo señalado en la página 37)
- Canteros (excepto en lo señalado en la página 37)

Maestros de senet
Sacerdotes
Maestros
Bibliotecarios
Ciudadanos infectados
Recaudadores de impuestos
Dentistas
Médicos
Boticarios
Embalsamadores
Aguadores

Si las viviendas de la ciudad han evolucionado a niveles muy altos, también podrás ver escribas deambulando por las calles. Los escribas disfrutan de los servicios de la ciudad, pero no trabajan. Si deseas más información sobre los escribas, consulta la página 41.



DESEMPLEO

El desempleo se puede convertir en un grave problema para tu ciudad, pero es relativamente fácil de resolver. Un nivel de desempleo alto reduce la moral ciudadana, lo que puede frenar la inmigración y alentar la delincuencia.

La solución al desempleo es crear nuevos trabajos. El desempleo da la oportunidad de mejorar los servicios de la ciudad, con lo que se puede conseguir una mayor puntuación de cultura (consulta la página 137). Consulta a los supervisores (páginas 141-145) para ver si la ciudad dispone de una cantidad adecuada de lugares de entretenimiento, templos, escuelas, bibliotecas e instalaciones sanitarias. Si la ciudad no dispone de algunas de esas zonas, resuelve el problema del desempleo construyendo más estructuras para proporcionar los servicios necesarios. Usa las transparencias (consulta las páginas 145-149) para ver si algún barrio necesita un servicio en concreto.

También puedes convertir los problemas de desempleo en debens contantes y sonantes. Si la ciudad realiza transacciones comerciales, comprueba si exporta todo lo que puede. Si no es así, construye más industrias de las necesarias para satisfacer la demanda. Las arcas de la ciudad se verán beneficiadas.

En realidad, un bajo nivel de desempleo es mejor que la falta de mano de obra. Los nuevos edificios sacan a sus trabajadores de las filas de los desempleados. Sin embargo, si más del 10% de los ciudadanos está en paro, los problemas no se resolverán tan fácilmente.

FALTA DE MANO DE OBRA

La falta de mano de obra puede ser el peor problema relacionado con el empleo. Cuando las industrias no tienen suficientes empleados, los servicios se resienten, porque los edificios que sólo tienen unos pocos trabajadores son menos eficaces que los que cuentan con suficientes empleados. Cuando los servicios se ven afectados, el valor de la propiedad baja y la gente se ve obligada a abandonar su casa para emigrar. Por supuesto, la emigración reduce aún más la mano de obra, lo que hace que se resientan más servicios.

Los problemas de falta de mano de obra se resuelven atrayendo inmigrantes a la ciudad. Si en la actualidad hay escasez de mano de obra, adminístrala (ver abajo) de modo que los servicios cruciales, como la producción de alimentos y la distribución, tengan suficientes empleados.

ADMINISTRACIÓN DE LA MANO DE OBRA

El supervisor de los trabajadores (página 141) y el supervisor comercial (página 142) pueden ayudarte a administrar la mano de obra de la ciudad para paliar la falta de trabajadores.

Para garantizar la cobertura de los servicios más importantes, establece las prioridades de empleo con el supervisor de los trabajadores. Este supervisor enumera los sectores de trabajo de la ciudad, el número de trabajadores que necesita cada sector y el número actual de trabajadores que tiene cada uno. Si uno de los sectores que consideras más importantes no tiene suficientes trabajadores, haz clic en él y aparecerá una pantalla con números de uno al nueve. Haz clic en el número uno para que ese sector se convierta en máxima prioridad. El supervisor de los trabajadores mandará trabajadores al sector que has seleccionado como máxima prioridad, hasta que no haya empleos vacantes. Tras seleccionar una primera prioridad, puedes establecer una segunda, una tercera y así sucesivamente.

Puedes dar prioridad a la mano de obra en el orden que desees. Puedes tener una única prioridad máxima, y cuando selecciones una nueva, las demás prioridades se ajustarán de acuerdo al cambio. Cuando establezcas las prioridades, ten en cuenta que otros sectores se pueden ver afectados por la falta de mano de obra.

El supervisor comercial también te puede ayudar a resolver la falta de mano de obra mediante el cierre de industrias. Examina los almacenes y graneros de la ciudad para buscar buenos candidatos para la detención provisional. Puedes cerrar una industria provisionalmente, si ves que la ciudad tiene un exceso de esa mercancía en concreto. Los empleados de esa industria encontrarán trabajo en otros sectores y ayudarán a reducir la falta de mano de obra.

Para cerrar una industria provisionalmente, acude al supervisor comercial y haz clic en la industria que quieras cerrar. En la pantalla que aparece hay un botón llamado "Industria en funcionamiento". Para cerrar la industria, pulsa este botón hasta que en él ponga "Industria detenida". Para volver a activar la industria, pulsa este botón hasta que muestre "Industria en funcionamiento". Cuando se ha cerrado una industria, aparece en amarillo en la pantalla del supervisor comercial.

No pierdas de vista los almacenes mientras las industrias están cerradas, para asegurarte de que la ciudad no se queda sin determinados artículos. También debes tener cuidado cuando cierres fábricas de materia prima, ya que si la ciudad se queda sin alguna de ellas, las fábricas que la necesiten no podrán fabricar nuevos artículos y sus empleados no tendrán nada que hacer, a menos que también cierres su industria.



ESCRIBAS

Cuando la ciudad se convierta en una magnífica metrópoli que ofrezca los mejores artículos, servicios y educación, algunos de sus habitantes se convertirán en escribas. Los escribas no trabajan, pero pagan muchos impuestos. Puedes verlos paseando por la ciudad para entretenerse.

Cuando algunos de los trabajadores se conviertan en escribas, es posible que aumente la demanda de artículos, pero la cantera de trabajadores disminuirá. Si no llegan nuevos inmigrantes para ocupar los empleos libres, toma medidas para atraerlos.

Supervisor de los trabajadores

Prioridad	Sector	Necesidad	Posesión
	Producción y distribución de alimentos	216	216
	Industria y Comercio	564	564
	Entretenimiento	96	96
	Religión	90	90
	Educación	20	20
	Salud y servicios sanitarios	98	98
	Infraestructuras	100	100
	Gobierno	42	42
	Ejército	42	42

1268 Mano de obra empleada 191 Mano de obra desempleada (15%)

Salario/10 Deben (el imperio paga 28)

Coste previsto para este año: 3819 Db

Panel del supervisor de los trabajadores

Visita al supervisor de los trabajadores para establecer las prioridades de reparto de mano de obra. En primer lugar, el supervisor completará los sectores prioritarios.



AGRICULTURA Y PRODUCCIÓN DE ALIMENTOS

El establecimiento de zonas residenciales hace que la gente acuda a la ciudad, y los alimentos la retienen. La producción de alimentos es probablemente la industria más importante de la ciudad, y las granjas agrarias son la principal fuente de alimentos. La ciudad no durará mucho sin una fuente de alimento constante. La gente hambrienta suele estar de mal humor, es propensa a tener enfermedades y desea emigrar.

La mayoría del territorio egipcio es seco y no cultivable. Sin embargo, las fértiles orillas del Nilo albergan una exuberante vegetación. Esta tierra fértil no es infinita, por lo que debes proyectar las granjas con cuidado. Otras zonas tienen praderas en las que las granjas pueden prosperar.

EL NILO, LA RIADA Y EL MEDIDOR DEL NILO

Muchas ciudades y países se han construido a lo largo de las orillas de un río; ¿qué es lo que hace al Nilo tan especial? Todos los años, el Nilo se desborda y deposita cieno, rico en nutrientes, en las orillas. Esta riada anual es tan importante que los egipcios basan sus estaciones en los ciclos del río.

Generalmente, el Nilo inunda sus orillas todos los años entre junio y septiembre. Dos o cuatro meses después de la riada, el Nilo retrocede y deja tras sí la tierra más fértil de Egipto.

Pero el río es imprevisible. Un año puede proporcionar una gran riada y al otro una muy pequeña o, si una ciudad es muy desafortunada, hasta es posible que la riada no tenga lugar en ella. Por fortuna, tienes un medidor del Nilo que te ayudará a determinar las características de la próxima riada. Los sacerdotes interpretan las indicaciones del medidor del Nilo y comunican al supervisor jefe (página 145) la riada que se espera para el año siguiente, de modo que puedas hacer planes y ajustar la producción de la forma necesaria.

Lo único que puedes construir en los terrenos aluviales son granjas, carreteras y acequias. La riada destruiría cualquier otro edificio.

ESTRUCTURAS AGRÍCOLAS Y ALMACENES DE ALIMENTOS

Todas las estructuras de esta sección se pueden construir pulsando el botón "Estructuras de alimentación y agricultura" del panel de control. En el menú que aparece se enumeran todas las estructuras relacionadas con la alimentación y la agricultura de las que puedes disponer. Puede que algunas regiones no estén preparadas para mantener determinados tipos de granjas y estructuras de alimentos.

AGRICULTURA EN LOS TERRENOS ALUVIALES Y CAMPOS DE TRABAJO

La agricultura de los terrenos aluviales puede ser muy productiva. Las granjas de estos terrenos suelen producir más cosechas en la misma extensión que las granjas de las praderas (consulta la página 46), pero la estación de cultivo está limitada por la riada y las cosechas tan sólo se recogen una vez al año.



Botón Estructuras de
alimentación y
agricultura

En general, las granjas de los terrenos aluviales producen más porque su tierra es más fértil. Sin embargo, no toda la tierra de los terrenos aluviales es igual de fértil. Cuanto más oscura sea la tierra y más abundante sea la hierba que crece en ella, más fértil es el terreno. Haz clic de ayuda en una granja para averiguar la fertilidad de la tierra.

La fertilidad del terreno aluvial depende de las aguas de la riada. Cada vez que se recoge la cosecha de una granja de este terreno se reduce la fertilidad de la tierra. Si la riada no llena la tierra, la fertilidad no se recupera. Si el terreno aluvial en el que has construido granjas comienza a perder fertilidad, puedes considerar la posibilidad de construir otras granjas en una tierra más fértil y derruir las antiguas. Las granjas de los terrenos aluviales también suelen producir más porque no tienen que dedicar sitio a los alojamientos permanentes. Estas granjas consiguen la mano de obra necesaria en los campos de trabajo.

Las cuadrillas de campesinos se reúnen en el campo de trabajo para que se les asigne una tarea. Durante la época de cosecha es probable que el campo de trabajo envíe a la mayoría de sus trabajadores a las granjas de los terrenos aluviales. Si todas las granjas tienen trabajadores o es la época de la riada, el campo de trabajo envía trabajadores a cualquier monumento en el que sean necesarios.

Aunque un solo campo de trabajo puede proporcionar campesinos a todas las granjas y monumentos, cuantos más campos de trabajo tengas, antes recibirán las granjas o los proyectos de construcción los campesinos que necesiten. El aumento del número de campos de trabajo también aumenta la velocidad de construcción de monumentos.

Como otros caminantes, los campesinos tienen una vida laboral limitada. No dedican a trabajar el tiempo que emplean en ir al trabajo, por lo que no se deben construir campos de trabajo lejos de los terrenos aluviales.

Tanto los campos de trabajo como las granjas de los terrenos aluviales necesitan acceso por carretera. Los campos de trabajo también necesitan mano de obra.

AGRICULTURA EN LAS PRADERAS

La tierra cultivable no se reduce a los terrenos aluviales. Las praderas también son cultivables, y las granjas que se construyen en ellas tienen la ventaja de mantener cultivos todo el año.



Campo de trabajo

Vida del campesino

Ajet, 12º año del reinado de Ramsés

Mediodía

Querido diario:



Mientras me dirigía hacia el almacén en el que se encuentra nuestra mercancía pensaba en lo adecuado de la fecha escogida. La riada debe comenzar en un par de semanas y ya se han recogido todas las cosechas. Los graneros de Egipto están llenos a rebosar, y estoy seguro de que el ministro de comercio estará deseando deshacerse de los excedentes.

En verdad, el Nilo es una bendición para esta tierra. Sin él, Egipto sería como muchos otros países de la región: caluroso, seco y estéril. Como el río fertiliza la tierra todos los años, Egipto puede cultivar diferentes alimentos, como cereales, cebada, lino, garbanzos, granadas e higos, por ejemplo. La riada es notablemente fiable. Es cierto que no tiene la misma intensidad todos los años, pero muy pocas veces ha sido tan baja que no ha llegado a fertilizar la tierra.

Mientras caminaba por el barrio de los campesinos he visto a los hombres de las casas preparándose para viajar al desierto, donde trabajarán en la construcción de la tumba del faraón. El gobierno ha reclutado a la mayoría de estos hombres para hacer este duro trabajo, pero recibirán una compensación. Casi todos consideran un honor poder contribuir a la inmortalidad del faraón.

Los campos de trabajo no suministran trabajadores a las granjas de las praderas, sino que cada granja debe buscar sus empleados. Tener suficientes empleados en la granja es importante; una granja con menos empleados de los necesarios produce menos que con toda la plantilla. Además de mano de obra, estas granjas también necesitan acceso por carretera.

Según el tipo de cultivo, en las granjas de las praderas se cosecha una o dos veces al año. La cebada, los cereales y las granadas se recogen dos veces al año, mientras que el lino, la lechuga y los garbanzos se recogen una vez. Generalmente, estas cosechas son menos abundantes que las de los terrenos aluviales.

La fertilidad no es la misma en todas las praderas. La hierba amarilla que crece en las más fértiles es muy densa. Los cultivos en las granjas de pradera no reducen la fertilidad de la tierra. Si haces clic de ayuda en una granja de pradera aparecerá el nivel de fertilidad de su tierra y la época de la próxima cosecha.



Granja de pradera

Las granjas de pradera pueden ser de crucial importancia para la vida de la ciudad. Las cosechas de las granjas de los terrenos aluviales son grandes, pero sólo se recolectan una vez al año y las granjas no funcionan durante los dos o cuatro meses de la riada. Sin embargo, las granjas de las praderas funcionan todo el año y pueden ayudar a mantener a la población durante la riada.

Quando se construye una granja agrícola no es necesario especificar si es de pradera o de terrenos aluviales. Los arquitectos saben qué clase de granja deben construir, según el emplazamiento elegido. Las dos granjas cuestan el mismo dinero.

REGADÍO Y BOMBAS DE AGUA

Gracias al regadío puedes aumentar la fertilidad y por consiguiente la productividad de la tierra. El regadío puede hacer que una tierra poco fértil mantenga una productiva granja. Tanto los terrenos aluviales como las praderas se pueden regar.

Para hacer que una granja se beneficie del regadío, construye una acequia a dos espacios o menos de ella. Los efectos del regadío no son acumulativos; mientras haya una acequia en los dos espacios próximos a la granja, ésta se regará.



Bomba de agua

Las granjas de los terrenos aluviales están a nivel del agua y las acequias se pueden conectar directamente al Nilo. Sin embargo, las granjas de las praderas están elevadas y para regarlas debes construir una bomba de agua.

Las bombas permiten transportar el agua a los niveles superiores. Se

pueden construir en la tierra contigua al agua o a los terrenos aluviales. Si colocas la bomba de agua junto a los terrenos aluviales, debes construir una acequia que vaya desde el Nilo hasta la parte delantera de la bomba para suministrarle agua.

Une una acequia a la parte trasera de la bomba de agua para regar las granjas de las praderas. Las acequias rodean todos los objetos que obstaculizan su camino, excepto si son carreteras, que pasan por debajo si es necesario.

El aumento de la fertilidad de la tierra incrementará la cantidad de alimento que produce una granja, pero no influye sobre la duración de la temporada de cultivo.

Incluso las granjas que disponen de regadío tienen que construirse en tierra cultivable. El regadío puede aumentar la fertilidad de la tierra, pero no puede convertir la tierra estéril en fértil.



CLASES DE COSECHAS

En Egipto pueden crecer muchas clases de cosechas. Sin embargo, en la mayoría de los lugares sólo se pueden cultivar determinados productos, y en las zonas desérticas no se puede cultivar nada, por lo que es necesario importar los alimentos. Algunas granjas cultivan comida, mientras que otras cultivan materia prima.

Los alimentos que se cultivan son cereales, garbanzos, lechugas, granadas e higos. Las granjas de cereales producen además paja, que se usa en la fabricación de ladrillos (consulta la página 56) y para alimentar al ganado (consulta la página 48). Las otras materias primas que producen las granjas son la cebada y el lino. Las granjas de cebada cultivan este material para preparar cerveza (consulta la página 56) y las granjas de lino producen este material para obtener fibra de lino (consulta la página 56).

OTRAS FUENTES DE ALIMENTOS

Los alimentos que se cultivan en las granjas no son los únicos que produce Egipto. En muchas regiones abundan los animales salvajes, que se pueden cazar. En las aguas del Nilo, imprescindibles para las granjas agrarias, abundan los peces. También se puede criar ganado. Esto es lo que tienes que hacer para aprovechar estos recursos:

Caza. Los animales que se pueden cazar viven en manadas o rebaños. Si observas alguna manada de las clases de animales enumeradas abajo, construye un refugio

de caza cerca. En ellos se entrena y se prepara a los cazadores para matar con destreza a las presas. Los animales que se pueden cazar como alimento son las avestruces, las aves acuáticas y los antílopes

Los cazadores no acabarán nunca con todos los animales, pero el tamaño de las manadas tiene un límite, que depende de la velocidad de recuperación. La carne de caza es un buen complemento para la dieta de los ciudadanos o una buena manera de alimentar a una pequeña población. Evidentemente, las manadas no crecen a medida que aumenta la población de la ciudad, por lo que el porcentaje que representa la carne de la caza en las existencias de alimentos disminuirá a medida que crezca la población.

Pesca. No hay peces en todas las vías fluviales. Si en una masa de agua hay peces, los verás de vez en cuando saltando. Para usar esos peces como alimento, la ciudad necesita barcas de pesca.

Las barcas de pesca están atracadas en las dársenas pesqueras. En los astilleros (consulta la página 57) se construyen embarcaciones para las industrias. Las dársenas pesqueras y los astilleros deben construirse en zonas rectas de la orilla, y la mitad de la estructura tiene que encontrarse sobre el agua, de modo que las embarcaciones puedan acceder a ella. Si la ciudad tiene un astillero en funcionamiento, la construcción de una dársena pesquera indica que hay que ponerse a construir una barca de pesca.



Dársena pesquera



Granja de ganado



Refugio de caza

Como las manadas, los bancos de peces tienen un límite, pero no se pueden agotar por completo. Una gran población a penas se podrá mantener si intenta subsistir tan sólo a base de pescado.

Cría de ganado. Las granjas de ganado se pueden construir en cualquier lugar, incluso en el desierto. El ganado come paja, que se puede cultivar en las granjas de cereales o importar. Las granjas de ganado almacenan la paja que necesitan para alimentar al ganado.

Tanto los refugios de caza como las dársenas pesqueras y las granjas de ganado necesitan tener acceso por carretera y trabajadores.





INDUSTRIA

PLa gente ha construido atractivas casas y los inmigrantes llegan a raudales. Las granjas alimentan a la población y proporcionan empleo. Ahora, la gente pide más. Quieren más artículos y servicios, y más trabajos. Para cubrir esas necesidades, una ciudad debe tener una economía floreciente, sostenida por la industria.

TIPOS DE INDUSTRIA

En Egipto prospera una gran cantidad de industrias y es probable que la ciudad pueda mantener muchas de ellas. Algunas industrias producen materia prima y otras la convierten en productos elaborados. Todas las industrias tienen dos necesidades básicas: acceso a una carretera y mano de obra.



Botón Estructuras industriales

MATERIA PRIMA

Egipto tiene la ventaja de contar con muchos recursos que se pueden convertir en mercancía. Sin embargo, es necesario arrebatar estos recursos a la tierra. No aparecen ya fabricados, ni listos para su uso. Para recoger la materia prima, haz clic en Materia prima, en Estructuras industriales, y elige una estructura. En Egipto encontrarás los siguientes tipos de materia prima:

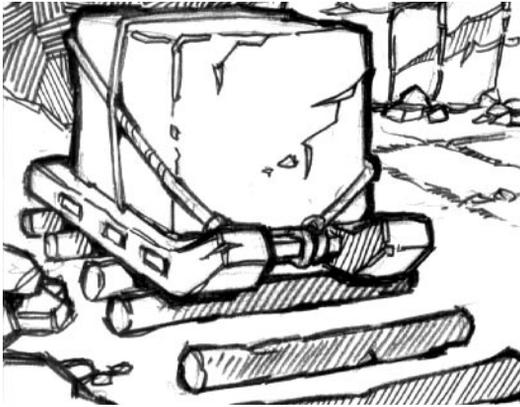
Piedra. Los trabajadores de las canteras tallan grandes bloques de piedra en cuatro tipos diferentes de canteras:

- Cantera de piedra normal
- Cantera de piedra caliza
- Cantera de granito
- Cantera de arenisca



Cantera

Si en los alrededores de la ciudad hay grandes afloramientos rocosos, es probable que puedas construir canteras para extraer la piedra. Sin embargo, en algunas zonas habrá rocas inútiles para la construcción o demasiado escasas para mantener una industria. Haz clic en el botón Estructuras industriales y examina la lista de materia prima disponible. Esta lista muestra los tipos de piedra que se pueden extraer en la zona.



Las canteras se deben construir junto a los afloramientos rocosos. Si has seleccionado el lugar apropiado, verás el contorno verde de la cantera que quieres colocar; si no, verás un bloque rojo.

La piedra no se puede convertir en otro producto, pero es el material de los monumentos y se necesitan grandes cantidades para terminar incluso el más pequeño de ellos.

Las canteras, que se excavan a un lado de los afloramientos rocosos, son propensas a derrumbarse. No olvides construir cerca un puesto de arquitectos para evitar un desastre.

Oro y cobre. Las pepitas metálicas que se encuentran entre los afloramientos rocosos indican la presencia de oro, cobre o ambos metales. Haz clic en el botón Estructuras industriales para examinar la lista de materia prima y ver si puedes extraer alguno.

Si tienes la fortuna de poder extraer oro, debes aprovecharlo. El oro es dinero, y su extracción proporciona grandes riquezas.

Antes de empezar a extraer oro, construye un palacio. El palacio convierte el oro en dinero, que se mide en debens. Si se extrae oro antes de construir un palacio, el carretero de la mina no tendrá ningún sitio al que llevarlo. El oro nunca se guarda en los almacenes.

El cobre también es un valioso metal. Tras su extracción, el cobre se puede vender o se puede utilizar para fabricar armas en una armería (consulta la página 57).



Mina de metal

Tanto las minas de cobre como las de oro se deben construir cerca de afloramientos rocosos con pepitas metálicas. Cuando intentes colocar una mina aparecerá el contorno verde del edificio si sitúas el cursor en el lugar adecuado.

Como las canteras, las minas de cobre y oro corren peligro de derrumbarse. Construye un puesto de arquitectos cerca para reducir este riesgo.

Piedras preciosas. Las piedras preciosas, igual que la piedra, el oro y el cobre, se extraen de los afloramientos rocosos. Debes examinar la roca para averiguar si produce piedras preciosas. Si es así, las minas de piedras preciosas aparecerán en la lista de materia prima de Estructuras industriales. Como las canteras, las minas de piedras preciosas deben situarse cerca de los afloramientos rocosos. También pueden derrumbarse, por lo que deberás construir cerca un puesto de arquitectos.



Mina de piedras preciosas

Paja, cebada y lino. La cebada, el lino y la paja se cultivan en granjas. Las granjas de cultivo de materia prima son iguales que las de cultivo de alimento: hay que construirlas en tierra fértil, la cosecha es más abundante si el cultivo recibe suficiente riego y las granjas construidas en los terrenos aluviales tienen una producción mayor. Si deseas más información, consulta el capítulo sobre agricultura y alimentos, en las páginas 43-48.



Granja

Las granjas de cebada producen cebada, con la que se fabrica la cerveza (página 56). Las granjas de lino producen lino, para fabricar fibra de lino (página 56). La paja se produce en las granjas de cereales (página 46) y es un producto derivado de la producción de cereales. La paja, junto a la arcilla, se usa para fabricar ladrillos (página 56). También se usa para alimentar al ganado de las granjas ganaderas.

Cañas y madera. Si ves zonas de árboles o campos de cañas, puedes construir un recolector de cañas o una serrería. Al igual que la mera presencia de unas pocas rocas no siempre indica que haya un yacimiento de piedra, algunas zonas de árboles o cañas podrían ser muy pequeñas o de muy baja calidad para mantener una industria. Para ver si puedes construir estos edificios, comprueba si aparecen en la lista de materia prima de Estructuras industriales.



Recolector de cañas

Los recolectores recogen cañas, que se pueden convertir en papiros en el taller de papiro. El edificio del recolector de cañas no tiene por qué estar junto a los campos. Los recolectores pueden caminar desde su edificio hasta el campo de cañas.

Las serrerías funcionan de forma parecida. Al igual que los recolectores de cañas, las serrerías no tienen que estar pegadas a los bosques.



Serrería

La madera es una valiosa e importante materia prima en Egipto y el resto del mundo. Los astilleros (consulta la página 57) necesitan madera para construir y reparar los barcos de guerra y transporte. Las fábricas de carros construyen carros de madera (consulta la página 57). Por último, el gremio de carpinteros usa la madera para hacer rampas y andamios para los monumentos (consulta la página 95).

En Egipto, la madera es escasa, de modo que tendrás que conseguirla siempre que tengas oportunidad. Como hay muy poca, piénsatelo dos veces antes de eliminar árboles para colocar edificios. La madera es una de las materias primas más valiosas del mercado y la ciudad se puede beneficiar de su exportación.

Aunque ni el recolector de cañas ni la serrería tienen que estar cerca de la materia prima, es lógico que estén lo más cerca posible. Cuanto menor sea la distancia que tengan que recorrer los trabajadores, más productivos serán.

Cuando los recolectores o los leñadores están trabajando, podrás observar que tras haber talado una zona, las cañas o los árboles no vuelven a crecer inmediatamente. Debe transcurrir cierto tiempo para que las nuevas cañas y árboles broten y crezcan. Por ello, es posible que explotes en exceso estos recursos, si tienes demasiados recolectores o leñadores trabajando en una zona. Las cañas y los árboles (a menos que los elimines) volverán a crecer con el tiempo, pero las industrias no funcionarán mientras tanto. Es mejor tener en cuenta la cantidad de recursos disponibles antes de construir serrerías o recolectores de cañas.



Pozo de arcilla

Pozo de arcilla. Estos pozos producen arcilla que una alfarería (consulta la página 55) puede convertir en arcilla. Mezclada con paja, la arcilla se puede convertir en ladrillos (consulta la página 56), un material de construcción importante para determinados monumentos.

Los pozos de arcilla tienen que estar cerca del agua, porque es ahí donde se encuentra la arcilla de mejor calidad. Sabrás que has encontrado un buen lugar para un pozo de arcilla cuando veas el contorno verde del edificio.

Todas las fábricas de materia prima dan trabajo a repartidores, (carreteros o conductores de trineos), que llevan el material a los edificios que lo necesitan. Lo primero que intentan los repartidores es

encontrar fábricas que necesiten suministros. Como no les gusta trabajar más de lo necesario, siempre intentan llevar la materia prima a la fábrica más cercana. Si ninguna fábrica necesita su carga de materia prima, el repartidor se dirige al almacén más cercano que tenga sitio para su carga.

Los únicos repartidores de materia prima que no se comportan así son los carreteros de las minas de oro y los conductores de trineo de las canteras. Los carreteros de las minas de oro llevan el oro al palacio, nunca a un almacén. Como la piedra no se puede convertir en nada, los conductores de trineos de las canteras siempre llevan su material a un almacén. Cada productor de materia prima suministra suficiente mercancía para dos fábricas, aproximadamente.

FÁBRICAS

Para ganar muchos debens comerciando, crea fábricas que conviertan la materia prima en productos elaborados. Los artículos fabricados suelen tener un valor mayor en el mercado que la materia prima. Además, los ciudadanos usan poca materia prima directamente, pero piden artículos elaborados.

Todas las fábricas funcionan de forma parecida. Necesitan acceso por carretera y mano de obra, y también necesitan que se les lleven la materia prima de un productor o de un almacén. Si la ciudad no puede producir la materia prima que necesita una fábrica, puede importarla de otro lugar.

Casi todas las fábricas se crean por medio del botón Estructuras industriales del panel de control. Las únicas fábricas que no aparecen en esta lista son la armería y la fábrica de carros, que se crean pulsando el botón Estructuras militares del panel de control.

A continuación hay una lista de todos los productos que se pueden fabricar. Dado que el acceso a las diferentes materias primas es limitado, los productos enumerados no se pueden fabricar en todas las regiones.

Cerámica. Los alfareros convierten la arcilla en cerámica. La cerámica es una importante mercancía en cualquier ciudad. Es el primer artículo que solicitarán tus ciudadanos cuando tengan satisfechas sus necesidades de agua y alimentos.



Alfarería



Cervecería

Cerveza. Los cerveceros convierten la humilde cebada en sabrosa cerveza. Al igual que la cerámica, la cerveza es uno de los productos que los ciudadanos quieren tener en casa. En el local de senet también se sirve cerveza.



Telar

Fibra de lino. Los tejedores convierten el lino en fibra de lino. Los ciudadanos usan la fibra de lino para hacer ropa, y quieren tener este material en casa. Los mortuorios también usan la fibra de lino para llevar a cabo el ritual de embalsamamiento.



Joyería

Artículos de lujo. Los ciudadanos más ricos desean sutiles artículos de lujo y no se conformarán con una sola clase. Sin embargo, el único artículo de lujo que se puede fabricar son las joyas, a partir de las piedras preciosas. Los joyeros elaboran esas delicadas piezas en sus talleres. Para satisfacer las peticiones de los ciudadanos más adinerados, la ciudad tendrá que importar un segundo artículo de lujo de otro país, y esto será caro.

Si bien importar joyas es caro, exportarlas no proporciona grandes beneficios a la ciudad. La mayor parte del precio de los artículos de lujo procede del transporte, y no del material.



Fábrica de papiro

Papiro. Las fábricas de papiro convierten las cañas de papiro en papiros, esenciales para la educación de la ciudad (consulta la página 119). Para construir una biblioteca debes tener un suministro de papiros en el almacén; tanto las bibliotecas como las escuelas de escribas necesitan papiros para educar a los ciudadanos más ricos.



Taller de ladrillos

Ladrillos. En las fábricas de ladrillos se mezcla la arcilla con paja para hacer adobes, que son muy importantes para la construcción de determinados monumentos (consulta las páginas 95-107)..

Armas. En la armería se fabrican armas con cobre. El reclutador usa armas para equipar a las compañías de infantería (consulta la página 128).



Armería

Carros. Las fábricas de carros usan madera para fabricar magníficas cuadrigas y envían el producto elaborado al reclutador para equipar a los aurigas (consulta la página 128).



Fábrica de carros

Barcos. Los astilleros construyen y reparan todos los barcos de la ciudad (excepto los transbordadores). Tienen experiencia en la fabricación de cualquier barco y pueden construir tanto una poderosa embarcación de combate como una pequeña barca de pesca.

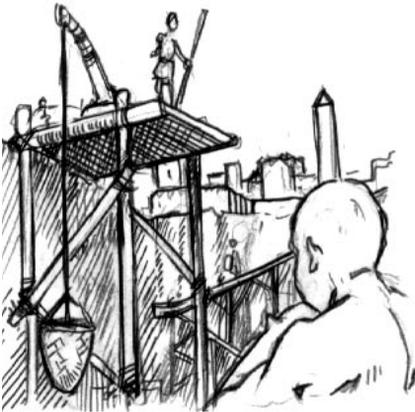


Astillero

Los astilleros construyen barcas de pesca con el material que tienen disponible y no necesitan cargas de materia prima para ello; sin embargo, los barcos de guerra y de transporte se hacen de madera. Los astilleros necesitan un suministro de madera para poder empezar a construir los barcos militares.

Los astilleros necesitan acceso a la carretera y trabajadores. También tienen que estar en la costa. Sabrás que has seleccionado el lugar adecuado cuando veas la silueta verde del edificio.

Las embarcaciones no se pueden importar ni exportar.



ALMACENAMIENTO

Los artículos fabricados y el excedente de materia prima se guardan en almacenes (consulta las páginas 63-64). Estos artículos se pueden exportar desde los almacenes de la ciudad, y los repartidores de estos almacenes llevan los productos y la materia prima a los edificios que los necesitan. Los almacenes y el papel que desempeñan en la ciudad se tratan en el próximo capítulo.

GESTIÓN DE INDUSTRIAS EFICACES

Las industrias eficaces dan beneficios. Cuanto mayor sea la cantidad de artículos que produzca la industria, mayor será la cantidad de dinero que se pueda conseguir en el mercado y más satisfechos estarán los ciudadanos con los productos y servicios. Para que las industrias funcionen bien, deben disponer de muchos trabajadores. Una industria sin suficientes trabajadores producirá más lentamente.

Cuando proyectes las industrias de la ciudad, asegúrate de que los productores de materia prima están cerca de las fábricas. Si un repartidor de materia prima tiene que hacer un largo recorrido, es probable que la fábrica se quede inactiva mientras tanto.







COMERCIO

Las granjas producen succulentos alimentos. Las industrias producen bellos productos y útil materia prima. Pero ¿cómo se reparten los alimentos y los productos entre los ciudadanos que los necesitan? Y ¿cómo se entablan relaciones comerciales con otros lugares? La clave estriba en desarrollar un buen sistema de distribución en la ciudad. Un almacenamiento y un sistema de distribución organizados con eficacia te ayudarán a satisfacer las peticiones de mercancías de los ciudadanos, aumentar la productividad de las industrias e impulsar los beneficios comerciales de tu ciudad.

GRANEROS

Una vez que los campesinos han recogido sus cosechas, los cazadores han preparado sus presas, los pescadores han limpiado su pesca y los ganaderos han despedazado la carne, el alimento tiene que ir a algún lugar. Ese lugar es el granero.

Todas las granjas y estructuras de producción de alimentos emplean a un carretero. Estos fornidos hombres son responsables de llevar los alimentos al granero. Siempre buscan el granero más cercano, pero si en éste no hay sitio para su producto tendrán que recorrer una gran distancia. Si no hay sitio en ninguno de los graneros de la ciudad o éstos no tienen suficientes empleados y no trabajan correctamente, los carreteros se quedarán inmóviles hasta que haya sitio en un granero para sus alimentos. Haz clic de ayuda en un carretero inmóvil para averiguar qué pasa.



Granero

Los carreteros también pueden llevar la carga a un almacén (consulta las páginas 63-64), de nuevo al más cercano, si has indicado al almacén que acepte un alimento en concreto. De hecho, el carretero pasará de largo el granero y llevará los alimentos directamente al almacén si le has dado órdenes especiales (consulta la página 64) sobre un alimento. Desde los almacenes, los alimentos se pueden exportar.

Puedes comprobar lo lleno que está un granero de un vistazo, mirando por los agujeros los alimentos que hay dentro. Haz clic de ayuda en el granero para ver las clases y la cantidad exacta de alimentos que guarda. Para construir un granero, pulsa el botón Estructuras de almacenamiento y distribución del panel de control. Los graneros necesitan acceso por carretera y mano de obra.

ÓRDENES ESPECIALES DEL GRANERO

A medida que crezca la ciudad, puede ser conveniente dar órdenes específicas a determinados graneros para administrar el flujo de alimentos. Estas instrucciones se imparten mediante la selección de órdenes especiales en el panel que aparece cuando se hace clic de ayuda en un granero.

En el panel de órdenes especiales se enumeran todos los tipos de alimentos disponibles. La configuración predeterminada del granero es "Aceptar todos" los alimentos, hasta alcanzar la capacidad máxima. Si pulsas el botón contiguo a los alimentos, puedes seleccionar uno de los siguientes comandos para cada artículo:



Órdenes del granero.

Da órdenes especiales al granero para manejar el flujo de alimentos.

Aceptar todo/Llenar el granero. Puedes limitar la cantidad de un artículo que acepta un granero (por ejemplo, para procurar que disponga de variedad de alimentos). Puedes ordenar que el granero se llene hasta $1/4$ ó $3/4$ de su capacidad, o no limitar la cantidad y aceptar todos los alimentos. Usa los botones de desplazamiento de la derecha de cada artículo para establecer un límite en la cantidad que debe aceptar el granero.

No aceptar. Si quieres que un granero deje de aceptar un tipo de alimento, pulsa el botón hasta que aparezca "No aceptar". El granero no aceptará mas repartos de ese alimento, pero los compradores del bazar y los otros graneros podrán seguir acumulando ese tipo de alimento hasta que se acabe por completo el suministro.

Conseguir hasta. Si el granero está a punto de quedarse sin un tipo de alimento, que te gustaría tener disponible, ordena que consiga más alimento de ese tipo. Puedes especificar la cantidad deseada mediante los botones de desplazamiento situados a la derecha del alimento. Los carreteros del granero irán a otros graneros o almacenes para buscar alimentos y continuarán buscando hasta que cubran el cupo del granero.

Los carreteros no sacarán alimento de los graneros a los que se haya dado esta orden. Si no fuera así, pasarían todo el tiempo llevando la misma mercancía de un lado a otro.

Vaciar alimento. Si quieres que un granero deje de almacenar un alimento determinado, pulsa el botón hasta que aparezca "Vaciar alimento". Los carreteros del granero buscarán otro lugar para este alimento, hasta que las existencias se acaben.

ALMACENES

Una vez elaborados los productos en las fábricas se necesita un lugar para almacenarlos. Los almacenes son el depósito de todos los productos fabricados, y también proporcionan un lugar para los excedentes de materia prima y alimentos. Los almacenes también son imprescindibles para el comercio.



Para construir un almacén, pulsa el botón Estructuras de almacenamiento y distribución del panel de control. Aparece una lista en la que figura el almacén. Los almacenes necesitan acceso por carretera y mano de obra para funcionar adecuadamente.

Los repartidores de las industrias de la ciudad y los productores de alimentos (siempre y cuando las órdenes especiales del almacén sean Aceptar alimentos) irán a los almacenes a depositar su carga. Puedes ver los productos apilados en el almacén.

Cada almacén se divide en ocho secciones y puede contener un máximo de ocho artículos diferentes. En cada sección puede haber sólo una clase de producto, pero es posible almacenar el mismo producto en varias secciones. La cantidad de producto que se puede almacenar depende de su tamaño. Cuanto mayor sea el producto, menos cantidad se podrá almacenar. Por ejemplo, en un almacén caben más piezas de cerámica que bloques de piedra. Para garantizar el uso eficaz del espacio del almacén, ten en cuenta las órdenes especiales (ver más abajo).

Para averiguar la cantidad exacta almacenada de cada artículo, haz clic de ayuda en él. La pantalla que aparece muestra la cantidad de producto que hay en el almacén, y si éste puede aceptar más artículos o no. Si un almacén no puede aceptar más cantidad de un producto determinado, éste aparece en amarillo.

Los almacenes emplean carreteros para llevar la materia prima a las fábricas que la necesiten y para recoger productos, si les han dado órdenes especiales de hacerlo.

ÓRDENES ESPECIALES

Puedes dar órdenes especiales a los almacenes para administrar el flujo de artículos de la ciudad. Estas órdenes son iguales que las de los graneros:

Aceptar todo/Llenar

No aceptar

Conseguir

Vaciar

Usa estas órdenes para decidir los artículos que un granero debe aceptar o rechazar y para controlar la cantidad de cada artículo. Las órdenes especiales también pueden evitar que los artículos no deseados se repartan a los almacenes.

BAZARES

Los bazares son el último eslabón de la cadena de reparto de alimentos y mercancía entre la gente. Son parte esencial del sistema de distribución de la ciudad y sin ellos los esfuerzos de las industrias y los productores de alimentos serían en vano. Aquí se reparten los suministros necesarios a las casas de los ciudadanos. Los habitantes nunca están en contacto directo con los almacenes o los graneros.

Son los trabajadores del bazar los que están en contacto directo con los almacenes y los graneros para conseguir los artículos que necesitan los ciudadanos. Cada bazar emplea a dos compradoras: una compra mercancías en los almacenes y la otra adquiere alimentos en los graneros. Las compradoras de alimentos sólo pueden ir a los graneros a buscar suministros, y las compradoras de mercancías tan sólo pueden ir a los almacenes.

Las compradoras pueden llevarse más de un artículo a la vez. Por ejemplo, si el bazar necesita tanto cereales como granadas, la compradora puede recoger los dos alimentos.

Cuando la compradora del bazar ha conseguido los suministros, vuelve



Bazar

al bazar con un séquito de ayudantes. Los ayudantes llevan los artículos al bazar; cuantos más veas, más suministros llevan. Haz clic de ayuda en la compradora del bazar para comprobar qué mercancía transporta.

Los bazares también emplean comerciantes para llevar los alimentos y artículos a la población. Los comerciantes venden todas las mercancías, alimenticias o de otro tipo, que tiene el bazar. El bazar suministra artículos a las casas cuando el comerciante pasa por ellas. Mientras pasa por las casas, el comerciante averigua qué es lo que quieren los ciudadanos e informa a las compradoras, para que puedan conseguir los suministros adecuados. Las compradoras del bazar no compran alimentos ni otros artículos si no los solicitan los ciudadanos.

Para construir un bazar, pulsa el botón Estructuras de almacenamiento y distribución del panel de control. Los bazares necesitan empleados y acceso por carretera.

ÓRDENES ESPECIALES DEL BAZAR

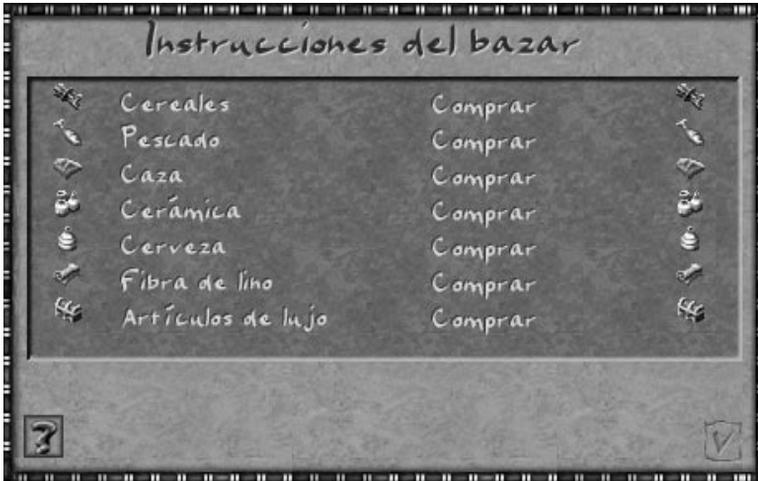
De forma predefinida, las compradoras intentan conseguir la mercancía que desean los ciudadanos a los que atienden. Para ejercer más control sobre los bazares de la ciudad, puedes dar órdenes especiales.

Haz clic de ayuda sobre un bazar y pulsa el botón de órdenes especiales. Verás una lista de todas las mercancías con las que comercia el bazar. Si haces clic sobre cada artículo, podrás indicar al bazar que lo compre o no.

PLANIFICACIÓN DE UN SISTEMA DE DISTRIBUCIÓN EFICAZ

Los almacenes, los graneros y los bazares son los componentes básicos del sistema de distribución de la ciudad. Entender cómo se relacionan estas estructuras te ayudará a conseguir que los ciudadanos dispongan de los alimentos y artículos que quieren. Cumplir con las necesidades materiales de los ciudadanos ayuda a que las casas sean de mejor calidad, lo que provoca un aumento de la puntuación de prosperidad y permite recaudar más impuestos. Ten en cuenta los siguientes consejos mientras proyectas la ciudad, para procurar que las viviendas reciban un suministro constante de los alimentos y artículos que necesitan.

Construye los bazares cerca de los almacenes y los graneros. Mantener bien surtidos los bazares es una buena forma de satisfacer las necesidades materiales de los ciudadanos. La mejor manera de mantener los bazares llenos de mercancías consiste en situarlos cerca de un granero y un almacén, de modo que las compradoras puedan hacer cortas y frecuentes visitas.



Órdenes especiales del bazar. Pulsa el botón situado junto a cada artículo para ordenar al bazar que adquiera o rechace un artículo..

Usa las órdenes especiales para mantener surtidos los almacenes y graneros alejados del centro. A medida que la ciudad crezca, deberás construir almacenes y graneros en zonas alejadas del centro para que los bazares de la zona consigan mercancías. Es probable que haya problemas para abastecer a estos almacenes y graneros, a menos que uses las órdenes especiales. Si ordenas a los graneros y almacenes de las afueras que consigan un producto, los carreteros saldrán para buscarlo en las instalaciones de almacenamiento que lo tengan. Activar la orden "Conseguir" no evita que las compradoras tomen mercancías de los graneros o los almacenes.

Planifica almacenes especializados. Si has construido un almacén con el único propósito de suministrar a los bazares los artículos que necesitan, considera la opción de usar las órdenes especiales para ordenar al almacén que se especialice únicamente en artículos para el hogar. Fija las órdenes del almacén en "No aceptar" para los artículos que los ciudadanos no pueden usar, como armas, madera, etc. Esto evita que el almacén se llene de artículos inútiles.

Los repartidores siempre llevan los artículos al almacén o al granero más cercano que pueda aceptar su carga. Es posible que los almacenes y graneros de las afueras no reciban suministros a menos que se les den órdenes especiales.

Planea las carreteras con cuidado. Si cerca de un bazar hay graneros y almacenes bien provistos, es probable que el bazar no tenga problemas para llenar de alimentos y mercancías los estantes. Sin embargo, el bazar puede tener problemas para repartir los suministros a las viviendas si las carreteras no están bien proyectadas.

El comerciante es el responsable de llevar los suministros del bazar a las viviendas. Los comerciantes son errantes (consulta la página 38) y no siguen un camino determinado. Cada vez que llegan a un cruce, deben elegir qué dirección seguir y cada vez eligen una distinta. Cuantos más cruces haya, más imprevisible será su ruta. Además, mientras los comerciantes están vagando por la ciudad, las casas a las que atiende se quedarán sin algún producto y decaerán.

Para mantener a los comerciantes por el buen camino, intenta no construir demasiados cruces. Otro instrumento adecuado para controlar su recorrido son los controles de carretera. Cuando un comerciante, o cualquier otro errante, se encuentra con un control de carretera, da la vuelta y toma otra dirección. Los controles evitan que los comerciantes entren en las zonas industriales o no residenciales de la ciudad.

Si no se proporciona a los ciudadanos los alimentos y artículos que quieren, construye más bazares. A medida que las viviendas se desarrollan y evolucionan, se vuelven más amplias, y más habitantes se podrán establecer en ellas. Asegúrate de construir más bazares, a medida que la gente se traslada a un barrio.

Ten paciencia. Establecer un sistema de distribución es un proceso largo, y se puede tardar bastante en conseguir que funcione bien.

COMERCIO

Muy pocas ciudades egipcias son totalmente autosuficientes. La mayoría carece de capacidad para producir un alimento o un artículo necesario. Para prestar los servicios necesarios a sus ciudadanos, las ciudades debe comerciar con sus vecinos para conseguir algunos de los productos que necesitan.

El beneficio financiero de la ciudad puede ser grande. Es muy probable que una ciudad consiga más dinero por medio de la exportación que por los impuestos.

ÁPERTURA DE RUTAS COMERCIALES

Para poder beneficiarte de las buenas relaciones comerciales debes abrir una ruta comercial. Para averiguar qué ciudades desean comerciar, pulsa el botón del mapa del mundo del panel de control. Aparecerá un mapa del mundo en el que hay ciudades claramente señaladas. En las ciudades dispuestas a comerciar ondea una bandera.

Haz clic en una de las ciudades con bandera para ver los artículos y las cantidades con las que sus mercaderes quieren comerciar. Las cantidades enumeradas indican la

oferta y la demanda de esa ciudad en concreto para ese año. Estas cantidades pueden fluctuar si la situación cambia, pero una vez que la ciudad compra o vende una cantidad de un determinado artículo, ya no puede volver a intercambiar esa mercancía con esa ciudad durante el resto del año.

Bajo la lista de artículos hay un botón con el precio de apertura de la ruta comercial. Pulsa este botón para autorizar el gasto de las arcas de la ciudad y abrir la ruta comercial

IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN

Una vez abierta la ruta comercial, da instrucciones al supervisor comercial para importar o exportar una mercancía. En la pantalla del supervisor comercial aparecen todos los artículos disponibles en la ciudad, tanto si proceden de las industrias

Artículos de aquí y allá

Ajet, 12º año del reinado de Ramsés

Media tarde

Querido diario:



Ya era hora de tratar el tema principal. Me han encargado que dirija las negociaciones comerciales con Egipto en nombre de mi país. Aunque Siria es una bella tierra que proporciona muchas cosas a su gente, nuestras cosechas no son siempre fiables. La lluvia es imprevisible y durante muchos años las cosechas han sido miserables. Queremos que Egipto aumente nuestras existencias y le ofrecemos las cosas de las que carece.

He ido al almacén y me ha complacido ver que los ladrones no habían tocado nuestra mercancía. En este viaje trajimos marfil, vino y armas. He visitado al supervisor comercial, uno de los asesores de mayor confianza del faraón, para hacer el trato. A cambio de nuestros sutiles artículos hemos recibido valiosos papiros y una enorme cantidad de cereales que nos servirá para

propias como si son importados. Junto a cada artículo aparece la cantidad que hay almacenada en la ciudad, seguida del estado comercial del artículo. El supervisor comercial indica si un artículo se puede importar o exportar. Si haces clic en uno de estos artículos, aparecerá una pantalla que muestra el estado de la industria correspondiente. Pulsa uno de los botones superiores para comenzar a comerciar con una mercancía.

Importación. Cuando hayas dado instrucciones al supervisor comercial para importar un artículo tienes dos opciones: puedes establecer tus propias directrices de importación o puedes dejar que lo haga el supervisor comercial. Si estableces una pauta de importación determinada, la ciudad continuará importando el artículo hasta que los almacenes alcancen la cantidad elegida. Si dejas que el supervisor comercial establezca sus propias directrices, este considerará los artículos que necesita la ciudad sobre una base cambiante e importará las cantidades adecuadas según la necesidad.

alimentar a nuestra gente. Después de cerrar el trato he vuelto a casa de Jmunhotep para despedirme de mis anfitriones. He sentido una gran satisfacción cuando Jmunhotep me ha invitado amablemente a quedarme un tiempo. He aceptado su ofrecimiento con gratitud y he efectuado los arreglos necesarios.

Para agradecer a Jmunhotep y Nefernetka su generosidad, he pasado por el bazar para comprarles un regalo. El lugar bullía de actividad. Los comerciantes exponían sus artículos y los habitantes de la zona los examinaban y ofrecían cereales, lino y otros productos a cambio. Mi primera parada ha sido el puesto de cerveza, donde he acudido a saciar mi sed. Estaba recién hecha, y los ingredientes que se usan para darle sabor flotaban en la superficie. Por fortuna, la jarra tiene una boquilla con filtro, de modo que no me he tragado los sedimentos junto con la sabrosa bebida.

He seguido mi camino por los puestos de lino, granadas, higos y cerámica hasta llegar al puesto de joyas. He encontrado un precioso collar de cuentas y he ofrecido un poco de marfil a cambio. Tras llegar a un acuerdo, he vuelto a casa de Jmunhotep, feliz porque podía quedarme más tiempo en Egipto y ver más de esta fascinante tierra.

Exportación. Normalmente, las mercancías que se exportan también son valoradas por los ciudadanos. Para mantener contenta a la población de la ciudad, no olvides conservar en los almacenes un suministro adecuado de la mercancía que se exporta. También puedes establecer la cantidad que debe quedarse en los almacenes o dejar que el supervisor comercial decida la cantidad que debe quedar disponible. Los excedentes se destinarán a la exportación.

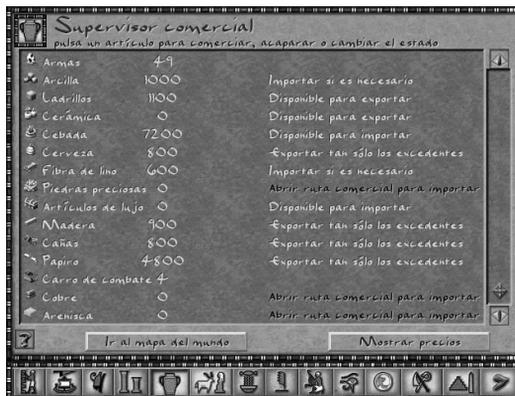
Después de dar instrucciones al supervisor comercial para empezar a comerciar con un determinado artículo, su estado comercial se actualizará en la pantalla del supervisor. Esta pantalla muestra los artículos que se importan y se exportan. También indica si has establecido tus propias directrices o si has dejado esas decisiones al supervisor comercial.

Existen mercancías que se pueden importar o exportar, indistintamente, lo que proporciona más flexibilidad a la hora de planear las industrias. La importación o exportación de una mercancía depende de los objetivos. Si quieres reforzar los ingresos de la ciudad, dedica la mano de obra necesaria a producir la mercancía y exportarla. Si quieres usar la mano de obra para otros objetivos, importa la mercancía. No se puede importar y exportar el mismo artículo al mismo tiempo.

Sin embargo, un buen método para ganar dinero consiste en importar una materia prima y exportar el producto final. Fabricar productos a partir de materia prima importada es la mejor forma de conseguir dinero, y ninguna otra fuente de ingresos se iguala a los posibles ingresos industriales.



Botón del mapa del mundo



Pantalla del supervisor comercial. Esta pantalla muestra información relacionada con los artículos y los alimentos disponibles en la ciudad.

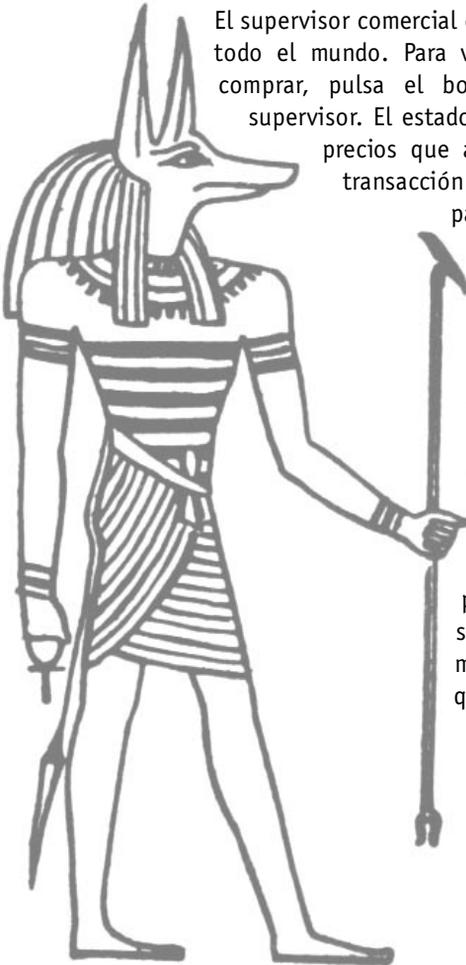
COMERCIO MARÍTIMO Y FLUVIAL

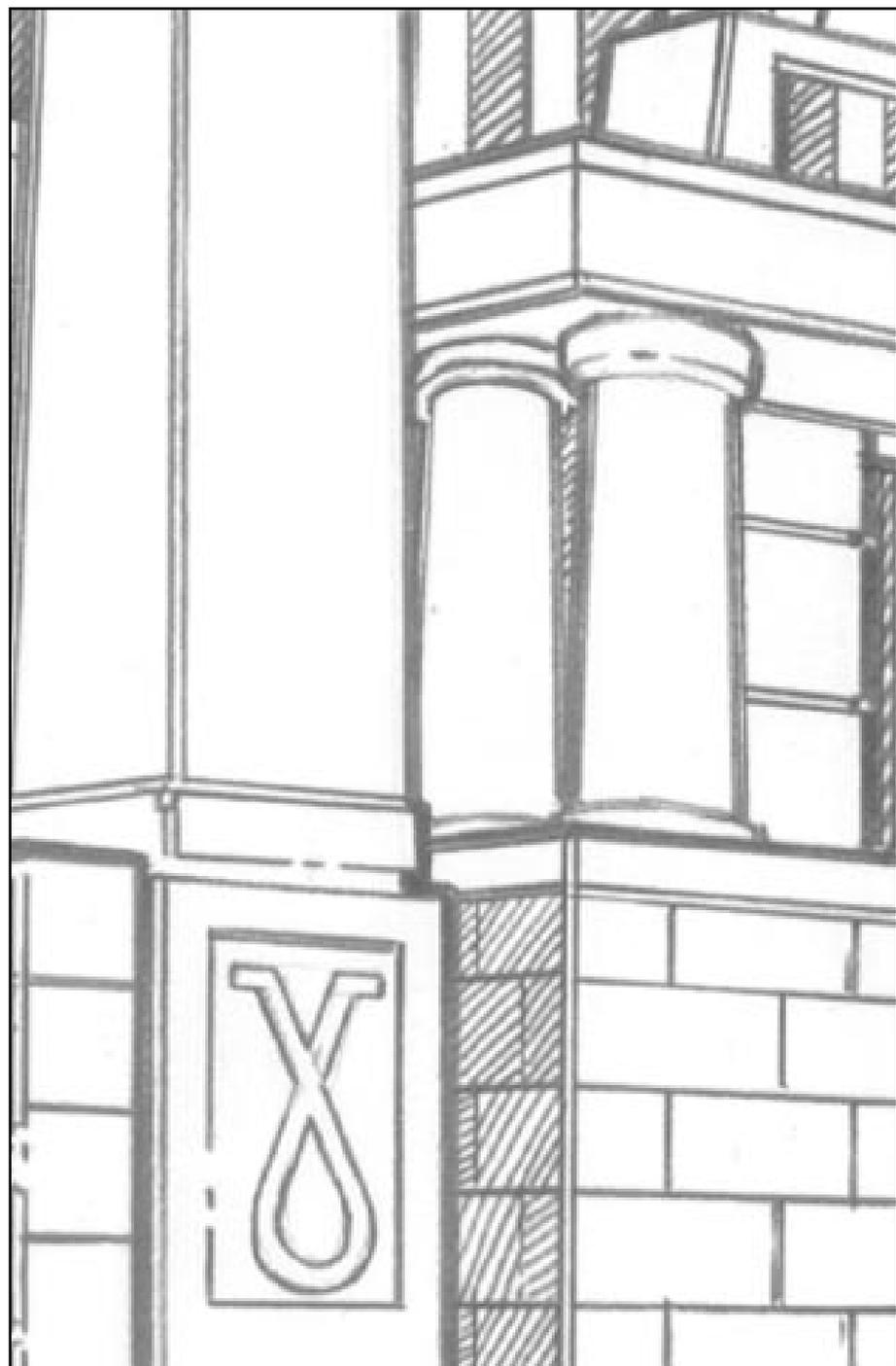
Algunas las ciudades envían y reciben la mercancía por agua. Por el Nilo navegan grandes embarcaciones comerciales, pero no servirán de nada en tu ciudad si no tienen un lugar en el que atracar. Construye un muelle en la costa para que esas barcazas atraquen. Para funcionar adecuadamente, los muelles deben tener acceso por carretera y mano de obra. Una vez que un barco comercial ha atracado, los carreteros del muelle descargan la mercancía rápidamente y la llevan a los almacenes, y a continuación llevan al muelle los artículos que la ciudad va a exportar. Es conveniente construir un almacén cerca de un muelle para acortar los viajes de los carreteros.

PRECIO DE LAS MERCANCIAS

El supervisor comercial conoce el precio actual de las mercancías en todo el mundo. Para ver los artículos que se pueden vender o comprar, pulsa el botón Mostrar precios de la pantalla del supervisor. El estado del comercio se cambia por el precio. Los precios que aparecen son los correspondientes a cada transacción. Pulsa de nuevo el botón para volver a la pantalla de estado del comercio.

Cuando visites al supervisor comercial observarás que los compradores pagan más de lo que reciben los vendedores. Los mercaderes corren con el gasto de transporte de la mercancía y cobran la diferencia a los compradores. Los artículos de lujo son un buen ejemplo para ver la diferencia entre el precio del comprador y el precio del vendedor. Como el transporte de artículos de lujo es muy peligroso, los mercaderes cobran una gran suma a quienes desean comprarlos. Por la misma razón, pagan muy poco a quienes quieren venderlos.





FUNCIONES MUNICIPALES

La gente espera mucho de la ciudad en la que vive. Los ciudadanos quieren sentirse seguros y que sus casas estén protegidas de los incendios. También esperan que los funcionarios embellezcan los alrededores plantando jardines, mejorando las carreteras y erigiendo estatuas.

Sin embargo, todo esto tiene un precio. La gente también espera que el gobierno recaude impuestos. Aunque es probable que el dinero que se gana con la exportación de mercancías sea la principal fuente de ingresos de la ciudad, los impuestos también son importantes.

Pulsa el botón Estructuras municipales para ver todos los servicios que la ciudad puede ofrecer a sus ciudadanos, así como todos los medios para hacer que paguen por esos servicios.

POLICÍAS Y JUECES

Casi todos los ciudadanos se conforman con vivir una vida tranquila. Cuando tienen quejas sobre una ciudad, las expresan con calma o buscan un sitio mejor. Sin embargo, algunos manifiestan su desagrado cometiendo delitos. Un gran cuerpo de policías y jueces te ayudará a mantener a raya a los exaltados.

Los policías trabajan fuera de las comisarías y los jueces fuera de los juzgados. Los dos edificios necesitan acceso por carretera y mano de obra. Cuando estos edificios estén en funcionamiento, verás policías haciendo sus rondas y jueces paseando por los barrios de la ciudad. Haz clic de ayuda en estos edificios para comprobar si tienen suficientes empleados y ver a qué se dedican.

Cuando los policías y jueces pasan por una casa reducen la probabilidad de que de ella salga un delincuente. Sin embargo, recuerda que no siguen una ruta establecida. Vagan por las calles de la ciudad, y como otros errantes, cada vez que llegan a un cruce deben decidir qué camino seguir. Si deseas más información sobre los caminantes que vagan por la ciudad, consulta la página 38.

Los juzgados sirven además para guardar parte del tesoro de la ciudad. Si deseas más información sobre el dinero, consulta la página 77.



Botón Estructuras municipales



Comisaría



Juzgado

En el bazar

Proyet, 12º año del reinado de Ramsés

Mañana

Querido diario:

Hoy he vuelto a ir al bazar, con Nefernetka. Normalmente, no va al bazar, sino que espera a que los comerciantes pasen por su casa. Pero hoy ha ido conmigo, probablemente porque quiere evitar que me aburra.

Hemos parado en el puesto de una tejedora, en el que se exhibía el tejido de lino más sutil. El mejor es el más fino, y es indudable que esta tejedora conoce su oficio, porque sus telas eran translúcidas. Mientras admirábamos el tejido, detrás de nosotros ha comenzado un alboroto. Un pequeño mono, que mordía como una fiera, estaba agarrado firmemente al tobillo de un hombre que intentaba robar una pequeña joya. Alertado por los gritos, ha llegado un policía para resolver el problema. La tejedora sacudía la cabeza y murmuraba: Es la segunda vez en este mes que sorprenden a Meripta robando. La última vez, el juez lo condenó a 50 latigazos, pero esta vez no será tan indulgente.

A la vuelta he visitado el precioso parque que hay junto a la casa de Jmunhotep y Nefernetka. Está repleto de sagradas flores de loto, crisantemos y lirios. En el centro hay una bella estatua, rodeada de plátanos. Los árboles no abundan en Egipto, y se considera que son las residencias sagradas de los dioses.



MORAL CIUDADANA Y DELINCUENCIA

La moral ciudadana disminuye cuando no se satisfacen las necesidades básicas. Los factores que contribuyen a esta baja moral son los salarios bajos, los impuestos altos, y la falta de alimento y de trabajo. Las desigualdades sociales también empeoran el humor de los ciudadanos. Los habitantes se enfadan si pagan impuestos mientras que otros se libran, o si se les niegan servicios de los que otros disfrutan.

Cuando los ciudadanos se enfadan lo suficiente se convierten en delincuentes. Su objetivo es robar dinero, ya sea del tesoro de la ciudad o de los ahorros de tu familia. Para ver las casas de las que es probable que salgan delincuentes, usa la transparencia de riesgo de delincuencia (consulta la página 145). Cuando se aplica esta transparencia, las casas se sustituyen por columnas, y cuanto más alta sea la columna, más probable es que de la casa salga un delincuente.

Una vez que un delincuente llega a la calle, los jueces no pueden detenerlo. Sin embargo, los policías pueden arrestar a los delincuentes antes de que cometan ningún delito. La delincuencia se puede prevenir si un policía encuentra a un delincuente por la calle. Sin embargo, la mejor manera de evitar la delincuencia consiste en proporcionar a los ciudadanos las necesidades básicas y así mantener una alta moral ciudadana.

OTROS PROBLEMAS DE SEGURIDAD

Defensa de la ciudad. Los policías intentan defender la ciudad de cualquier ataque. Si invaden la ciudad, los policías harán lo que puedan para derrotar al enemigo. Sin embargo, no están equipados con armas mortales ni están entrenados en el arte de la guerra. Derrotar a un ejército enemigo es una orden exagerada para los policías, pero es una hazaña que pueden llevar a cabo si muchos participan en el combate.

Depredadores. De igual forma, si los animales atacan a los ciudadanos, los policías correrán en su ayuda. Sin embargo, los depredadores son bastante fieros y hace falta más de un policía para reducirlos. Entre los animales peligrosos están los cocodrilos, las hienas y los hipopótamos. Contra los animales, la mejor defensa suele ser la militar. Una compañía de soldados o las jabalinas lanzadas desde una torre pueden acabar fácilmente con las alimañas.



DEFECTOS ESTRUCTURALES



Puesto de arquitectos

Las grandes estructuras, como los almacenes, las minas, los graneros, los templos y los complejos de templos son propensos a derrumbarse. Los arquitectos que recorren las calles reparan los defectos estructurales antes de que ocurra un desastre. Los arquitectos tienen su base en el puesto de arquitectos, y si haces clic en este edificio sabrás si está funcionando y la cantidad de empleados que tiene. Cuando el puesto está en funcionamiento, los arquitectos comienzan a inspeccionar los edificios en busca de daños.

La transparencia de riesgo de daños (consulta la página 146) indica si un edificio en concreto corre peligro de derrumbamiento. Si observas que un edificio o un grupo de edificios puede derrumbarse, es aconsejable que coloques un puesto de arquitectos cerca para procurar que el arquitecto le proporcione sus servicios. Si deseas más información sobre los errantes, consulta la página 38)

Los derrumbamientos pueden tener efectos catastróficos. Si se derrumba un granero o un almacén, se perderán todos los alimentos y artículos almacenados.

PREVENCIÓN DE INCENDIOS



Parque de bomberos

Algunos edificios de la ciudad son propensos a incendiarse. Los que más riesgo corren son las casas deterioradas y los edificios industriales, como las alfarerías. Si no haces nada para detenerlo, el fuego se puede extender por toda la ciudad y destruirá secciones enteras de una sola vez. Para evitarlo, construye parques de bomberos cerca de los edificios que tienen probabilidades de incendiarse. Usa la transparencia de riesgo de incendios para averiguar qué edificios pueden incendiarse. La transparencia de incendios muestra los lugares en que el riesgo de incendio es mayor e indica dónde se necesitan más parques de bomberos.

PALACIOS

Uno de los edificios más majestuosos de la ciudad es el palacio. Este edificio recuerda el poder de Egipto.

Una ciudad tan sólo puede tener un palacio, y este edificio es la sede del gobierno.



Sin este importante lugar de reunión, no puedes recaudar impuestos. Sin embargo, el palacio no envía a sus propios recaudadores de impuestos. Tienes que construir oficinas de los recaudadores de impuestos para que recauden lo que se debe a la ciudad.

El palacio, además de acceso por carretera y mano de obra, necesita tener al menos una parte en una pradera para contar con abastecimiento de aguas subterráneas. Los oficiales de mayor rango de Egipto y del extranjero se alojan aquí cuando visitan la ciudad.

El palacio también permite echar un vistazo a las puntuaciones. Si mantienes el cursor sobre el edificio aparece un globo que enumera las puntuaciones, los impuestos y la tasa de desempleo.

También puedes establecer los impuestos de la ciudad haciendo clic de ayuda en el palacio. En el panel que aparece se encuentra el porcentaje de impuestos. Pulsa los botones de la derecha para subir o bajar los impuestos.

El palacio convierte el oro en dinero, si la ciudad tiene la suerte de contar con minas de oro cerca.

Los palacios son de tres tamaños diferentes: de pueblo, de ciudad y de gran ciudad. Sólo se puede construir uno de esos palacios en cada ciudad, según la categoría alcanzada.

IMPUESTOS Y DINERO

Cuando se haya construido el palacio la ciudad puede comenzar a recaudar impuestos.

Si la ciudad es reciente y sus industrias están en sus comienzos, los impuestos son esenciales para conseguir solvencia. Incluso cuando se tienen ingresos comerciales, los impuestos pueden convertirse en un considerable suplemento para los ingresos de la ciudad.

ESTABLECIMIENTO DE LOS IMPUESTOS

De forma predeterminada, los impuestos están establecidos en un 9%. Para cambiar el porcentaje, haz clic de ayuda en el palacio o



visita al supervisor del tesoro. En la página anterior se describe la forma de establecer los impuestos en el palacio.

El supervisor del tesoro proporciona mucha información que resulta útil a la hora de decidir el porcentaje impositivo. Además de mostrar los impuestos actuales, indica el porcentaje de la población que paga impuestos, es decir, la cantidad de gente que recibe la visita de los recaudadores de impuestos, y los beneficios generados. También menciona la cantidad de dinero que ganaría la ciudad si todos los ciudadanos pagaran impuestos.

Con esta información puedes decidir qué hacer con el índice de impuestos de la ciudad. Si no obtiene muchos beneficios con los impuestos, la solución sería construir más oficinas de recaudación. Usa la transparencia de administración de impuestos (consulta la página 148) para ver los barrios que no pagan su parte.

Subir los impuestos puede ser una buena idea si la ciudad tiene deudas y necesita ingresos rápidos. Sin embargo, ésta no es una buena solución a largo plazo para los problemas económicos de la ciudad. Unos altos impuestos tienen un efecto negativo sobre la moral ciudadana, y la gente no tolerará unos impuestos altos durante mucho tiempo. Muchos se irán de tu ciudad, con lo que perderás mano de obra, y otros se convertirán en delincuentes. Ten sensatez a la hora de subir los impuestos y observa con atención las reacciones de los ciudadanos.

Por otro lado, si bajas los impuestos complacerás a los ciudadanos. Alabarán tu nombre por las calles como un gobernante sabio y benevolente.



Oficina de
recaudación de
impuestos

RECAUDADORES DE IMPUESTOS

Los ciudadanos cuentan con pagar impuestos, pero necesitan un pequeño estímulo. Los recaudadores van de puerta en puerta, recogiendo lo que corresponde a cada casa y asegurándose de que todos pagan su parte.

Los recaudadores trabajan fuera de las oficinas. Estos edificios necesitan acceso por carretera y mano de obra para funcionar. La ciudad también debe tener un palacio (consulta la página 76) para poder construir las oficinas de recaudación de impuestos. Si el palacio resulta destruido, las oficinas permanecen, pero no mucho tiempo.

Construye las oficinas de recaudación de impuestos en cualquier lugar en el que haya casas para hacer que los ciudadanos paguen impuestos. A veces, tener a un recaudador por las zonas pobres de la ciudad no sirve de gran cosa. Los ciudadanos más pobres no pagan muchos impuestos, y puede que esa cantidad no llegue ni para cubrir los gastos de construcción de una oficina y el sueldo de los empleados. La vida de los más pobres ya es suficientemente dura, así que no añadas más peso a su carga quitándoles sus escasos ahorros.

También debes asegurarte de cobrar justamente a todos los ciudadanos. Si sólo la mitad recibe la visita de un recaudador, los contribuyentes se enfadarán, y eso podría bajar la moral ciudadana y convertir a los ciudadanos en delincuentes. Para los egipcios, la imparcialidad es muy importante y quieren estar seguros de que la gente de su misma posición paga impuestos.

Las oficinas de los recaudadores de impuestos, como el palacio y los juzgados, también guardan una parte de los fondos de la ciudad.

EL TESORO DE LA CIUDAD

El dinero que la ciudad obtiene de los impuestos que recauda, el oro que extrae, los regalos que recibe y los artículos que exporta se almacena en cámaras situadas en el palacio, las oficinas de los recaudadores de impuestos y los juzgados. La cámara más grande está en el palacio y puede guardar la mayor cantidad de dinero. Los juzgados pueden guardar aproximadamente la mitad de lo que guarda el palacio, y las oficinas de los recaudadores pueden guardar aproximadamente un tercio. Si los invasores destruyen el palacio, saquearán parte de los fondos de la ciudad. Si tú mismo destruyes uno de esos edificios, el tesoro no se verá afectado.

LOS FONDOS DE LA CIUDAD Y LA DEUDA

El supervisor del tesoro lleva la cuenta del dinero que tienes, y te proporciona la información del año anterior para comparar. Utiliza varios elementos para calcular la fortuna de la ciudad. Cuando lo visites podrás ver las fuentes de ingresos de la ciudad y el lugar al que se destina el dinero.

Si gastas demasiado, la ciudad se endeudará. El imperio te dará un crédito de 5.000 debens, pero todo tiene su precio. El imperio carga unos considerables tipos de interés, de modo que es importante devolver el dinero pronto. La ciudad debe pagar esos intereses todos los años, aunque tenga que pedir dinero prestado para ello. Si la ciudad debe más de 5.000 debens, no podrás construir nuevas estructuras, pero la deuda podrá aumentar a causa del pago de los intereses. Administra los fondos de la ciudad con cuidado y haz todo lo que puedas para evitar endeudarte.

Si la ciudad se endeuda, otras ciudades pueden comenzar a cuestionarse tus dotes de

gobierno. Las deudas afectan a la puntuación de imperio (consulta la página 194) y la ciudad puede ser atacada si esta puntuación disminuye mucho. A menos que tengas un ejército muy grande y bien entrenado para derrotar a esos ejércitos, la ciudad será destruida y no completarás la misión.

PALACETES

Dada la importancia de tu familia, se te permite construir un palacete usando los fondos del tesoro de la ciudad. Tu residencia es un magnífico edificio, y los vecinos se enorgullecen cuando pasan junto a ella. Además de ser un lugar de descanso, tu residencia guarda los ahorros de tu familia (ver abajo). De hecho, no puedes cobrar un salario antes de construir un palacete.

El palacete debe tener acceso por carretera. No necesita mano de obra, pero como es tu casa, tiene que construirse en una pradera para tener un suministro de aguas subterráneas. Al menos una parte del palacete debe estar sobre hierba verde.

A medida que aumente la importancia de tu familia podrás construir palacetes cada vez más grandes. Los posibles palacetes son personal, familiar y dinástico.

TU SALARIO

Todos tus esfuerzos para construir una gran ciudad egipcia tienen su recompensa. Tu salario es acorde con tu categoría. Tan pronto como tengas un palacete podrás tener ingresos. Si crees que mereces más o menos de lo que se te paga, puedes modificar tu salario. Recuerda que es probable que en el imperio no te miren con buenos ojos si cobras un salario demasiado elevado. Se cuestionará tu dedicación al imperio, y tu puntuación de imperio (consulta la página 139) puede sufrir las consecuencias de tu soberbia.

El supervisor político (consulta la página 142) guarda tu salario y conoce siempre el saldo de los ahorros de tu familia. Estos ahorros se guardan en tu residencia y normalmente pasan a tus herederos. Si el gobierno central es derrocado, lo que implica el final de un periodo, perderás los ahorros de tu familia.

GASTO DE LOS AHORROS FAMILIARES

Hay dos formas de gastar los ahorros de la familia: puedes enviar regalos al pueblo de Egipto o dárselos a la ciudad.

Para tener una buena reputación en el imperio, lo mejor que puedes hacer es establecer un próspera y rentable ciudad. Por supuesto, aquellos que hacen regalos a Egipto gozan de una alta consideración. Sin embargo, debes estar alerta, ya que la gente se aburre muy pronto y tus regalos tendrán que ser cada vez más lujosos y

caros. Si no es así, podrían pensar que te estás volviendo tacaño y tu reputación en el imperio podría empeorar.

Para mandar un regalo al imperio, visita al supervisor político y haz clic en el botón "Enviar un regalo". Tienes tres regalos para elegir, y cada uno supera en lujo al anterior. Ten en cuenta los ahorros de tu familia y escoge un regalo en consecuencia.

Si la ciudad está a punto de tener pérdidas, puede ser conveniente que apoyes los fondos de la ciudad con los ahorros de tu familia. El imperio no se toma las deudas a la ligera. Si tus fondos pueden evitar que la ciudad se endeude, debes estar dispuesto a donarlos a las arcas de la ciudad.

El supervisor político gestiona el proceso. Visítalo y pulsa en el botón "Dar a la ciudad" para comenzar la transacción. Elige una cantidad y pulsa el botón "Dar a la ciudad". El supervisor político se asegurará de que el tesoro de la ciudad reciba los fondos.

CONTROLES DE CARRETERA

Los controles de carretera ayudan a controlar el rumbo que toman los errantes. Cuando los caminantes que vagan por la ciudad encuentran un control, dan la vuelta. Los controles de carretera no afectan a los caminantes con destino. Si deseas más información sobre los caminantes, consulta la página 37.

Construye controles de carretera en los sitios que no quieras que atraviesen los caminantes, como las carreteras de las zonas industriales. Sin embargo, intenta no aislar zonas enteras. El mismo control de carretera que evita que un comerciante del bazar se pasee por el sector industrial evita también que entren los arquitectos, bomberos y policías. También impide que los reclutadores de mano de obra vayan de la zona industrial hasta las viviendas, donde encuentran empleados.

PASOS DE AGUA

Egipto no sobreviviría sin el Nilo, pero el río da un interesante enfoque a la planificación de la ciudad. Por fortuna, puedes construir pasos que permiten acceder a las dos orillas del Nilo.



Barricada

Si un paso de aguas sufre desperfectos, es importante que lo reconstruyas tan pronto como sea posible. Los habitantes y las industrias aisladas de la carretera principal (la que ya existía cuando comenzaste a construir la ciudad) aguantarán poco si quedan bloqueados.



Puente

PUNTES

Los puentes son una forma barata de cruzar una pequeña extensión de agua. Su longitud es limitada, e impiden el paso a todos los barcos, incluidas las barcas de pesca y los buques de guerra. Si la distancia que se debe cruzar es pequeña y no hay tráfico de barcos en el agua, usa un puente.

Los puentes se tienen que construir en una zona lisa de la orilla, y la orilla de enfrente también debe ser lisa. Si el puente se puede construir en el lugar que has

Palacio del faraón y vida industrial
Proyet, 12º año del reinado de Ramsés
Mañana
Querido diario:

Esta mañana, temprano, Jmunhotep y yo hemos ido al centro de la ciudad. Allí he visto un palacete enorme. Es una de las muchas residencias del faraón, y en sus arcas se guarda una fortuna. Junto al palacio hay un gran lago artificial. El faraón y su esposa favorita navegan por él en su barcaza, Los destellos de Amón. En el palacio viven también 317 mujeres hititas, que fueron entregadas al faraón como parte de la dote cuando se casó con una princesa hitita.

Desde el palacio nos hemos dirigido al sector industrial.



Jmunhotep sabe que me interesa enormemente el funcionamiento de las cosas y sabía que disfrutaría de la visita a alguna de las fábricas de la ciudad. Una algarabía nos ha dado la bienvenida: el martilleo de los fabricantes de papiro mezclado con el parloteo de los tejedores de lino. En la alfarería, el ardiente horno despedía un calor abrasador, y el alfarero gritaba órdenes a su ayudante, insistiendo en que girara el torno más deprisa, y entonces al ruido se unía la queja del ayudante, no puedo girar más rápido. En el aire flotaban distintos aromas, sobre el que predominaba el fuerte olor de la cebada que se transformaba en cerveza.

seleccionado, verás un contorno verde del puente mientras intentas colocarlo. Si no se puede construir, verás un cuadrado rojo.

TRANSBORDADORES

El agua también se puede cruzar con transbordadores. Éstos tienen más usos que los puentes y no bloquean el tráfico acuático.

Para proporcionar el servicio de un transbordador a la ciudad debes construir dos embarcaderos. Como el resto de las estructuras costeras, los embarcaderos tienen que construirse en una zona lisa de la orilla. Como con otras estructuras, sabrás si has seleccionado un lugar adecuado para construir un embarcadero si ves un contorno verde. Tras colocar el primer embarcadero verás cuadros verdes en la costa de enfrente, sobre los que podrás construir el otro embarcadero.

Para poder funcionar, los embarcaderos deben tener acceso por carretera y empleados, de modo que es probable que tengas que establecer viviendas en la otra orilla tan pronto como construyas los embarcaderos. Los encargados del transbordador aportan sus propios barcos, de modo que los servicios de los astilleros no son necesarios.

Una vez construidos los embarcaderos, los emigrantes pueden atravesar el agua. Como los transbordadores usan sus propios barcos, los emigrantes pueden usar los embarcaderos aunque los edificios no tengan acceso por carretera ni mano de obra. Sin embargo, los embarcaderos necesitan acceso por carretera y mano de obra para llevar y traer a la gente.

Todos los caminantes con destino pueden utilizar los transbordadores (Si deseas más información sobre los caminantes con destino, consulta la página 37.) Entre éstos se incluyen las compradoras del bazar que se dirigen a las instalaciones de almacenamiento y los artistas que van de las escuelas de formación a los lugares de entretenimiento. Los soldados también pueden usar los transbordadores si van del reclutador o la academia a su fuerte. Sin embargo, las compañías de soldados deben usar los transportes militares para cruzar el río (consulta la página 123).



Cada embarcadero tiene un transbordador. Los dos barcos esperan hasta que uno de ellos tiene cuatro pasajeros antes de

cruzar. Los cuatro pasajeros pueden constituir cualquier combinación de caminantes con destino. Si uno de los pasajeros es un repartidor que lleva artículos, éstos también son transportados. Si transcurre mucho tiempo, el transbordador cruza el río aunque no tenga suficientes pasajeros.

Los jardines constituyen un lugar para que tus ciudadanos se relajen, pero no producen alimento.



Parque

Cuando no haya más sitio en el transbordador, la gente esperará hasta que haya espacio. Si ves que hay largas colas en el embarcadero, ve pensando en construir más.

Si uno de los embarcaderos resulta destruido, puedes reconstruirlo. Selecciona "Embarcadero de transbordador" en el menú Estructuras municipales: Pasos de agua y haz clic en el embarcadero que sigue en pie. Cuando lo hagas, aparecerán los cuadros verdes en la orilla de enfrente y podrás reconstruir el otro embarcadero. Sólo se cobrará al tesoro de la ciudad uno de los edificios.

EMBELLECIMIENTO

Por muchos artículos y servicios que proporcione la ciudad, sus habitantes no sentirán que viven en una gran urbe a menos que sus alrededores sean bonitos. Las estructuras de embellecimiento dan personalidad a la ciudad y hacen que los ciudadanos sientan que su trabajo no es en vano. El embellecimiento también tiene un impacto positivo sobre el atractivo de los barrios. Si deseas más información sobre el atractivo, consulta la página 32.



Rotonda

PARQUES Y JARDINES

Los parques son un lugar en el que los ciudadanos se pueden relajar tras un duro día de trabajo, y su vegetación protege del abrasador Sol egipcio. A todos los ciudadanos les gusta tener jardines cerca y algunos pueden pedirlos.

Para proyectar un jardín, selecciónalo en la lengüeta Embellecimiento de Estructuras municipales. Cuanto más impresionantes sean los jardines, más espacio ocupan. A los ciudadanos les gustan los parques pequeños, pero prefieren los grandes.

Los parques no necesitan acceso por carretera ni mano de obra, y no se pueden derrumbar ni incendiar. Los caminantes que no necesitan carreteras, como los bomberos que van a apagar un incendio, pueden atravesar el jardín.



ROTONDAS

Las rotondas son complejas carreteras embaldosadas. Tan sólo se pueden construir en las carreteras que ya han pavimentado los ciudadanos (Si deseas más información sobre carreteras pavimentadas, consulta la página 29). Dan un toque de calidad a los barrios.

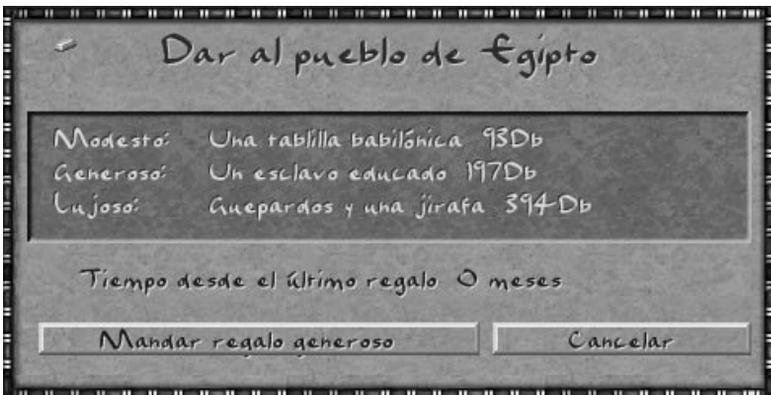
Para construirlas, pulsa el botón Rotondas de la lengüeta Embellecimiento de Estructuras municipales. Después, haz clic en la carretera pavimentada. Puedes colocar las rotondas una a una o arrastrar el ratón para poner varias un gran tramo de carretera. Las rotondas no cambian la capacidad de las carreteras ni la velocidad de los caminantes que viajan por ellas, y no necesitan mano de obra.

ESTATUAS

Las estatuas son recuerdos de todo aquello que enorgullece a los egipcios.

Las estatuas pueden ser de tres tamaños: pequeñas, medianas y grandes. Cada tamaño ofrece dos opciones. Después de seleccionar el tamaño de la estatua, mantén el cursor en el lugar elegido y pulsa la tecla "R" hasta que la estatua mire en la dirección que prefieras. Después, pulsa el botón del ratón para colocar la estatua.

Cuanto mayor sea la estatua, mayor será su efecto sobre el atractivo. Las estatuas no necesitan acceso por carretera y no se pueden derrumbar ni incendiar.



Envío de regalos. Para enviar un regalo, visita al asesor político. Puedes elegir entre tres regalos.



RELIGIÓN Y DIOSSES

A los dioses se les atribuyen la mayoría de las cosas buenas de Egipto. Están presentes en todos los aspectos de la vida egipcia, desde la riada del Nilo hasta la salud de los ciudadanos, pasando por el éxito de la industria. Si los aplacas te recompensarán, pero si no les muestras el debido respeto puedes prepararte para lo peor. Los dioses actúan rápidamente para recordarte que debes prestarles atención.

LOS DIOSSES DE EGIPTO

En Egipto se venera a cinco dioses principales, pero no todos son alabados en todas las ciudades. Algunas veneran a los cinco dioses, pero puede que otras sólo veneren a uno o dos. Cada deidad influye sobre un aspecto de la vida.

Osiris. Es el dios de la agricultura y la riada del Nilo. Aplácalo para procurar que la riada del Nilo inunde las orillas, como todos los años. Si no le haces caso, puede causar estragos con la riada anual. Puede hacerla muy destructiva, o lo que es peor, puede impedir que tenga lugar.



Ra. Como dios del imperio, Ra influye sobre tu reputación en Egipto. Puede influir sobre el comercio y otros asuntos relacionados con el imperio.



Ptah. Es el dios de los artesanos y protege la industria de la ciudad. Puede hacer que sean más productivas o puede destruirlas.



Seth. Es el dios de la destrucción y está muy interesado en las herramientas de destrucción. Por tanto, su principal ámbito de influencia es el ejército. Puede proteger a los soldados o acabar con ellos sin piedad, dependiendo del trato que le des.





Bast. Es la diosa del hogar e influye sobre la vida de los ciudadanos, afectando a su salud y bienestar. Si es favorable a la ciudad, contribuirá a que los ciudadanos estén bien alimentados y satisfechos, pero si provocas su ira, destruirá las casas o empeorará la salud de la gente.

DIOSSES PROTECTORES Y DEIDADES LOCALES

La mayoría de las ciudades tiene un dios protector. Este dios presta especial atención a la ciudad, pero también necesita que la ciudad le preste más atención. Las ciudades también pueden venerar a deidades locales. Aunque no tienen la importancia del dios protector, las deidades locales castigan o recompensan a la ciudad según su comportamiento.

Debes hacer todo lo que puedas para mantener aplacado al dios protector de la ciudad. Éste espera tener más templos y santuarios que las demás deidades. Para honrar al dios protector, dedícale un complejo de templos.

Las deidades locales saben que no recibirán la misma atención que el dios protector, pero todas las deidades locales quiere recibir el mismo tratamiento que sus equivalentes.

Para saber si los dioses están contentos con la ciudad, acude al supervisor de los templos, que te informará sobre los dioses que veneran los ciudadanos y el sentimiento de cada dios hacia la ciudad.



Botón Estructuras religiosas

EDIFICIOS RELIGIOSOS

La mejor manera de mantener aplacados a los dioses consiste en comprobar que hay muchos edificios dedicados a ellos. Hay varios edificios entre los que elegir, como podrás comprobar cuando pulses el botón "Estructuras religiosas" del panel de control.



Santuario

Santuarios. Son las estructuras religiosas más sencillas que puedes construir. No necesitan acceso por carretera, pero deben estar como máximo a dos espacios para acceder a los servicios de bomberos y arquitectos. El único propósito de los santuarios es el de agradar al dios al que están dedicados. Aunque surten un efecto positivo sobre el atractivo del vecindario, no proporcionan acceso a la religión a los ciudadanos. Los santuarios no tienen empleados.

Templos. Son estructuras más grandes que los santuarios, y la adoración de los dioses tiene lugar en ellos. Cuando construyas un templo, debes dedicarlo a un dios en concreto. Una vez que el templo funcione, verás a los sacerdotes que llevan la religión a tu gente por las calles de la ciudad.



Templo

Complejos de templos. Por lo general, sólo se puede construir un complejo de templos para el dios protector de la ciudad. A veces, es posible construir un complejo para una deidad local, si es especialmente importante. Las ciudades no pueden tener más de un complejo de templos, de modo que piénsatelo antes de dedicárselo a una deidad local, ya que el dios protector podría enfadarse y desatar su ira sobre la ciudad.

Los complejos de templos son caros, pero el gasto vale la pena, ya que su mera presencia es beneficiosa para la ciudad.

COMPLEJOS DE TEMPLOS, ALTARES Y ORÁCULOS

Después de colocar el complejo de templos puedes construir en él otras estructuras, como oráculos y altares. Cada altar y cada oráculo está dedicado a un dios menor diferente, con lo que la ciudad puede honrar a tres dioses con el mismo edificio. Aunque los dioses honrados con oráculos y altares son de menor categoría, también proporcionan beneficios a la ciudad.



Complejo de templos. Aunque es caro, un complejo de templos aporta grandes beneficios a la ciudad.

Complejo de templos de Osiris

Cuando construyes un complejo de templos en honor de Osiris, éste recompensa a la ciudad por medio del Nilo. Es probable que las riadas del Nilo sean mejores si hay un complejo de templos de Osiris en la ciudad. En el complejo de templos de Osiris puedes construir lo siguiente:

Altar de Sebek, diosa de la fertilidad. Sebek concede a los sacerdotes de Osiris la facultad de alargar la duración de los suministros de alimentos y otras mercancías. Cuando los sacerdotes se pasean por la ciudad, la gente de las casas por las que pasan se conforma con menos.

Oráculo de Min, dios de la regeneración. Cuando se honra a Min con un oráculo, éste bendice a la ciudad con un rápido crecimiento de los árboles y las cañas, aumenta la velocidad de reproducción de los animales salvajes y mejora el resultado de las partidas de pesca y caza.

Complejo de templos de Ra. Ra sonríe a la ciudad que le dedica un complejo de templos y la recompensa con el favor del resto del imperio. La construcción de un complejo de templos de Ra aumenta la puntuación de imperio, y si la ciudad tiene deudas, se pueden saldar pagando un tipo de interés más bajo. Un altar y un oráculo en el complejo de templos de Ra ayudan a gestionar los asuntos de la ciudad:

Altar de Maat, diosa de la justicia. Por medio de los sacerdotes de Ra, Maat causa un efecto de calma en tu ciudad. Según pasan por las casas, reducen la probabilidad de que salgan delincuentes de ellas. La simple presencia del altar reduce el riesgo de aparición de delincuencia de la ciudad.

Oráculo de Horus, dios de los faraones. Este oráculo aumenta la dedicación de los ciudadanos al faraón y al imperio y los anima a aceptar un salario más bajo sin que empeore su humor.

Complejo de templos de Ptah. Cuando se dedica un complejo de templos a Ptah, éste acelera la producción de muchas de las industrias de la ciudad, como las minas de oro, cobre y piedras preciosas, los pozos de arcilla, los astilleros, las joyerías y los telares. El altar y el oráculo del templo de Ptah aumentan la velocidad de producción de otras industrias y mejoran las aptitudes de los educadores:

Altar de Amón, dios del Sol. Honrado por la atención que le prestas, Amón estimula las canteras, las serrerías y las fábricas de ladrillos para que funcionen más deprisa.

Oráculo de Tot, dios de la sabiduría y el aprendizaje. El objetivo de Tot es llevar la educación a tanta gente como sea posible. Cuando se construye un oráculo de Tot, los bibliotecarios y los maestros usan menos papiro para educar a los habitantes de la ciudad.

Complejo de templos de Seth. Si tiene un templo dedicado en la ciudad, Seth infunde fiereza en sus soldados, les concede más experiencia y los protege en las batallas. En el complejo de templos de Seth se puede poner lo siguiente:

Altar de Anubis, dios de la muerte. Anubis facilita el acceso a la vida eterna de los habitantes de la ciudad. Con su bendición, los embalsamadores necesitan menos lino para preparar los cadáveres para la vida eterna.

Oráculo de Sejmet, diosa de la guerra. Sejmet dota a los sacerdotes de Seth con el poder de reducir el riesgo de delincuencia de las casas por las que pasan y arrestar a los delincuentes.

Templo de Bastet. La construcción de un templo de Bastet confiere suerte a cualquier ciudad. Bastet ayuda a mantener a los ciudadanos contentos, de modo que se conforman con menos. Como resultado, se reduce la cantidad de alimentos y bienes consumidos por los ciudadanos, y los efectos de los artistas, educadores y asistentes sanitarios duran más. Sus hermanas también ayudan a mejorar la vida de los ciudadanos:

Una visita al templo
Proyet, 12º año del reinado de Ramsés
Tarde

Querido diario:



Jmunhotep me ha llevado a un templo dedicado a Ra. Se trata de un enorme templo, muy bello, con todas las superficies grabadas y pintadas. Dos grandes obeliscos flanquean la entrada. Los obeliscos estaban cubiertos con oro, en el que se reflejaban los brillantes rayos del Sol. Jmunhotep y yo hemos comprado comida y la hemos dejado como ofrenda. Después hemos ido al patio y nos hemos unido a la muchedumbre que había acudido a rendir homenaje al dios. Mientras estábamos allí, Jmunhotep ha preguntado al dios si su hijo será un buen escriba y el dios ha respondido afirmativamente, de modo que mi amigo ha salido de allí feliz.

Altar de Isis, diosa de la curación. Por medio de las sacerdotisas de Bastet, Isis impone las manos curativas sobre la población de la ciudad, retirando a los caminantes infectados de las calles y limpiando las casas infectadas por las que pasan las sacerdotisas. Isis también se encarga de mejorar la sanidad de la ciudad.

Oráculo de Hator, diosa de la alegría, el amor y la fiesta. Hator, adulada por el oráculo que le has construido, mejorará el humor de los ciudadanos, lo que mejorará el estado de ánimo de los ciudadanos.

FESTIVALES Y PLAZAS PARA FESTIVALES

Los festivales aplacan al dios al que están dedicados y también levanta el ánimo de los ciudadanos, lo que da lugar a un aumento de la moral ciudadana.

Para celebrar un festival debes tener una plaza de festivales en la ciudad. Para construir una plaza de festivales, pulsa el icono Estructuras religiosas y selecciónala en la lista. La plaza para festivales se debe situar en un cruce de carreteras, pero no necesita mano de obra. Sólo puede haber una plaza en cada ciudad.

Cuando hayas construido una plaza para festivales, haz clic de ayuda en ella o acude al supervisor de templos (consulta la página 144) para encargar un festival. El supervisor de los templos sabe cuánto tiempo ha pasado desde el último festival que se celebró en honor de cada dios.

Decide a qué dios quieres dedicar el festival, pulsa el botón "Celebrar un festival" y aparecerá una nueva pantalla con imágenes de los dioses venerados en la ciudad. Selecciona al que prefieras y decide la magnitud del festival.

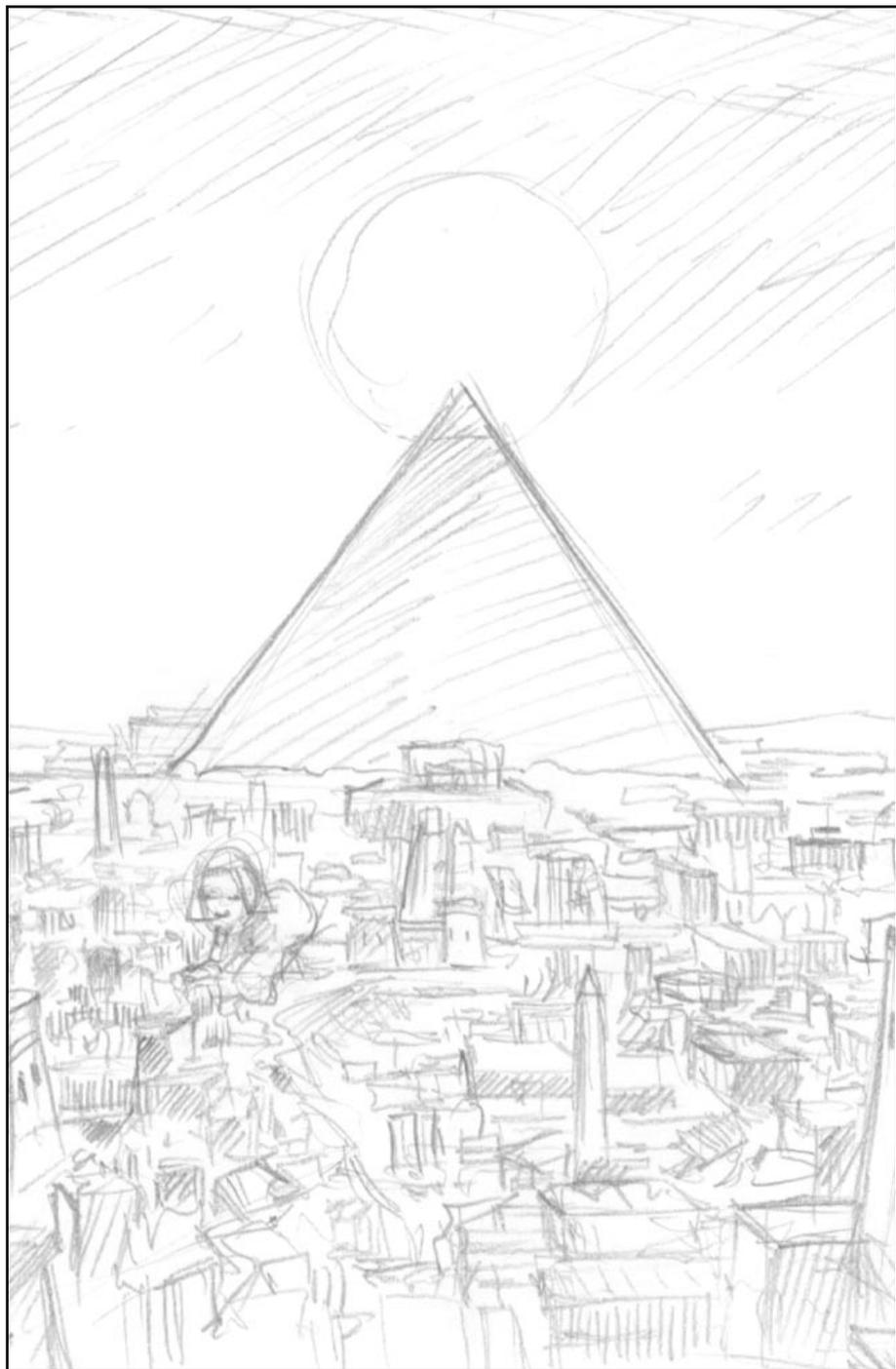
Los festivales normales son los más económicos, pero el efecto que causan sobre los dioses y los ciudadanos es mínimo. Los festivales lujosos son más apreciados por los dioses, y los ciudadanos disfrutan la diversión en mayor medida. Los superfestivales son los más apreciados, tanto por los dioses como por los ciudadanos. La cerveza fluye libremente, por lo que antes de celebrar un festival debes haber hecho acopio de suficiente cerveza en los almacenes de la ciudad. El supervisor de los templos indica la cantidad que se necesita. Si un dios está particularmente enfadado, celebra un festival en su honor y podrías salvar a la ciudad de un desastre.

Cuando termina la planificación del festival, éste tiene al cabo de unos pocos meses de preparativos. Acude al supervisor de los templos para averiguar cuándo tendrá lugar el festival exactamente. Cuando llegue el momento del festival, los sacerdotes del templo del dios honrado se dirigirán a la plaza de festivales, junto a los artistas

y los escribas de las casas más ricas. Como gobernador de la ciudad, tú también harás acto de presencia en el festival para rendir homenaje al dios honrado y mezclarte con los ciudadanos.

Los organizadores no pueden preparar más de dos festivales cada doce meses. Si ya has celebrado dos festivales en un año, los organizadores aceptarán la orden de preparar otro festival, pero no podrán empezar los preparativos enseguida. Si ya se está preparando un festival, no es posible empezar a organizar otro hasta que se haya celebrado el primero.





MONUMENTOS

Los grandes líderes son recordados por muchas razones. Algunos pasan a la posteridad por sus victorias en el campo de batalla; otros por sabio gobierno o por sus juiciosas relaciones diplomáticas. Sin embargo, los líderes más recordados son aquellos que dejan tras de sí un recuerdo físico de su gloria. Cuanto más grande y magnífico sea este recuerdo, mejor.

En Egipto, estos nobles recordatorios tienen la forma de grandes monumentos. El aspecto ha cambiado con el tiempo. Se van descubriendo nuevas técnicas, y los gustos se modifican lentamente. La mayoría de los monumentos requiere una gran cantidad de materia prima y todos precisan los servicios de al menos un gremio de construcción entero.

CONSTRUCCIÓN DE MONUMENTOS

En la mayoría de las misiones, para terminar con éxito tendrás que construir al menos un monumento. En algunas misiones es necesario construir varios. Puedes construir los monumentos necesarios por el orden que prefieras.

Los trabajadores de la ciudad pueden trabajar en más de un monumento a la vez, pero recuerda que la construcción simultánea podría no ser tan inteligente como parece a primera vista. La ineficacia puede cundir si los canteros y los transportistas de piedra no coordinan su trabajo. Es posible que los peones lleven el material de construcción al emplazamiento de uno de los monumentos, mientras los canteros esperan inactivos en el otro.

Esta situación decepciona profundamente al supervisor de monumentos (consulta la página 144), pero es más difícil de lo que crees coordinar las inflexibles órdenes de los transportistas de piedra con la actitud independiente de los canteros. Es mejor atajar el conflicto desde el principio, construyendo los monumentos de uno en uno, en vez de todos a la vez.

GREMIOS DE CONSTRUCCIÓN

Para construir uno de los grandes monumentos por los que Egipto es famoso debe haber gremios de construcción en la



Botón Estructuras religiosas



Gremio de canteros

ciudad. Si necesitas sus servicios, los verás en la lista que aparece cuando se pulsa el botón Estructuras industriales.

En todos los gremios hay experimentados trabajadores de la construcción, cada uno especializado en un material. Los gremios necesitan acceso por carretera y mano de obra. Los tipos de gremios son:



Gremio de albañiles

Gremio de carpinteros
Gremio de albañiles
Gremio de canteros

Los gremios de carpinteros acumulan madera para poder responder rápidamente a las solicitudes de construcción. Los gremios de canteros y de albañiles no tienen reservas de materia prima; cuando se requieren sus servicios, esperan en el monumento a que los peones les lleven grandes trineos cargados de ladrillos o piedras.



Gremio de carpinteros

El monumento más complejo, la pirámide de ladrillo, requiere los servicios de los tres gremios de construcción, mientras que la mayoría de los monumentos tan sólo necesita uno o dos gremios.

CAMPOS DE TRABAJO

Además de proporcionar peones para trabajar en las granjas de los terrenos aluviales, los campos de trabajo suministran la mano de obra necesaria para construir monumentos. Cuando los albañiles o los canteros están en el lugar y los almacenes tienen suficientes reservas, un equipo de peones arrastra un enorme trineo lleno de la materia prima necesaria (sillares o ladrillos) hasta el monumento.

La prioridad de los campos de trabajo es la de enviar peones a las granjas de los terrenos aluviales. Sin embargo, si construyes suficientes campos de trabajo, el trabajo en los monumentos puede continuar todo el año.

CAPATAZ DE CONSTRUCCIÓN Y SUPERVISOR DE MONUMENTOS

El capataz de construcción y el supervisor de monumentos proporcionan toda la información que necesitas para terminar con éxito un monumento.

El supervisor de monumentos te puede decir qué impide que comience

la construcción de un monumento. También se ocupa del envío de provisiones mortuorias a todas las tumbas que las necesiten.

Cuando comienza la construcción, el capataz proporciona información más detallada sobre el proyecto. Lleva la cuenta de la cantidad que se necesita de cada material de construcción para terminar el monumento. Si la construcción no avanza con fluidez, te podrá decir qué es lo que ocurre. Para acudir al capataz de construcción, haz clic de ayuda en el lugar donde se está erigiendo el monumento.

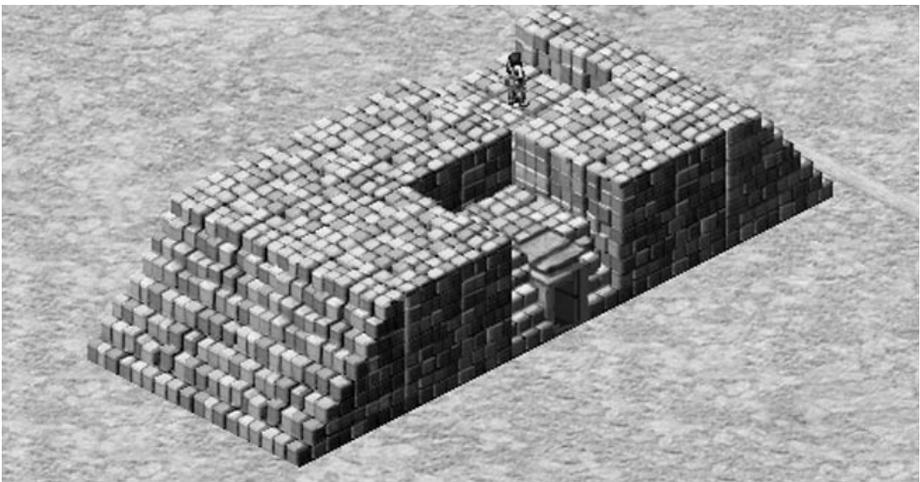
COLOCACIÓN DE MONUMENTOS

A causa de su gran tamaño, es difícil encontrar un sitio en el que poner los monumentos. Además será imposible ver en la pantalla todo el contorno de la estructura de los monumentos más grandes.

Para ver si es adecuado el lugar seleccionado para un monumento, pulsa la tecla "M". Mientras la tengas pulsada, el contorno del monumento se quedará en el lugar seleccionado, y podrás cambiar el punto de vista de la ciudad de la forma acostumbrada. Para colocar el monumento en el lugar seleccionado, después de comprobar que es posible, pulsa el botón del ratón. Para seguir buscando un lugar adecuado, suelta la tecla "M" y podrás seguir desplazando el contorno del monumento por la ciudad.

MONUMENTOS

Mastabas



Mastaba. En construcción.

Las mastabas son las primeras estructuras funerarias que se construyeron en Egipto. Están hechas totalmente de ladrillo y requieren los servicios de un gremio de albañiles. Las mastabas pueden ser de tres tamaños y siempre están orientadas al Este.

Para construir una mastaba, pulsa el botón Monumentos de Estructuras religiosas y elige Mastaba en la lista de monumentos. Mientras desplazas el cursor sobre la tierra, verás el contorno del edificio. Si el contorno es roja, no puedes colocar la mastaba en el lugar seleccionado. Si es verde, el lugar es adecuado. Si tienes problemas para colocar el monumento, pulsa la tecla "M" para congelar el contorno en el lugar .

Cuando se hace clic en un lugar válido, las esquinas de la mastaba se señalan con estacas. A partir de este momento, los peones y los albañiles emprenden su trabajo.

Puedes ver a los trabajadores mientras construyen la mastaba. Una vez que los peones han despejado la tierra, eliminado la arena y cubriendo la tierra hasta contar con una base sólida, un equipo de albañiles se dirige al lugar de construcción y espera la llegada de los ladrillos. Cuando en los almacenes de la ciudad haya por lo menos 400 ladrillos, los peones llevarán un trineo cargado con el material a los albañiles.

Cada carga de ladrillos es suficiente para hacer una hilada de una sección de la mastaba. El número de hiladas y el número de secciones de cada hilada varía según el tamaño del monumento.

Haz clic de ayuda en la mastaba para obtener un informe sobre el progreso del proyecto.



Visita a los monumentos
Proyet, 13er año del reinado de Ramsés
Por la mañana

Querido diario:

Hoy he salido yo solo. Había oído hablar mucho de las pirámides, el lugar de descanso final de los grandes faraones, pero no podía creer lo que me habían contado. Una persona que las había visto me dijo que a su lado todo parece diminuto. Así que he salido de casa muy temprano para ir en barco a Rostia y verlas por mí mismo.

Contraté a un hombre para que me llevara en su barco a Rostia. Cuando ya llevábamos bastante tiempo navegando, he podido ver las pirámides a lo lejos. Pensé que pronto estaríamos allí, pero hemos seguido bajando por el río. A medida que avanzábamos, las pirámides se volvían más y más grandes, al igual que mi sobrecogimiento. Por fin, el barquero ha amarrado el barco. Hemos entrado en el templo del valle y hemos recorrido una larga avenida, hasta la base de la pirámide. Es imposible exagerar su tamaño; hasta que las he visto, no podía imaginar un edificio tan grande y bello. Las



pirámides están revestidas de caliza pulida y resplandecen al Sol. La mayor de ellas había sido construida para Kéops, que reinó mil años antes que el faraón actual. Mi guía me dijo que, con todo lo magníficas que son las pirámides por fuera, por dentro son incluso más hermosas. Las paredes están labradas con jeroglíficos que relatan la grandeza del faraón, y grandes tesoros se guardan en la cámara funeraria para que el faraón los utilice en la otra vida.

Pirámides

Las pirámides son las estructuras más grandes y complejas que tendrás que construir. Necesitan una gran extensión de terreno y su construcción dura varios años, pero con la cantidad adecuada de materia prima y mano de obra, tu pirámide alcanzará pronto el cielo.

Las pirámides más elaboradas forman parte de complejos piramidales. Además de la pirámide, el complejo incluye un templo mortuorio, un templo del valle y una avenida elevada. En el templo mortuorio, situado en la fachada este de la pirámide, se venera al fallecido y se efectúan las ofrendas para facilitar su vida en el otro mundo. La larga avenida elevada, que conecta el templo del valle del este con el templo mortuorio del oeste, representa el viaje del fallecido del mundo de los vivos al mundo de los muertos y simula el camino del Sol. En el templo del valle, situado en el Nilo, el cuerpo del fallecido se prepara para su viaje. Los trabajadores de la construcción saben exactamente cómo colocar estos edificios, de modo que no tendrás que preocuparte por buscar el emplazamiento de cada uno de ellos.

De hecho, los trabajadores de la construcción, dirigidos por el capataz, lo saben todo sobre la construcción de pirámides y complejos piramidales. Cuando hayas seleccionado el emplazamiento, los trabajadores se encargarán de lo demás, siempre que les proporcionen lo que necesitan.

La construcción de las pirámides consta varias fases, sencillas pero muy largas.

1ª fase: preparación del lugar

Para que la pirámide pueda durar miles de años, los peones tienen que preparar y nivelar el lugar de construcción con cuidado. Antes de que comiencen su tarea, debes seleccionar el lugar para construir la pirámide.

Selección del lugar. Pulsa el botón Monumentos de Estructuras religiosas, en el panel de control. En la lista que aparece, selecciona la pirámide que quieres construir. Tal vez tengas la posibilidad de elegir entre diferentes tamaños y tipos de pirámides, o puede que tan sólo haya una opción. Después de seleccionar la pirámide, lleva el cursor al paisaje. Aparecerá el contorno de la pirámide. Si el contorno es rojo, no puedes construir en ese lugar, pero si es verde, sí puedes colocar la pirámide en el lugar seleccionado. Pulsa el botón del ratón para indicar el lugar de la pirámide. A continuación aparecerán unas estacas que marcan las esquinas del monumento.

Recuerda, si estás construyendo un complejo piramidal, que el templo del valle debe estar junto al agua, en una zona recta de la costa. Como los complejos piramidales deben estar en la parte oeste del Nilo, el templo del valle deberá estar siempre en la parte este de la pirámide. Para decidir si es adecuado un lugar seleccionado, pulsa la tecla "M" para congelar el contorno del monumento.

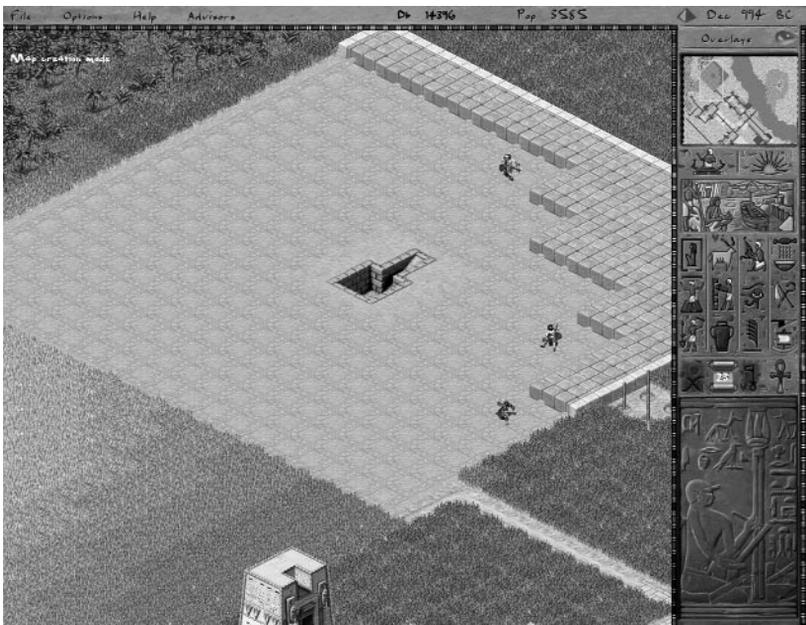
No es necesario talar árboles ni despejar el terreno antes de colocar la pirámide, ya

que de eso se ocuparán los peones. Sin embargo, si hay edificios en el lugar de la pirámide, tendrás que demolerlos. Como los demás edificios, las pirámides sólo se pueden colocar en terreno estable y no sobre dunas, rocas ni pantanos.

Nivelación del lugar. Cuando se elige el emplazamiento de la pirámide, los peones se encargan de todo lo demás. Despejan la tierra de árboles o praderas, y retiran la arena y la tierra hasta alcanzar las rocas. A , nivelan el lugar.

Para nivelar el lugar, los peones empiezan por cavar surcos en la placa de roca y llenarlos de agua. A continuación señalan la altura del agua, la retiran, excavan la roca hasta el nivel de la marca y llenan los surcos restantes con escombros. El resultado del proceso es una base nivelada de roca sólida sobre la que se construirá la pirámide.

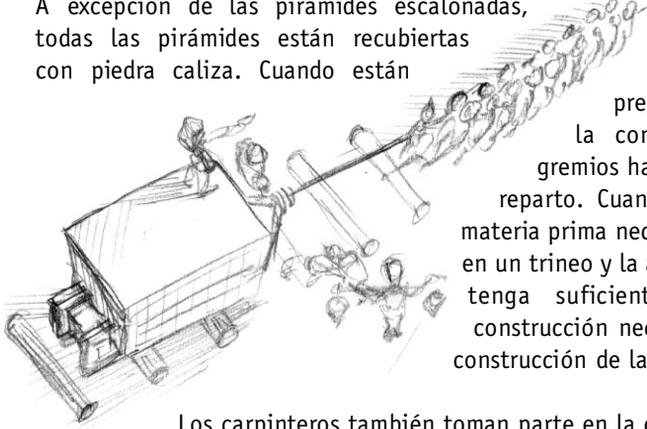
En los complejos piramidales, el lugar de construcción la pirámide es el único que se nivela. La tierra que ocupará el resto del complejo no tiene que nivelarse. Tras nivelar el lugar, los peones excavan la tumba que será el hogar final del fallecido. La tumba se pone en el centro de la pirámide.



Construcción de la pirámide. La segunda fase de la construcción de la pirámide ha comenzado. Los trabajadores han limpiado y alisado el terreno y han excavado la tumba. Ahora, los canteros esperan a que llegue la piedra para continuar con la construcción de la pirámide.

2ª fase: construcción de la pirámide

A excepción de las pirámides escalonadas, todas las pirámides están recubiertas con piedra caliza. Cuando están



preparados, los trabajadores de la construcción van desde los gremios hasta la pirámide y esperan el reparto. Cuando un almacén acumula la materia prima necesaria, los peones la cargan en un trineo y la a la obra. Mientras la ciudad tenga suficientes peones, gremios de construcción necesarios y materia prima, la construcción de la pirámide continuará.

Los carpinteros también toman parte en la construcción de la pirámide, ya que crean las rampas que permiten a los peones y a los trabajadores de la construcción alzar los lados de la pirámide. Los carpinteros usan la madera que tienen en el gremio de carpinteros. Los repartidores de almacenes y serrerías llevan la madera al gremio de carpinteros.

Las pirámides se construyen bloque a bloque. Haz clic de ayuda en la pirámide para hablar con el capataz de construcción. Éste te dice la cantidad de ladrillos o sillares necesarios para terminar el nivel actual de la pirámide. También sabe la cantidad que se necesita para terminar todo el monumento.

Si la pirámide forma parte de un complejo piramidal, los trabajadores construirán el complejo al mismo tiempo que la pirámide.

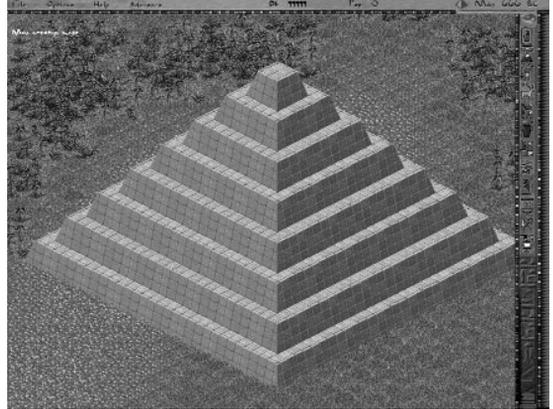
3ª fase: Cubierta exterior

Por último, los canteros pulen la capa exterior de caliza, para que la pirámide brille con el Sol. Para esta tarea no se necesita más piedra. Las pirámides escalonadas no necesitan esta última fase.

Tipos de pirámides

Cuando el faraón Zoser le pide a tu familia que ayude al visir Imhotep a construir una pirámide, no sabes muy bien qué esperar. Imhotep describe su idea de una tumba gigantesca que se alza hacia el Sol. Pero a medida que se van transmitiendo de generación en generación los conocimientos de arquitectura, la idea de la pirámide cambia. Tu familia toma parte activa en la evolución de la pirámide y es testigo de las siguientes formas por las que pasa la tumba sagrada:

Pirámide escalonada. Las pirámides escalonadas, las primeras que se construyeron en Egipto, son altísimas escaleras hacia el Sol. Están hechas completamente de piedra normal, aunque se necesitan rampas de madera para subir la piedra a los niveles más altos. Para construir rampas y colocar la piedra necesitarás un gremio de carpinteros y un gremio de canteros. También se necesitan trabajadores para arrastrar los enormes trineos de piedra hasta el lugar de construcción. Cuando se hayan almacenado cuatro bloques de piedra normal en los almacenes y haya terminado el trabajo de los canteros, los peones emprenderán su arduo viaje al lugar del monumento.



Pirámide escalonada. En cualquier ciudad es motivo de celebración la terminación de una pirámide escalonada.

Existen cinco tamaños de pirámides escalonadas: pequeña, mediana, grande, complejo de pirámides y gran complejo de pirámides.

Pirámide romboidal. Inspirados por el Sol, los arquitectos que concibieron la pirámide inclinada idearon un obelisco gigante con las paredes en ángulo, que representaba uno de los cálidos rayos del Sol. Con el fin de que brillara tanto como el Sol, se pulieron las paredes de la pirámide.

Para construir una pirámide inclinada se necesitan suministros de piedra normal y caliza, y trabajadores del campo de trabajo. Cuando se hayan almacenado cuatro bloques de piedra normal o caliza en el almacén, los trabajadores los cargarán en un trineo y los arrastrarán al lugar de la construcción. A la hora de colocar correctamente la piedra, el trabajo de los canteros resulta esencial. El gremio de carpinteros fabrica rampas con la madera que se les entrega.

Existen pirámides romboidales de dos tamaños.

Pirámide verdadera. Con la construcción de la primera pirámide no escalonada se alcanzó la perfección en lo relativo a estos monumentos. La pirámide verdadera representa muchas cosas: un camino hacia el Sol, un rayo de Sol y el túmulo principal del que surgió la vida en Egipto.

La pirámide verdadera tiene un centro de piedra normal, con un revestimiento de caliza que se alisa y pule. Los canteros colocan la piedra y pulen la superficie, mientras los carpinteros preparan las rampas necesarias para la construcción, a medida que la pirámide va creciendo más y más. Cuando un almacén cuenta con cuatro bloques de piedra, los trabajadores los cargan en un trineo y los llevan a la obra, donde esperan los canteros.

Los tamaños de la pirámide verdadera son pequeño, mediano, grande, complejo de pirámides y gran complejo de pirámides.

Pirámide con el centro de ladrillo. A veces resulta difícil conseguir piedra normal, así que se utiliza ladrillo para el centro de la pirámide. Las pirámides con el centro de ladrillo son las más complejas que construirás, porque requieren tres tipos de materia prima y tres gremios de construcción. Necesitarás ladrillo, piedra caliza y madera, además de los servicios de los gremios de albañiles, canteros y carpinteros. También necesitarás trabajadores del campo de trabajo para transportar los pesados ladrillos y piedras al lugar de construcción una vez que hayan almacenado suficientes en el almacén.

Las pirámides de centro de ladrillo pueden ser pequeñas, medianas, grandes, complejos de pirámides y grandes complejos de pirámides.

Esfinges

La esfinge, que custodia la pirámide, es una enorme estatua cuidadosamente esculpida y pintada.



Para construir una esfinge debes empezar por buscar un lugar. Elige "Esfinge" en la lista Monumentos de Estructuras religiosas. En el lugar del cursor aparece un contorno de la esfinge. Si desplazas este contorno por la pantalla se pondrá verde o rojo. Si el contorno es verde, esto significa que debajo hay suficiente piedra para sustentar el monumento. Haz clic con el ratón y aparecerá la piedra.

Ahora, los canteros y carpinteros pueden ponerse a trabajar, siempre que tengas la madera necesaria. Los carpinteros construyen andamios para que los canteros puedan esculpir la esfinge.

Haz clic en la esfinge para visitar al capataz de construcción, que te informará sobre el desarrollo.

Obeliscos

Los obeliscos simbolizan los rayos del Sol, y en sus paredes se rinde homenaje a grandes hazañas y logros.

Los obeliscos se construyen con un gran bloque de granito, y todo el granito necesario para el obelisco debe encontrarse en el almacén de la ciudad antes de

colocar el monumento.

Desplaza el cursor por la pantalla para encontrar un lugar para el obelisco. Cuando el contorno del monumento sea de color verde, podrás colocar ahí el obelisco.

Después de elegir el lugar para el obelisco se coloca el granito. A continuación, los carpinteros construyen andamios alrededor del monumento y los canteros acuden para esculpir intrincados relieves en él. Para construir un obelisco no se necesitan los servicios de los peones.

Haz clic para consultar al capataz de construcción. Te pondrá al día sobre el estado del monumento.

Templos del Sol

Los templos del Sol son monumentos dedicados al culto del Sol, reverenciado por los faraones.

Para construir un templo del Sol necesitas arenisca y madera, además de los servicios de los gremios de carpinteros y canteros y del campo de trabajo.

La construcción de los templos del Sol comienza con un obelisco de arenisca. Para que se pueda construir el obelisco es necesario que haya suficientes suministros de arenisca en los almacenes de la ciudad. Cuando se acumule la arenisca necesaria, se puede colocar el templo del Sol. Elige Templo del Sol en la lista Monumentos de la pestaña Estructuras religiosas y elige un lugar. Si colocas el cursor en un lugar apropiado, verás una silueta del monumento de color verde. Cuando se elige el emplazamiento empieza la construcción del obelisco de arenisca situado dentro del templo del Sol.

Después de colocar la piedra, los carpinteros construyen andamios alrededor del obelisco. Después, los canteros decoran las paredes del obelisco de arenisca. Cuando el obelisco está terminado, comienza el trabajo en el resto del templo del Sol. En primer lugar se construye un vestíbulo, y después, un muro de piedra. Una vez terminado el muro, los canteros construyen el



antetemplo. Para elaborar estos elementos, los canteros necesitan varias cargas de arenisca, que llegan en trineos arrastrados por peones. Cuando trabajan en el antetemplo, el muro y el vestíbulo, los canteros colocan azulejos ornamentales entre los muros.

Una vez construido el antetemplo y colocados los azulejos, el templo está acabado.

MAUSOLEOS

Los mausoleos son grandes tumbas utilizadas para enterrar a faraones y nobles.

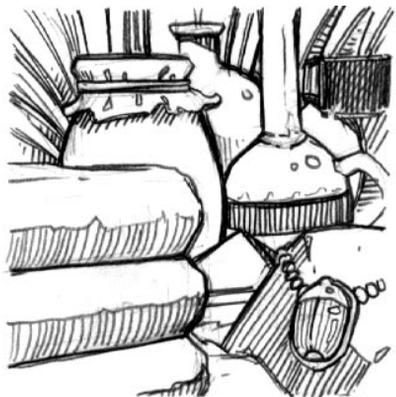
Para construir un mausoleo se necesitan suministros de arenisca y madera, además un gremio de carpinteros, un gremio de canteros y un campo de trabajo, por lo menos.

Para situar un mausoleo, primero debes tener una gran cantidad de arenisca almacenada en los almacenes de la ciudad. Una vez almacenada la piedra, elige mausoleo de la lista Estructuras religiosas: monumentos. Sitúa el mausoleo guiándote por el color de la huella (la verde significa que puedes situar ahí la estructura, la roja significa que no). Una vez que hayas designado un lugar para la construcción, los trabajadores del campo de trabajo limpian el terreno y ponen los cimientos.

Cuando los cimientos están colocados, los canteros empiezan a trabajar. Cada vez que un almacén acumula cuatro bloques de arenisca, los trabajadores cargan la piedra en un trineo y la arrastran al lugar de la construcción. Los canteros colocan las piedras hasta terminar la primera planta. Después, los carpinteros instalan rampas de madera para que los canteros puedan trabajar en la segunda planta del mausoleo. Cuando la segunda planta está terminada, el mausoleo está construido.

PROVISIONES FUNERARIAS

Para asegurarte de que el difunto tiene todo lo que necesita en la otra vida, tendrás que colocar provisiones en su tumba. Las provisiones funerarias son los objetos que el difunto utilizaba en vida. También puede ser necesario añadir objetos para la construcción de equipos necesarios para la otra vida, tales como una barcaza funeraria y un sarcófago. Los monumentos no estarán terminados hasta que se disponen las provisiones funerarias necesarias. El supervisor de monumentos tiene una lista de los elementos y las cantidades necesarios. Cuando estés preparado para enviarlos, da instrucciones al supervisor de los monumentos para que mande los objetos a la tumba.



No hace falta que tengas todo el material necesario en el almacén para poder enviar objetos al monumento. Puedes ir enviando pequeñas cantidades hasta que hayas cumplido con el pedido.

Puede que la ciudad necesite importar algunas provisiones funerarias.

CONSEJOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MONUMENTOS

Lleva años construir un monumento, pero hay algunas cosas que puedes hacer para acelerar el proceso.

Construye muchos gremios y campos de trabajo. Cuantos más tengas, más deprisa se podrá construir el monumento.

Construye muchos almacenes especiales cerca del lugar de construcción. Y dales órdenes especiales para que sólo almacenen el material necesario para la construcción del monumento. Al tener los almacenes cerca de la obra se reduce el tiempo de viaje de los trabajadores cuando arrastran trineos cargados de material de construcción.

Asegúrate de que estás recibiendo suficiente material de construcción. Algunos monumentos necesitan cantidades ingentes de piedra o ladrillo. Asegúrate de que tienes suficientes canteras y fábricas en la ciudad para satisfacer estas necesidades. Si la ciudad no puede extraer su propia piedra o hacer sus ladrillos, importa la mayor cantidad posible de piedra y ladrillos.

Aunque los monumentos están hechos de piedra y ladrillo, la mayoría necesita también madera. Recuerda que los carpinteros construyen rampas o andamios para muchos de los monumentos. Asegúrate de tener un gremio de carpinteros en la ciudad y de que éste reciba madera.

Además, construye el gremio de carpinteros tan cerca del lugar del monumento como sea posible, aunque para ello tengas que alejarlo de los suministros de madera. Los carpinteros tendrán mucho tiempo para abastecerse de madera mientras los albañiles y canteros se dedican a sus tareas, pero cuando haga falta una rampa, todo el trabajo se detendrá hasta que los carpinteros lleguen a la obra para colocarla. Cuanto más largo sea el camino, más tiempo se paralizará la construcción.

Pide al capataz de construcción un informe sobre el estado del monumento. El capataz está enterado sobre la marcha de la construcción y sabe qué es lo que puede estar deteniendo el trabajo.

No olvides enviar las provisiones funerarias. Algunos monumentos no se terminan hasta que se colocan en ellos las provisiones. Consulta al supervisor de monumentos para averiguar qué artículos se necesitan y enviarlos.



SALUD

Aunque los egipcios esperan impacientes entrar en el Campo de Cañas después de la muerte, no por ello les entusiasma la idea de tener una vida corta en la Tierra. Los egipcios acuden a los médicos para mantener su buena salud. Confían en los boticarios para que les proporcionen las medicinas y repelentes de insectos, mientras que los dentistas los ayudan a combatir la caída de los dientes. Cuando por fin llega el momento de enfrentarse a Osiris y pesar las almas con la pluma de Maat, los embalsamadores preparan al difunto para el viaje.

EDIFICIOS SANTARIOS

Varios profesionales de la ciudad se dedican a ayudar a los ciudadanos a mantener la salud. Hay muchas enfermedades que acechan a los habitantes de la ciudad, y un buen acceso a los profesionales de la salud los ayuda a reducir sus posibilidades de caer enfermos. Cada profesional tiene su propio edificio, y verás una lista con sus nombres cuando hagas clic en el botón Estructuras sanitarias del panel de control.

Suministro de agua. Los aguadores reparten agua potable limpia entre los residentes de la ciudad. El agua limpia ayuda a reducir la probabilidad de un brote de malaria.

Consultorio médico. Los médicos recorren los barrios para ocuparse de la salud de la gente.

Boticarios. Los herboristas de las boticas distribuyen repelentes de insectos hechos de grasa animal por los barrios de la ciudad. La utilización del repelente de insectos reduce el riesgo de malaria.

Mortuorios. En los mortuorios, los embalsamadores preparan al difunto para su viaje a la otra vida. El embalsamamiento adecuado mejora la salud general, ya que ayuda a prevenir las epidemias. Para envolver los cadáveres, los embalsamadores utilizan lino elaborado en un telar o importado de otro lugar.



Botón Estructuras sanitarias



Suministro de agua



Consultorio médico



Botica



Mortuorio



Consultorio de
dentista

Dentistas. En Egipto hay arena por todas partes, incluso en la comida, y su masticación continua desgasta los dientes. Los ciudadanos más ricos quieren cuidar sus dientes y acuden a los dentistas para conservar una sonrisa deslumbrante. Los dentistas no causan ningún efecto en la salud de la ciudad, pero mejoran el atractivo de los vecindarios.

Todas las estructuras sanitarias descritas necesitan acceso por carretera y mano de obra para funcionar.

LA SALUD DE LA CIUDAD Y LOS RIESGOS SANTARIOS

La salud de cada residente de la ciudad contribuye a la salud general de la ciudad. Generalmente, para mantenerse sanos, todos los habitantes necesitan mucha comida y frecuentes visitas al médico. La dieta variada y el acceso a un mortuario aumentan la salud de los ciudadanos.

Tres amenazas se ciernen sobre la salud de la ciudad: la enfermedad, la malaria y las epidemias. Es imprescindible proporcionar buenos cuidados sanitarios a todos los ciudadanos para prevenir los brotes epidémicos. La malaria sólo amenaza a las zonas de la ciudad que se encuentran a la orilla del río y cerca de los terrenos pantanosos. Para proteger de la mortal enfermedad a los ciudadanos que viven en estas zonas suminístrales agua potable y repelentes de mosquitos.

Cada una de las amenazas para la salud funciona de manera diferente:

Enfermedad

La enfermedad se da en casas que no tienen buen acceso a un médico ni un suministro regular de comida. Ataca a domicilios individuales y no se extiende. Sin embargo, si todo un barrio tiene mal acceso a los médicos, la enfermedad puede brotar en más de una casa. Cuando una persona se contagia, no hay nada que hacer. Todos los que viven en la casa mueren.

Utiliza la transparencia de riesgo de enfermedad (página 205) para ver qué casas tienen más probabilidades de contraer la enfermedad. Construye más consultorios médicos en la zona para reducir el riesgo. También puedes utilizar la transparencia de médicos, de sanidad (página 148) para planear la situación de las oficinas de los médicos. La transparencia de médicos muestra el acceso que cada casa tiene a un médico, y además, a los médicos que hacen su ronda.

Malaria

Vivir entre pantanos y a la orilla del río significa vivir con el riesgo de la malaria. Las casas de las praderas cercanas al río y los pantanos de cañas son las de mayor riesgo. Cuanto más densa es la hierba, más alto es el riesgo de malaria.

Al igual que ocurre con la enfermedad, la malaria empieza en una sola casa. Al contrario que la enfermedad, sin embargo, la malaria se extiende por el aire a las

El oficio del boticario

Shomu, 13er año del reinado de Ramsés

Por la mañana

Querido diario:

Jmunhotep y yo nos hemos puesto en camino esta mañana temprano, con intención de ir a pescar al Nilo, pero antes nos hemos detenido en la botica para hacernos con algunos artículos de primera necesidad.

El boticario ha saludado a Jmunhotep y se han puesto a hablar de un reciente brote de malaria. El boticario ha comentado que había hecho todo lo que pudo, pero que una vez que la malaria se declara es difícil de contener.

Mientras hablaban, he elegido varios artículos para comprarlos. En primer lugar he comprado antimonio pulverizado para ponerme en los párpados. Este polvo, conocido como «kohl», reduce el efecto del brillo del Sol, que puede llegar a ser cegador. Después he comprado un repelente de insectos elaborado con grasa de hipopótamo. Aunque el ungüento tiene un olor insoportable, merece la pena. En el Nilo, los mosquitos son siempre un fastidio, y sus picaduras resultan muy dolorosas. Después de equiparnos nos hemos dirigido al Nilo.

Con la balsa de caña que hemos alquilado, hemos pescado mucho, incluso un pez impuro que hemos devuelto al agua.

A media mañana estábamos hartos de pescar y hemos vuelto a la orilla.



casas vecinas. La única forma de reducir la posibilidad de un brote de malaria es disponer de muchos suministros de agua y boticas en las zonas más susceptibles al contagio. Utiliza la transparencia de riesgo de malaria (página 146) para averiguar los habitantes de qué casas corren más peligro de contraerla.

Si una persona contrae la malaria, todos los que viven en la misma casa mueren.

EPIDEMIA

Si las condiciones sanitarias generales son particularmente malas en la ciudad, puede desencadenarse una epidemia. La única forma de prevenir la epidemia consiste en cubrir las necesidades sanitarias de los ciudadanos, con dietas copiosas y buen acceso a los médicos.

Es imposible predecir dónde brotará la epidemia. Se debe exclusivamente a la insuficiencia de los servicios sanitarios generales. No está relacionada con el riesgo de malaria o enfermedad de ninguna casa en concreto.

Cuando la epidemia alcanza una casa, uno sus habitantes sale, febril y turbado, y empieza a deambular por las calles de la ciudad. Todas las viviendas por las que pasa se contagian, independientemente de su acceso a los servicios sanitarios y de lo ricos que sean sus ocupantes. Todos los residentes de las casas por las que pasa el ciudadano contagiado perecen irremisiblemente. Para evitar esta catástrofe, asegúrate de suministrar los cuidados sanitarios necesarios para todos los habitantes de la ciudad.

Los ciudadanos afectados por la epidemia deambulan por la ciudad



Ciudadano infectado



porque saben que su situación es desesperada. Si un boticario se encuentra con un ciudadano afectado por la epidemia, tiene órdenes estrictas de sacarlo de las calles a toda costa. Una persona infectada morirá en un mes si no da con un boticario.

Los boticarios pueden ayudar a contener la epidemia después de que surja, pero sólo la buena salud de la ciudad puede prevenir que brote.

CASAS CONTAGIADAS

Cuando los habitantes de una casa han sufrido cualquier enfermedad, será inhabitable durante varios meses. Estos edificios se marcan con una calavera. Cuando la casa vuelva a ser habitable, el símbolo de la calavera desaparecerá y la gente podrá mudarse a ella. La casa no decaerá mientras está libre, y los suministros que tenga continuarán disponibles para los siguientes ocupantes.





ENTRETENIMIENTO

Si se trabaja mucho es necesario tener alguna diversión. A los egipcios les encantan los espectáculos con malabaristas, bailarinas y cantantes, y nada les gusta más que relajarse con una partida de senet y una cerveza.

Un buen acceso al entretenimiento es algo que agrada a todos los ciudadanos.

CONSTRUCCIÓN DE INSTALACIONES DE ENTRETENIMIENTO

Construye instalaciones de entretenimiento haciendo clic en el botón de Estructuras de entretenimiento del panel de control. Todas las estructuras de entretenimiento necesitan acceso por carretera y mano de obra.



Botón Estructuras de entretenimiento

LUGARES DE ENTRETENIMIENTO

Los lugares de entretenimiento deben situarse en una intersección porque prosperan allí donde la gente se reúne. Puede resultar complicado situarlos a causa de los escenarios. Utiliza como guía la silueta verde. Para funcionar, los lugares de entretenimiento necesitan mano de obra y artistas. Hay tres tipos de instalaciones, y la mayor de ellas puede albergar una gran variedad de artistas:

Quiosco. El quiosco es el menor de las instalaciones de entretenimiento. Sólo tiene un escenario, y únicamente los malabaristas pueden actuar en él. Los quioscos tienen un efecto positivo sobre los barrios circundantes.

Quiosco de orquesta. Los quioscos de orquesta son instalaciones medianas que tienen dos escenarios: uno para malabaristas y otro para músicos. El escenario de los malabaristas está a un lado de la instalación, y el de los músicos al otro. A la gente le gusta vivir cerca de los quioscos de orquesta.

Pabellón. Es la mayor de las instalaciones de entretenimiento y tiene tres escenarios: uno para el espectáculo de los malabaristas, otro para los conciertos y otro para el baile. Ningún ciudadano se queja de vivir cerca de un pabellón.

Un banquete suntuoso
Shomu, 13er año del reinado de Ramsés
Por la noche

Querido diario:

¡Vaya velada hemos tenido! Nos han invitado a un banquete en la casa del nomarca local. Nunca había estado en una fiesta tan lujosa.

Nefernetka estaba radiante. Ha pasado toda el día preparándose para la fiesta con ayuda de su doncella. Se ha puesto una túnica hecha del mejor lino y muchas joyas. Llevaba los ojos maquillados con polvo de antimonio y galena, y las uñas pintadas con alheña. Otra criada ha pasado varias horas acicalando la peluca que ha lucido Nefernetka.

Cuando hemos llegado a la fiesta, nuestro anfitrión nos ha dado a cada uno un cono de cera para la cabeza y una guirnalda de flores para el cuello. El cono nos ayudaba a mantener la cabeza fría. Nos hemos sentado a disfrutar de un suntuoso festín de carne de ternera, antílope y aves acuáticas, acompañado de exquisitas frutas y verduras frescas. El anfitrión había exportado de la lejana Micenas un gran suministro de vino, que ha venido bien para descansar de la habitual cerveza egipcia. Mientras comíamos tocaba un grupo de músicos, y hermosas bailarinas se movían al compás de la música. La juerga ha continuado hasta que no quedaban manjares ni vino.

Estábamos demasiado animados para irnos a dormir, así que Jmunhotep, Nefernetka y yo hemos ido al local de senet donde los habitantes de la ciudad se reúnen después del trabajo para beber cerveza y charlar. Varias personas estaban jugando al senet y un cuentacuentos entretenía a la multitud con relatos sobre el pasado. Por fin hemos venido a casa, pero no puedo dormir. Con tales visiones en la cabeza, no necesito soñar.

CENTROS DE ENTRENAMIENTO

Los ciudadanos esperan entretenimiento de gran calidad y los centros de entrenamiento procuran artistas profesionales. Cada artista tiene su propio centro de entrenamiento: los futuros malabaristas practican sus técnicas en la escuela de malabares, los músicos acuden al conservatorio y los bailarines aprenden su oficio en la escuela de danza.



Escuela de malabaristas

Los conservatorios y las escuelas de danza tienen un efecto negativo sobre el atractivo de los barrios. Los sonidos estridentes que emiten los aprendices no son muy agradables a oídos de los ciudadanos, y los bailarines entran y salen a horas intempestivas. A la gente le gusta vivir cerca de las escuelas de malabaristas, ya que mientras aprenden su oficio organizan jaranas muy divertidas.

LOCALES DE SENET

Los locales de senet son lugares a los que la gente acude a relajarse jugando al senet, un juego de tablero que imita el viaje a la otra vida. Con jarras rebosantes de espumosa cerveza, los ciudadanos pasan las horas en compañía y se apuntan a torneos amistosos. Además de la mano de obra y el acceso por carretera, los locales de senet necesitan suministro de cerveza (ver página 56) para servir a sus clientes. A la gente no le gusta vivir cerca de los locales de senet. La clientela suele ser ruidosa y alborotadora, sobre todo cuando suben las apuestas y hay grandes pérdidas.

MEDICIÓN DEL ACCESO AL ENTRETENIMIENTO

El supervisor de entretenimiento lleva la cuenta del número de escenarios de malabaristas, músicos y bailarines de la ciudad, así como del número de locales de senet.

A la hora de decidir si están satisfechos con el entretenimiento de una ciudad, lo más importante para los ciudadanos es el acceso al mayor número posible de clases de entretenimiento, lo que significa tener cerca varios tipos de escenarios. La variedad es muy importante para los residentes de la ciudad: por ejemplo, una multitud de malabaristas para entretener a un vecindario no logrará satisfacer el deseo de diversión de los ciudadanos. Desean poder elegir entre varias diversiones.





EDUCACIÓN

La educación es un privilegio de los ricos. Los más adinerados rehuyen el trabajo manual y no quieren que sus hijos experimenten los horrores del trabajo y el sudor bajo los abrasadores rayos del Sol. Por ello, a los escribas ricos les gusta tener cerca escuelas de escribas. También desean acceso a las bibliotecas para aumentar su cultura.

CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS DE EDUCACIÓN

Las escuelas de escribas y las bibliotecas son dos tipos de instalaciones de educación que puedes construir. Para elegirlos, pulsa el botón Estructuras de educación del panel de control.



Botón Estructuras de educación

Papiros

Los papiros, elaborados en las fábricas de papiro, son imprescindibles para las escuelas de escribas y las bibliotecas. Los profesores y bibliotecarios utilizan papiros, y sin ellos, los ciudadanos más ricos de la ciudad no podrían beneficiarse de la educación. Como necesitan papiros para llenar las estanterías, las bibliotecas no se pueden construir hasta que haya papiros en los almacenes. Para mantener en funcionamiento el sistema educativo es importante tener una industria de papiro floreciente o un flujo regular de costosas importaciones de papiro.

ESCUELAS DE ESCRIBAS

Cuando la escuela de escribas esté completamente provista de personal y tenga un suministro de papiros, los profesores recorrerán los barrios de la ciudad para educar a los jóvenes de las familias acomodadas. Cada vez que un profesor sale de la escuela de escribas se lleva unos cuantos papiros para que sus alumnos practiquen los jeroglíficos. Asegúrate de poder reabastecer el suministro de papiros de la escuela de escribas o los niños ricos de la ciudad no podrán aprender a escribir.



Escuela de escribas

BIBLIOTECAS

Las bibliotecas envían bibliotecarios por los barrios ricos de la ciudad. El papiro que se necesita para construir la biblioteca se queda en ella permanentemente, pero los bibliotecarios adquieren rollos de papiro adicionales para distribuirlos entre los ciudadanos, así que el suministro de papiros debe restaurarse para que la biblioteca siga funcionando.



Biblioteca

El arte del escriba

Shomu, 13er año del reinado de Ramsés

Mediodía

Querido diario:

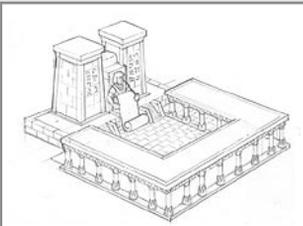
Jmunhotep y yo hemos ido a Per Anj, una biblioteca que recoge papiros literarios, religiosos, científicos e históricos. Poca gente puede entrar aquí, pero Jmunhotep es escriba, así que se tiene acceso libre.

Jmunhotep sonreía al recordar el tiempo en que estudiaba.



“Era bastante rápido, así que caía bien a los profesores -recordaba-. Pero algunos de mis amigos no eran tan afortunados. Mi pobre amigo Nebamún se llevó más palizas de las que merecía. Aunque todo le

salió bien al final. Trabaja en el palacio del faraón y lleva la cuenta de sus asuntos domésticos.”



Después, Jmunhotep me ha llevado a una sala con las paredes llenas de estanterías cuajadas de papiros. Jmunhotep ha extraído uno y lo ha desenrollado. “Ay -ha dicho-, éste es uno de mis favoritos y hace que me enorgullezca de ser escriba. Es la Sátira

sobre el comercio y señala las innumerables desventajas de no ser escriba. Cuando aprendía a escribir copié este manuscrito muchas veces.”





EL EJÉRCITO

COMBATE Y DEFENSA

El país tiene un aspecto idílico con sus fértiles granjas, sus hermosos templos y sus lujosos jardines, pero todo esto puede cambiar rápidamente si se desencadena una guerra. La invasión es una amenaza constante, e incluso las batallas emprendidas lejos de la ciudad pueden tener un efecto directo sobre la gente. El ataque puede venir de cualquier parte, por tierra o por agua.

Dispones de muchos medios para defender la ciudad ante un ataque. Puedes construir fuertes muros que rodeen la ciudad, manteniendo alejados a los posibles enemigos. Los invasores decididos terminarán por traspasar incluso el más fuerte de los muros, así que dispón un ejército fuerte y versátil en la ciudad para evitar el desastre.

Algunos invasores se acercan a tu país por el mar o por el río y no hay muro que pueda contener la invasión. Sin embargo, una poderosa flota puede evitar que los enemigos desembarquen.



Botón Estructuras militares

CREACIÓN DE UN EJÉRCITO

Además de proteger la ciudad contra cualquier daño, un ejército puede hacer un gran honor a la comunidad sirviendo al imperio en caso de que se requiera su ayuda. Para reclutar un ejército, construye fuertes y una oficina de reclutamiento. Las academias militares entrenan a los hombres para convertirlos en soldados mejores, pero no son necesarias para crear un ejército.

EL RECLUTADOR Y LA ACADEMIA

Cuando estés preparado para crear un ejército, construye una oficina de reclutamiento pulsando el botón Estructuras militares y elige Reclutador. Los hombres dispuestos a luchar por su ciudad se dirigen a la oficina del reclutador para alistarse. Este edificio necesita acceso por carretera y mano de obra.

La función del reclutador es muy sencilla: inscribe a los hombres en el ejército y les proporciona el armamento especial que necesiten. Para equipar a la futura infantería, el reclutador



Reclutador

necesita un almacén de armas, importadas de otro lugar o fabricadas en una armería (ver página 57). Para reclutar aurigas se necesitan carros de batalla del taller de cuadrigas (ver página 57) o de un comerciante. Los hombres que aspiran a ser arqueros fabrican sus propios arcos y flechas. El reclutador también asigna a los soldados las guardias en las murallas y las torres de la ciudad.



Academia

Los nuevos soldados dejan la oficina del reclutador con sueños de gloria y el armamento necesario, pero poco más. La academia proporciona a estos soldados entrenamiento del arte de la guerra. Para construir una academia, selecciónala en la lista Estructuras militares. Las academias necesitan acceso por carretera y mano de obra.

En las academias se enseña a los soldados de infantería, a los arqueros y a los aurigas las mejores formas de combate. Los centinelas aprenden sus habilidades trabajando y no acuden a la academia. Una vez terminados los estudios, los soldados pasan a las compañías.

Si no hay una academia en la ciudad, los soldados van a sus compañías directamente desde la oficina del reclutador.

COMPAÑÍAS Y FUERTES

Cada soldado se asigna a una compañía y cada compañía tiene su propio fuerte. Los tipos de compañías y fuertes son:

Infantería. La infantería es el apoyo principal de la mayoría de los ejércitos. Están especializados en el combate cuerpo a cuerpo y luchan en la línea del frente. Se desplazan a velocidad media. Salen de la oficina del reclutador armados con lanzas.

Arqueros. Con sus flechas, los arqueros pueden atacar al enemigo a más distancia que la infantería, pero son pésimos en las batallas cuerpo a cuerpo y no duran mucho si un enemigo les ataca directamente. Su velocidad es un poco menor que la de la infantería. Los arqueros fabrican sus propios arcos y flechas.



Aurigas. No hay nada que asuste más a los soldados que ver que una línea de aurigas se acerca a gran velocidad. Los aurigas son la clave para romper las formaciones protectoras del enemigo. Una vez rotas las líneas, la victoria resulta más sencilla. Cada auriga recibe un carro al dejar la oficina del reclutador.

Los soldados prefieren quedarse en los fuertes cuando no tienen que luchar, y permanecen en ellos a menos que les ordenes que salgan al campo de batalla. En los fuertes, los soldados disfrutaban de la camaradería de sus compañeros. Demasiado tiempo en el campo de batalla acaba con la moral de una compañía.

Los fuertes no necesitan acceso por carretera ni mano de obra. Tienen un efecto extremadamente negativo en el atractivo de un vecindario, así que es mejor situar los fuertes a las afueras de la ciudad.

CAPACIDAD DE LUCHA DE LA COMPAÑÍA

Cuando las compañías están en los fuertes tienen un aspecto feroz y parecen preparados para enfrentarse a cualquier enemigo. Sin embargo, no todas las compañías están igualmente preparadas para luchar. Tanto la experiencia como la moral afectan al rendimiento de las compañías en el campo de batalla.

Experiencia. Cuanto más experimentada esté una compañía, más eficaz será en el combate. La experiencia general de una compañía depende de la experiencia de cada uno de sus hombres.

Los soldados recién salidos de la oficina del reclutador no tienen experiencia y no saben qué les espera en el fragor de la batalla. Los soldados que resisten los duros entrenamientos de la academia sacan mucho provecho de las arduas lecciones de sus instructores, y cuando entran en servicio ya tienen algo de experiencia.

Los soldados que sobreviven a una batalla adquieren experiencia en la lucha. Cada combate del que sale con vida es una lección más sobre el arte de la guerra.

Cada uno de los soldados repercute sobre la experiencia total de una compañía. Si un recién reclutado sin entrenamiento en la academia se une a una compañía de veteranos, reducirá su experiencia general. Los soldados recién salidos de la academia reducen el nivel de experiencia de la mayoría de las compañías veteranas, pero pueden mejorar el nivel de experiencia de las compañías sin formación, cuyos miembros anteriores no estaban entrenados en la academia.

Para comprobar la experiencia de una compañía, haz clic en ella o consulta al supervisor militar. La bola roja del estandarte te da una idea del nivel de experiencia de la compañía: cuanto más alta esté la bola en el asta, más experiencia tiene la compañía.

Moral de la compañía. La moral de una compañía influye directamente sobre el comportamiento de sus soldados en la batalla. Una compañía con la moral alta sale airoso de la más difícil de las batallas. Una compañía con la moral baja huye en cuanto las cosas se ponen feas. Las compañías con una moral muy baja pueden incluso negarse a salir del fuerte.

Una serie de factores afectan a la moral. El éxito en las batallas, además de la experiencia creciente, hace subir la moral. Si el enemigo supera en número a la compañía, hunde la moral. También baja la moral si no se permite a los soldados ir al fuerte después de una batalla. Si la ciudad no está bajo una amenaza inminente, no hagas patrullar a los soldados ni los envíes lejos del fuerte, o su moral habrá bajado mucho cuando aparezcan los invasores. Las compañías prefieren dormir y comer en el fuerte a andar buscando comida por el campo y dormir bajo las estrellas.

La bola dorada del asta de la bandera de la compañía indica su moral. Haz clic en la compañía o consulta al supervisor militar si deseas un informe exacto.

ÓRDENES DE MARCHA

Mantenerse firmes en formación cerrada. En formación cerrada, los soldados están tan juntos entre sí como sea posible. Puesto que les han ordenado mantenerse firmes, no abandonarán su posición para atacar al enemigo. Sin embargo, atacarán a cualquier enemigo que se ponga a su alcance.



Órdenes de marcha. Pulsa uno de los botones anteriores para impartir una orden a la compañía seleccionada. Mantén el cursor sobre una orden y obtendrás una breve descripción de las ventajas e inconvenientes que conlleva.

Formación cerrada. La formación cerrada es la más beneficiosa para la infantería. Cuando está en formación cerrada, la infantería forma una muralla humana que resulta difícil de atravesar para el enemigo, y los soldados se defienden mutuamente. No se moverán para atacar a menos que los ataquen a ellos. Los arqueros y aurigas también pueden alinearse en formación cerrada, pero como no están en la línea del frente, esta formación no les sirve de gran cosa. El comando de teclado para esta orden es "T".

Mantenerse firmes en formación abierta. Esta orden sólo se puede impartir a la infantería y a los arqueros, pero no a los aurigas. En formación abierta, los soldados se dispersan para cubrir más terreno mientras mantienen su posición. Atacarán si algún enemigo se pone a su alcance. Esta posición ayuda a la infantería y a los arqueros a defenderse contra las flechas enemigas, pero no les proporciona mucha protección contra el ataque de la infantería enemiga. El comando de teclado para esta orden es "L".

Enfrentarse a los enemigos próximos. Cuando recibe esta orden, una compañía se desplaza para atacar a los enemigos que se encuentren próximos. El ataque continúa hasta que el enemigo resulta aniquilado o se bate en retirada, o hasta que la compañía recibe una nueva orden. El comando de teclado para esta orden es "N".

Reducir. Cuando reciben esta orden, los soldados parten en busca de cualquier enemigo para atacar. Mientras se encuentren bajo la orden de reducir, las compañías atacan ferozmente al enemigo. Sin embargo, la agresividad dificulta su capacidad de defensa, así que es mejor utilizar esta orden cuando los soldados de la ciudad superen en número a los enemigos. El comando de teclado para esta orden es "M".

Cargar. Esta orden sólo se puede dar a los aurigas. Cuando se carga contra una línea enemiga se rompe su formación, con lo que el enemigo resulta más vulnerable al ataque. Cuando reciben la orden de cargar, los aurigas hacen sudar a sus caballos, que arrastran los carros a toda velocidad a largas distancias. Al final, los caballos se agotan y necesitan descansar, así que no es aconsejable impartir esta orden muy a menudo. La tecla correspondiente es "C".

Volver al fuerte. Pulsa Volver al fuerte cuando los soldados hayan cumplido con su deber y venciendo al enemigo. En el fuerte podrán descansar hasta la próxima batalla. Si tienen la moral baja, regresarán por sí mismos. La tecla correspondiente es "F".

Junto con la mayoría de las órdenes puedes decidir si las líneas deben marchar a la izquierda o a la derecha. Pulsa el botón "Girar compañía" o la tecla "R" para cambiar la orientación de los soldados.

Además de dar las órdenes específicas señaladas anteriormente, puedes ordenar un

ataque seleccionando el enemigo o haciendo clic en él. La compañía persigue a toda costa al enemigo fijado hasta recibir una nueva orden.

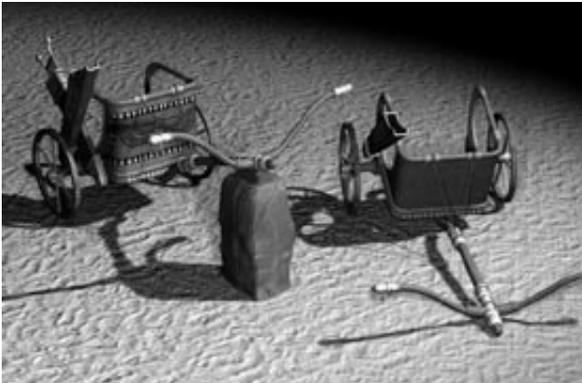
LAS ARMAS, LOS CARROS Y SU FABRICACIÓN

Para poder asignar a los soldados de infantería y a los aurigas a sus fuertes, el reclutador ha de equiparlos con los instrumentos que utilizarán en la batalla. El reclutador equipa a la infantería con armas, y a los aurigas, con carros. En las armerías se fabrican las armas con cobre, y en los talleres de cuadrigas se fabrican los carros con madera. Si la ciudad no fabrica estos utensilios de guerra, se pueden importar. Si deseas más información sobre la



Armería

fabricación de utensilios de guerra, consulta la página 47.



CREACIÓN DE FLOTAS DE GUERRA

El Nilo es una especie de autopista que lleva personas, artículos y servicios a las ciudades de la orilla. Pero también pueden llegar por el río los invasores. La mejor manera de evitar que estos atacantes alcancen tierra

firme es crear una flota. Las flotas constan de dos tipos de embarcaciones: barcos de guerra y barcos de transporte.

Cómo construir y atracar las naves

Los astilleros construyen los barcos de guerra y transporte. Para que se puedan construir barcos de guerra es necesario que la ciudad cuente con un astillero. Para crear un astillero, pulsa el botón Estructuras industriales y elige Astillero (consulta la 57).

Cuando el astillero está activado y tiene un suministro de madera, el siguiente paso consiste en construir los muelles (dársenas y embarcaderos). Cuando se construyen los muelles y se les asigna mano de obra, en el astillero se empieza a construir barcos. Para construir un muelle, selecciona Dársena de barcos de guerra o Dársena de barcos de transporte de la lista

de edificios que aparece cuando se pulsa el botón Estructuras militares. Como todos los edificios construidos en la costa, los muelles deben situarse en un borde recto. Los barcos no pueden navegar por canales estrechos, así que asegúrate de que el barco fabricado en el astillero tendrá vía libre para navegar hasta el muelle. Los muelles necesitan también acceso por carretera y mano de obra. La mano de obra no es lo mismo que la tripulación del barco, que procede de otros lugares y no reduce la población ni la fuerza de trabajo de la ciudad.

En cada dársena puede atracar un barco. Los barcos de guerra atracan en las dársenas militares; los barcos de transporte en las civiles. Cuando los barcos se estén utilizando en batallas o para transportar tropas, es conveniente dejarlos en sus dársenas.

BARCOS DE GUERRA

Los barcos de guerra patrullan las vías fluviales y abordan o disparan a otras naves que intentan infligir daños en la ciudad. Los barcos de guerra también pueden atacar al ejército de tierra con proyectiles, en caso de que se encuentren cerca de la costa.



Dársena de barco de guerra

Prioridades de ataque

Sea cual sea la orden que des a un barco de guerra, su capitán siempre sigue las mismas prioridades cuando ataca al enemigo. Las prioridades del capitán son:

Los barcos de transporte con soldados enemigos a bordo. El capitán sabe que su misión habrá fracasado si los soldados enemigos alcanzan la costa. Si hay algún barco de transporte con soldados enemigos en las aguas de la ciudad, será el primero en recibir un ataque.



Dársena de barco de transporte

Desembarco de enemigos cerca de la costa. La segunda prioridad del capitán son los enemigos que han desembarcado hace poco. Si no hay ningún barco de transporte con soldados enemigos a bordo acechando la ciudad, el barco de guerra buscará enemigos cerca de la costa para bombardearlos.

Barcos de guerra. Los barcos de guerra enemigos son su tercera prioridad. El barco de guerra aborda los barcos de guerra enemigos e intenta hundirlos en caso de que no haya barcos de transporte con tropas a bordo o enemigos que hayan desembarcado.

Barcos de transporte enemigos vacíos. Los barcos de transporte enemigos vacíos son la última prioridad del capitán. Los atacará si no tiene más enemigos a los que enfrentarse. El capitán reacciona rápidamente ante cualquier cambio, y puede abandonar la batalla si se presenta una situación de mayor prioridad. Por ejemplo, si está atacando un barco de guerra cuando un barco de transporte con soldados enemigos entra en la zona que está protegiendo, se alejará del barco de guerra enemigo y se centrará en el barco de transporte de tropas.

Órdenes para los barcos de guerra

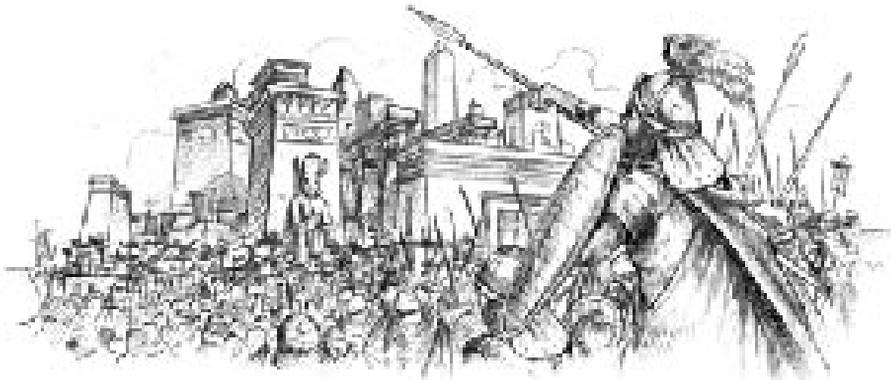
Para impartir órdenes a un barco de guerra, haz clic en él o selecciónalo y pulsa la tecla deseada. Los barcos de guerra pueden recibir las siguientes órdenes:

Mantener posición. Si se le ordena mantener la posición, el barco de guerra no se moverá del lugar que le asignes. Se defenderá poniéndose de frente a los barcos de guerra enemigos para reducir en la medida posible los daños que causan las embestidas del enemigo y atacarán a los enemigos a su alcance disparándoles flechas. Si varios barcos de guerra están alineados y todos tienen la orden de mantener posición, formarán un bloque con el objetivo de mantener a los invasores alejados. El comando del teclado para esta orden es "H".

Enfrentarse a los enemigos cercanos. Si un barco de guerra recibe esta orden, atacará a los enemigos que se encuentren cerca. El comando del teclado para esta orden es "N".

Buscar y acabar con todos los enemigos. Cuando recibe esta orden, el barco de guerra patrulla las vías fluviales en busca de enemigos a los que derrotar. El comando del teclado para esta orden es "A".

Reparar. En caso de que el barco de guerra haya recibido daños en el conflicto, cuando se pulsa este botón se dirige al astillero para efectuar las reparaciones necesarias. Cuando el astillero termina de reparar los daños, devuelve el barco a su



dársena. Si el barco de guerra está muy dañado, el capitán ordenará por sí mismo que se envíe el barco al astillero. El comando de teclado para esta orden es "R".

Volver a la dársena. Cuando se elige esta opción se envía el barco de vuelta a su muelle. El comando del teclado para esta orden es "W".

Para ordenar a un barco que se desplace, haz clic en él y a continuación haz clic en otro lugar. Cuando llegue a su nueva posición, continuará con la ejecución de la última orden dada. Si haces clic en un enemigo, el barco de guerra lo perseguirá hasta derrotarlo, o si es un objetivo de tierra, hasta que se salga de su alcance.

Abordar

Los barcos de guerra atacan a otros barcos principalmente mediante las embestidas. Se puede embestir a los barcos enemigos a velocidad normal, pero los daños son mayores si la velocidad es elevada. Los barcos de guerra pueden viajar a la máxima velocidad durante un tiempo, limitado hasta que su tripulación se quede sin fuerzas para seguir remando (ver más abajo).

El objetivo del barco de guerra es infligir el mayor daño posible de un solo golpe. El mejor lugar para golpear a un barco es la manga, en el centro del lateral del barco. Los golpes en la parte delantera infligen un daño moderado, y en la parte trasera provocan menos daños aún. Un golpe en la proa del barco produce un daño mínimo, y una colisión contra la popa apenas causa ningún daño.

Daños del barco y resistencia del casco

Los barcos de guerra pueden recibir daños si reciben la embestida o de otro barco o son alcanzados por un proyectil. Los enemigos tienen el mismo objetivo que los barcos de guerra de la ciudad: embestir a los barcos por su punto débil. Para comprobar el estado de los barcos, haz clic en ellos o consulta al supervisor militar. Si observas que el casco de un barco está dañado, envíalo al astillero para que lo repare. Un barco de guerra con el casco debilitado tendrá dificultades para resistir un ataque del enemigo.

Condiciones de la tripulación

Los barcos de guerra utilizan a los remeros para ir a máxima velocidad. Los remeros son bastante fuertes y pueden remar todo el día a velocidad normal, pero cuando se les ordena remar a máxima velocidad, para embestir, se agotan rápidamente.

Para averiguar cómo se encuentra la tripulación de un barco de guerra, haz clic en él o consulta al supervisor militar. Los niveles de fuerza de la tripulación son:

Agotamiento. El agotamiento se da después de que la tripulación de un barco de guerra haya remado a la máxima velocidad todo el tiempo posible. El barco de guerra no puede moverse mientras su tripulación esté agotada; los hombres casi no pueden

sujetar los remos y se encuentran completamente indefensos. La única cura para el agotamiento de la tripulación es descansar, lo que lleva tiempo.

Cansancio. Una tripulación cansada puede mover el barco, pero no muy deprisa. Puedes dar órdenes a la tripulación, pero sólo podrá mover el barco a velocidad media. Incluso remando a velocidad media, se recuperan del cansancio.

Descanso. La tripulación de un barco de guerra puede hacer cualquier cosa que se le pida cuando está descansada.

BARCOS DE TRANSPORTE

Los barcos de transporte llevan a los soldados por río o por el mar a tierras lejanas. Cualquier compañía puede viajar en un barco de transporte, pero un barco no puede llevar más de una compañía a la vez.

Órdenes para los barcos de transporte

Igual que los barcos de guerra, los barcos de transporte pueden recibir órdenes específicas. Para mover a un barco de transporte de un lugar a otro, haz clic en él y a continuación en el nuevo lugar. Haz clic en el barco de transporte, o selecciónalo y utiliza los comandos del teclado para ejecutar cualquiera de las siguientes órdenes:

Mantener posición. Esto obliga al barco de transporte a permanecer donde está. Si recibe un ataque, el capitán lo girará para reducir el daño, pero no huirá. Esta opción se debe utilizar con prudencia puesto que los barcos de transporte no están bien equipados para defenderse. El comando de teclado para esta orden es "H".

Esquivar enemigos. Los barcos de transporte, sobre todo los que transportan soldados, son valiosos y están indefensos. Pulsa Esquivar enemigos para que el capitán haga todo lo que pueda para evitar el ataque. Esquivar enemigos es la orden predeterminada del barco de transporte, y el capitán del barco procederá así a menos que le ordenes otra cosa. El comando de teclado para esta orden es "E".

Embarcar/desembarcar. Para que una compañía de soldados suba a un barco de transporte, pulsa el botón Embarcar y haz clic en la compañía de soldados que desees que suba a bordo. Los soldados subirán al barco de transporte y éste desplegará el estandarte de la compañía. Cuando se hace clic en el barco del transporte aparece información sobre la compañía que va a bordo. Para que los soldados vuelvan a la orilla, pulsa Desembarcar y desplaza el cursor al lugar en que desees colocar la compañía.

La opción se llama Embarcar o Desembarcar según haya soldados en el barco de transporte. No tiene ningún comando de teclado.

Reparar. Si el barco de transporte resulta dañado, pulsa Reparar para enviarlo al astillero. El capitán del barco lo llevará por sí mismo al astillero si el casco resulta gravemente dañado. La tecla correspondiente a esta orden es "R".

Volver a la dársena. Pulsa este botón para enviar el barco de transporte de vuelta al muelle. La tecla correspondiente a esta orden es "W".

RESISTENCIA DEL CASCO

Haz clic en el barco de transporte para averiguar la resistencia de su casco y el estado de la compañía que vaya a bordo. La resistencia del casco es indica en qué condiciones se encuentra el barco. Un casco dañado lo hace más indefenso ante un ataque.

ESTRUCTURAS DEFENSIVAS

El ejército y la armada defienden la ciudad cuando los enemigos entran en ella. La construcción de estructuras de defensa puede evitar que los enemigos lleguen a poner un pie en la ciudad.

Muros

La estructura defensiva básica es el muro. Para construir muros, elígelos en la lista Estructuras defensivas de Estructuras militares. Haz clic y arrastra el ratón para construir grandes secciones de una vez.

Los muros que sólo tienen una capa de espesor constituyen un mínimo obstáculo para el enemigo. La mejor manera de defender la ciudad contra los ataques es construir muros de varias capas. Los enemigos tardarán mucho más tiempo en romper un muro grueso.

Los muros se construyen con piedra normal, así que no se necesita sacarla de la cantera ni importarla.

Torres

Construye torres para poder atacar desde los muros de defensa. En las torres se colocan los guardias, entrenados por el reclutador para lanzar jabalinas contra cualquier enemigo lo suficientemente valiente o temerario para ponerse a su alcance.

En caso de que el muro sea suficientemente ancho para caminar sobre él, las torres también envían centinelas para patrullar a lo largo del muro y disparar flechas cuando se acerque el enemigo.

Las torres han de construirse en muros de dos capas de espesor. Necesitan acceso por carretera, soldados y centinelas de la oficina de reclutamiento.



Portones

Portones

Aunque puede parecer muy tranquilizador, no puedes amurallar la ciudad completamente. Para que entren los inmigrantes y las caravanas de comerciantes es necesario tener portones.

Construye portones directamente en las carreteras de acceso más importantes de la ciudad. Mientras mantienes el cursor en el lugar deseado, pulsa "R" para cambiar la orientación del portón. Una vez situados, los portones se ajustan automáticamente a los muros adyacentes. Si la ciudad corre peligro de ataque, los guardias cerrarán las puertas para mantener fuera al enemigo.

Al igual que los controles de carretera, los portones permiten entrar y salir libremente a los viajeros con destino fijo, pero no a los errantes.

ENEMIGOS

Es probable que te encuentres con siete tipos diferentes de enemigos mientras estás a la cabeza de tu dinastía. Los enemigos extranjeros del faraón son:

Nubios
Cusitas
Hititas
Hicsos
Libios
Pueblos del mar
Cananeos
Beduinos
Mitianos



En periodos de inquietud pueden surgir guerras civiles y a veces puedes verte obligado a luchar contra tus compatriotas.

El ejército también ayuda a proteger la ciudad contra los depredadores. Los soldados y centinelas matan a los animales de rapiña cuando se cruzan en su camino. Si nadie los detiene, los depredadores pueden diezmar la población de la ciudad. Ten cuidado con las hienas, los cocodrilos y los hipopótamos.

PROTECCIÓN DEL IMPERIO

En ocasiones, el faraón o el gobernador de otra ciudad puede

necesitar tropas adicionales para defenderse contra un ataque o para conquistar un país extranjero. Cuando necesiten tropas de tu ciudad, el faraón y otras ciudades no dudarán en pedirte que las envíes. Para enviar compañías y barcos con el fin de ayudar a tus compatriotas, consulta al supervisor militar y dile qué compañías y qué barcos deben ponerse a disposición del imperio, para que los envíe. El supervisor político también puede enviar tropas y barcos de guerra a la batalla una vez que hayan sido seleccionadas por el supervisor militar. Si hay pendientes varias peticiones del mismo tipo de tropa, debes visitar al supervisor político para decirle adónde debe enviar a los soldados de la ciudad.

SUPERVISOR MILITAR

El supervisor militar lleva la cuenta del ejército y la flota. Para alternar los informes del ejército y la flota, pulsa el botón de la esquina inferior derecha.

El informe del estado del ejército muestra el nombre, el número de soldados y el nivel de experiencia de cada compañía. Puedes visitar cualquier compañía pulsando el botón "Ir a compañía". También puedes dar órdenes a una compañía para que vuelva a su fuerte o para que se ponga a disposición del imperio y parta a otro lugar.

En la parte inferior de la pantalla hay información actualizada sobre las actividades militares de Egipto. Si algún enemigo se acerca a la ciudad por tierra o si el faraón u otra ciudad solicita ayuda a tu ejército, lo podrás ver aquí.

El informe sobre el estado de la flota proporciona información similar. Muestra una lista de todos los barcos de guerra e informa sobre la condición actual de la tripulación y el casco del barco. Pulsa el botón "Ir al barco" para visitar un barco determinado. También puedes reservar barcos de guerra para el servicio al imperio u ordenarles que regresen a la dársena. El informe indica asimismo cuántos barcos de transporte hay en la ciudad.

MAPA DEL MUNDO

Si se aproxima el enemigo por tierra o agua, lo verás en el mapa del mundo. No pierdas de vista su avance para organizar la defensa. De igual manera, si has enviado a alguna compañía o barco para ayudar a otra ciudad o al faraón, puedes seguir sus movimientos en el mapa del mundo.



PUNTUACIONES

No basta con construir una ciudad; hay que construirla bien. Las puntuaciones son una medida para saber cómo marcha tu ciudad en cuatro aspectos: la cultura, la prosperidad, la construcción de monumentos y el servicio al imperio.

Construir monumentos suele ser lo más difícil, pero a veces la ciudad necesita obtener ciertas puntuaciones para ganar una misión. Estos objetivos se especifican en la información sobre las misiones.

SUPERVISOR DE PUNTUACIÓN

El supervisor de puntuación lleva la cuenta de las puntuaciones actuales de la ciudad y te aconseja sobre la forma de mejorarlas. Visítalo a menudo para ver cómo va la ciudad.

El supervisor de puntuación utiliza números y columnas para mostrar la puntuación. Los números muestran la puntuación de la ciudad, y las columnas indican cuánto falta para cumplir los objetivos programados en la información de la misión. Si la columna está completa, la ciudad ha alcanzado su objetivo.

PUNTUACIÓN DE CULTURA

La puntuación de cultura se calcula según los edificios de entretenimiento, educación, sanidad y religión que tenga la ciudad en proporción al número de ciudadanos que viven en ella. Cuantos más habitantes tenga la ciudad, mayor número de estructuras de cada tipo necesitará para obtener una alta puntuación de cultura.

Las boticas no afectan a la puntuación de cultura de la ciudad. Los consultorios médicos, los mortuorios y los dentistas aumenta la puntuación de cultura de la ciudad.

La mejor manera de aumentar la puntuación de cultura de una ciudad consiste en erigir más edificios culturales, educativos, sanitarios y religiosos de los suficientes para satisfacer las necesidades de los ciudadanos. Comprueba con los supervisores de diversión, educación, templos y salud pública si la ciudad tiene carencias de alguno de estos servicios.

PUNTUACIÓN DE PROSPERIDAD

La puntuación de prosperidad evalúa la riqueza y la seguridad financiera de la ciudad. No se calcula únicamente a partir del tesoro de la ciudad; también se tiene en cuenta la riqueza de sus ciudadanos, el valor de las propiedades, el desempleo y los tipos

de comida. Para mantener en ascenso la puntuación de prosperidad de una ciudad, intenta conseguir lo siguiente:

Conserva la solvencia. Las deudas tienen un efecto negativo sobre la puntuación de prosperidad. Sin embargo, si la ciudad tiene deudas a causa de los gastos de construcción, la puntuación de prosperidad no se ve afectada. El dinero que se gasta en construcción no se pierde, sino que se invierte en la ciudad.

Exporta más de lo que la ciudad importa. Si el balance comercial de la ciudad es positivo (gana más en exportación de lo que gasta en importación), aumentará la puntuación de prosperidad. El déficit comercial reduce la puntuación.

Asegúrate de que la ciudad puede pagar los impuestos todos los años. El impago de impuestos no sólo daña las relaciones con otras ciudades del imperio (ver Puntuación de imperio), sino que influye negativamente sobre la puntuación de prosperidad. Procura que la ciudad tenga suficiente dinero en las arcas al final del año, cuando llegue el momento de pagar al imperio lo que se le debe. Dona parte de los ahorros de tu familia si eso ayuda a pagar los impuestos.

Encárgate de que los ciudadanos trabajen y de que los puestos de trabajo estén ocupados. Tanto el desempleo como la falta de trabajo reducen la puntuación de prosperidad. La mejor forma de obtener una puntuación alta consiste en mantener el índice desempleo entre un cero y un cinco por ciento.

Paga sueldos altos a los trabajadores. Si la ciudad paga mejores sueldos que otras ciudades del imperio, aumentará su puntuación de prosperidad. Pagar menos que en el resto del imperio reduce la puntuación de prosperidad.

Proporciona a los ciudadanos una dieta variada. Cuantos más tipos de comida les ofrezcas, más posibilidades tendrás de obtener una puntuación de prosperidad alta.

Toma medidas para mejorar las viviendas. Las casas de mala calidad tienen un efecto muy negativo sobre la puntuación de prosperidad. Por buenos que sean la comida y el trabajo que una ciudad proporciona a sus habitantes, si no les proporciona viviendas atractivas no aumentará la puntuación de prosperidad.

Anima a los trabajadores a instruirse. Tener un buen porcentaje de escribas en la ciudad aumenta la puntuación de prosperidad. Recuerda, no obstante, que los escribas no trabajan, así que la ciudad necesitará atraer a más inmigrantes para ocupar los puestos de trabajo.

Además de todo lo dicho, también aumentan la puntuación de prosperidad los complejos de templos, los locales de senet y la terminación de monumentos.

Si tienes problemas para aumentar la puntuación de prosperidad, busca situaciones opuestas a los objetivos enumerados anteriormente. Las deudas crónicas, el déficit

comercial, los impuestos sin pagar, los problemas de desempleo, los sueldos bajos, las dietas poco variadas y las viviendas de baja calidad afectan negativamente a la puntuación de prosperidad.

PUNTUACIÓN DE IMPERIO

La puntuación de imperio evalúa la relación con otras ciudades de Egipto. La mejor forma de subirla es proporcionar servicios al imperio. Responde a las peticiones de mercancías y ayuda militar siempre que puedas y no cedas a las exigencias de los enemigos del imperio.

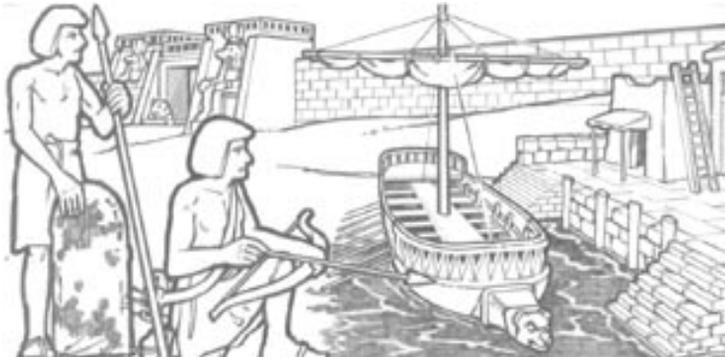
Asegúrate de que la ciudad paga los impuestos todos los años. Para ello tienes que comprobar que hay dinero en las arcas al final del año. La cantidad de dinero que posee la ciudad se basa en el número de habitantes y en que haya obtenido beneficios durante ese año. Para comprobar el estado de los impuestos, consulta al supervisor del tesoro.

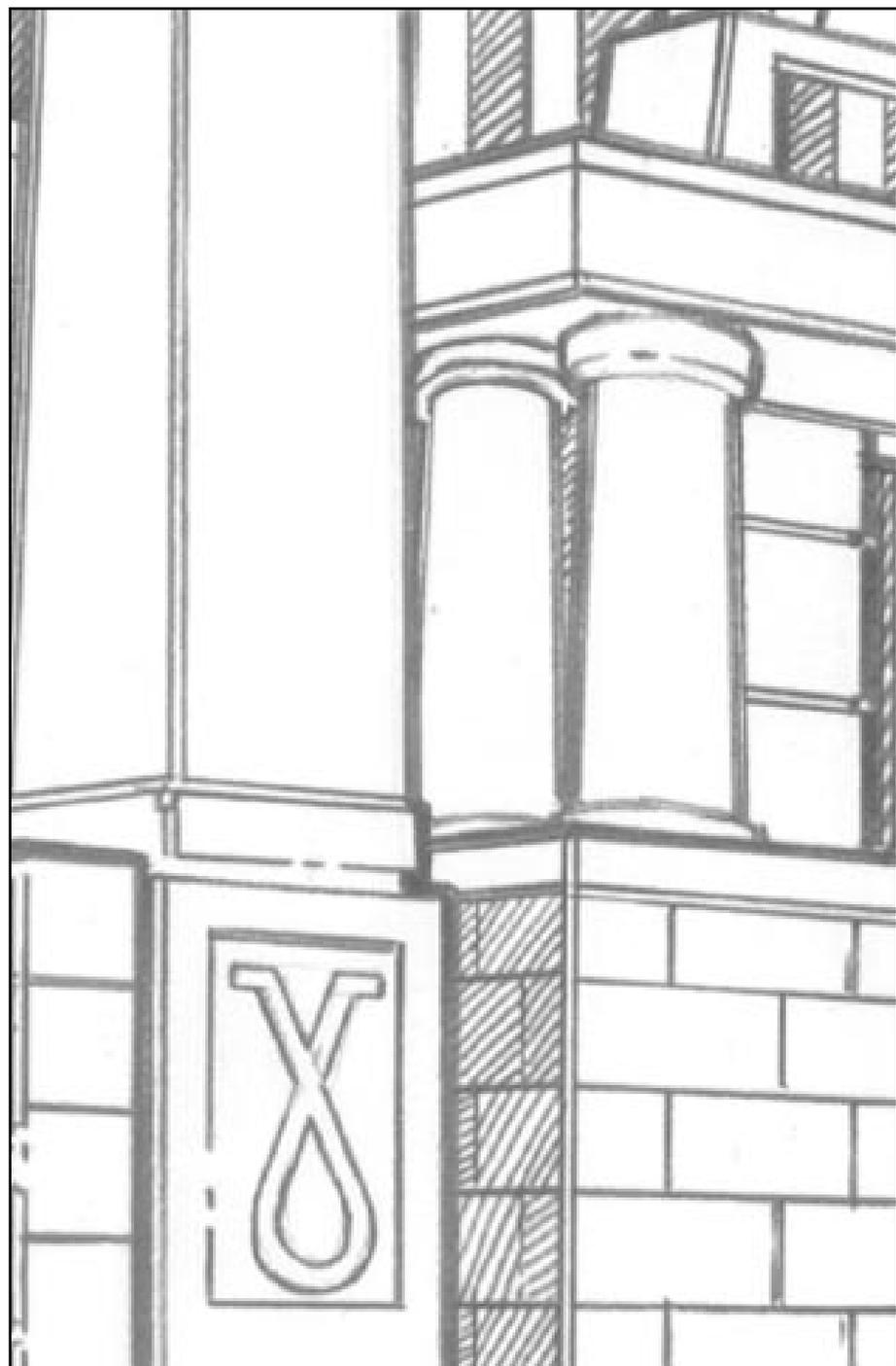
Ten cuidado de no contraer deudas. Las deudas también reducen la puntuación de imperio. En otras ciudades empezarán a pensar que estás aprovechándote de la generosidad del imperio y desaprobarán tu conducta.

También puedes aumentar la puntuación de imperio de la ciudad repartiendo tus riquezas mediante el envío de regalos pagados con los ahorros de tu familia.

PUNTUACIÓN DE MONUMENTOS

La puntuación de monumentos evalúa tanto el tamaño como la cantidad de los monumentos de tu ciudad, al igual que el desarrollo de su construcción. Si terminas todos los monumentos necesarios y recuerdas colocar en ellos las provisiones funerarias, no tendrás problemas para cumplir los requisitos de la puntuación de monumentos.





ADMINISTRACIÓN DE LA CIUDAD

Hay muchas cosas que tener en cuenta para gobernar una ciudad: granjas, industria, la salud y el bienestar de sus ciudadanos, tu relación con el imperio... La lista es interminable. Afortunadamente, dispones de fuentes innumerables de información para ayudarte a tomar decisiones.

LOS SUPERVISORES

Los supervisores tienen la información más precisa y actualizada sobre la ciudad. Dirígete a ellos regularmente para ponerte al día de todo lo que ocurre en la ciudad. Además de proporcionarte información, los supervisores te ayudarán a administrar la ciudad.

El supervisor de los trabajadores

El supervisor de los trabajadores informa sobre las cifras de empleo en cada sector. Te dice cuántos trabajadores en paro hay en la ciudad. En caso de falta de mano de obra, muestra cuántos puestos de trabajo están libres en cada sector.

En caso de falta de mano de obra, puedes servirte del supervisor de los trabajadores para establecer las prioridades de asignación de trabajo. Si no se determinan las prioridades, los supervisores de los trabajadores asignan los puestos a quienes ven preparados para ellos, y en general favorecen al sector alimentario. Si prefieres que otro sector pase a ser su prioridad máxima, selecciónalo en la lista. Se abrirá una pantalla con varios números, del uno al nueve. Para asignar un nivel de prioridad, elige uno de los números. El supervisor de los trabajadores asignará a los trabajadores a los sectores por el orden que establezcas. Si cambias una de tus prioridades, los otros sectores se reajustarán en concordancia.

El supervisor de los trabajadores también lleva la cuenta del nivel salarial actual de la ciudad y el resto del imperio.

Supervisor militar

El supervisor militar lleva la cuenta de los dos ejércitos de las fuerzas armadas. El informe del estado del ejército que presenta el supervisor indica el número y los tipos de compañías del ejército, proporciona detalles sobre su moral y nivel de experiencia y también puede enviar a los soldados al servicio de protección del imperio en caso de que el faraón u otra ciudad requiera su ayuda.

El informe sobre el estado de la armada te dice todo lo que necesitas saber sobre los barcos de guerra y transporte de la flota, informa sobre el nivel de fatiga de la tripulación de cada barco y sobre la resistencia de su casco. El supervisor militar también puede enviar barcos de guerra para ayudar al faraón o a otra ciudad, si es necesario.

El supervisor militar sabe en todo momento si se aproximan enemigos o si alguien necesita ayuda militar.

Supervisor político

El supervisor político ayuda a mantener buenas relaciones con las otras ciudades de Egipto. Lleva la cuenta de todas las peticiones pendientes de mercancías y alimentos y te tiene al tanto de dónde hay suficiente mercancía almacenada para satisfacerlas. Cuando estás preparado para enviar los artículos o alimentos solicitados, el supervisor político te ayuda a enviar la mercancía con rapidez.

El supervisor político también lleva la cuenta de los ahorros de tu familia y de tu salario personal. Consúltalo si quieres ajustar tu nivel salarial o gastar una parte de los ahorros de tu familia.

Supervisor de puntuación

El supervisor de puntuación muestra los niveles actuales de puntuación y te aconseja sobre cómo mejorarlos. Haz clic en cada puntuación para obtener consejos sobre la forma de mejorar en ese aspecto el rendimiento de la ciudad. Consulta las páginas 137-139 si deseas más información sobre las puntuaciones de Faraón.

Supervisor comercial

El supervisor comercial controla las industrias y almacenes de la ciudad y lleva la cuenta de la oferta, la demanda y los precios de los productos en todo el mundo. Sabe qué cantidad de cada mercancía se almacena en la ciudad y dice qué productos se pueden importar o exportar.

El supervisor comercial también te pone al día sobre el estado actual de cada industria. Visítalo cuando quieras poner en marcha o cerrar las industrias de la ciudad o acaparar una mercancía concreta en los almacenes. Cuando se acapara una mercancía, se acumula rápidamente en los almacenes porque nadie puede utilizarla. No se puede comerciar con ella y los clientes de bazar no pueden procurársela a los compradores. Si se está almacenando una materia prima, ningún cargamento de esta mercancía se puede enviar a la fábrica correspondiente.

Para detener una industria o almacenar una mercancía, selecciona un elemento de la lista del supervisor comercial. Los botones con las diferentes opciones aparecen en el panel que se abre.

El supervisor comercial también permite establecer el flujo del comercio. Identifica qué mercancías se pueden importar o exportar. Cuando decidas comerciar con un artículo, acude a él e indícale con qué artículos debe comerciar haciendo clic en ellos.

Puedes decirle qué cantidad debe guardarse en los almacenes de la ciudad, o puedes fiarte de su juicio y permitirle importar y exportar los alimentos y mercancías que le parezca. El supervisor continúa importando mercancía hasta que la ciudad alcanza el nivel elegido. Del mismo modo, exportará mercancía siempre que la ciudad tenga más cantidad de la elegida.

En las páginas 61-67 encontrarás más información sobre el comercio.

El supervisor de los graneros

El supervisor de los graneros proporciona información sobre la población de la ciudad y sus hábitos de alimentación. El supervisor ofrece tres gráficos de población: historial de la población, población por edad y población por vivienda. El historial muestra los cambios experimentados por la población a lo largo del tiempo. El censo muestra la población de la ciudad según su edad, y el informe de sociedad divide a la población según su tipo de vivienda.

El supervisor de graneros también prevé las tendencias de la población basándose en los niveles actuales de inmigración y emigración. Indica si la ciudad produce suficientes alimentos para dar de comer a los ciudadanos y qué cantidad de comida se almacena en los graneros. También informa sobre el número de inmigrantes que han llegado a la ciudad en el último mes y sabe el número de personas que pueden alojarse en las viviendas libres de la ciudad.

Supervisor de salud pública

El supervisor de salud pública informa sobre la sanidad general de la ciudad. Lleva la cuenta del número consultorios médicos, dentistas, boticas y mortuorios en funcionamiento y sabe si existe algún problema sanitario en particular que amenace la ciudad. También te mantiene al tanto sobre las demandas sanitarias más recientes de los ciudadanos.

Si tienes más que suficientes consultorios de médicos y dentistas, así como mortuorios, también aumentarás la puntuación de cultura (ver página 139). Comprueba regularmente que la ciudad tiene suficientes edificios de cuidados sanitarios. Como no todas las ciudades las necesitan, las boticas no afectan a la puntuación de cultura.

Supervisor de educación

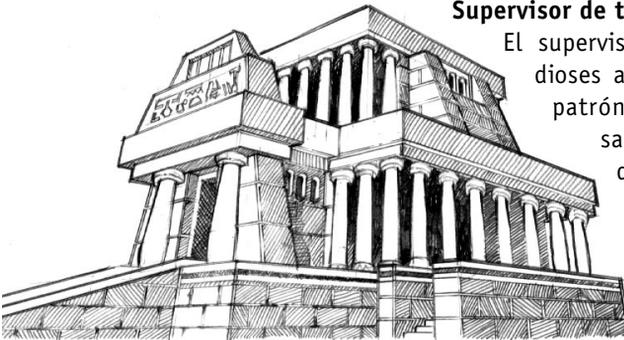
El supervisor de educación informa sobre el estado de la educación en la ciudad. Detalla el número de escuelas de escribas y bibliotecas en activo y cuántas personas pueden beneficiarse de las instalaciones educativas existentes. Evalúa si el acceso a la educación es suficiente y también informa sobre cualquier petición que hagan los ciudadanos en lo relativo a las instalaciones educativas. El cumplimiento de las peticiones de los ciudadanos sobre educación también aumenta la puntuación de cultura de la ciudad.

Supervisor de diversiones

El supervisor de diversiones sabe cuántos escenarios de malabaristas, música y baile están en funcionamiento en la ciudad. También informa del número de locales de senet que hay para entretener al pueblo. Calcula cuánta gente puede beneficiarse de los escenarios de la ciudad y evalúa la satisfacción de los ciudadanos con las ofertas de entretenimiento. También puede ayudarte a mejorar la puntuación de cultura de la ciudad. Si te dice que el acceso al entretenimiento es inadecuado, construye más instalaciones para aumentar la puntuación.

Supervisor de templos

El supervisor de templos sabe a qué dioses adora la ciudad y cuál es su patrón. También evalúa lo satisfechos que están los dioses. Informa sobre cuántos santuarios, templos y complejos de templos están en funcionamiento y si la gente demanda más acceso a las instalaciones



religiosas. También puede ayudar a organizar un festival (consulta la página 92 si deseas más información). El acceso de los ciudadanos a la religión mejora la puntuación de cultura de la ciudad.

Supervisor del tesoro

El supervisor del tesoro lleva el libro de cuentas de los ingresos y gastos de la ciudad y los compara con los del año anterior. Consulta al supervisor del tesoro para fijar un nuevo porcentaje de impuestos y para ver qué proporción de los ciudadanos paga impuestos actualmente. También te dirá cuánto dinero más ganaría la ciudad si todo el mundo pagara los impuestos.

Supervisor de monumentos

El supervisor de monumentos proporciona una lista de los monumentos que se necesitan para ganar una misión y un informe del estado general de los proyectos de construcción en marcha. También se encarga de enviar las provisiones funerarias para las tumbas en caso de que sean necesarias.

Si deseas información más detallada sobre cualquier monumento, haz clic de ayuda en la obra para consultar al capataz de construcción

LAS TRANSPARENCIAS

Supervisor jefe

El supervisor jefe, una especie de supervisor de los supervisores, es el principal ayudante que tienes en la ciudad. El supervisor jefe colabora con los otros supervisores para proporcionar un resumen del estado de la ciudad en diversos aspectos y te informa sobre los problemas apremiantes que se deben resolver inmediatamente. Es la persona adecuada a la que dirigirse si no se sabe muy bien a qué problemas se enfrenta la ciudad. Te puede ayudar a decidir qué hacer para hacer de tu ciudad un lugar mejor para vivir.

El supervisor jefe también conoce la última predicción del medidor del Nilo sobre la próxima riada y el momento en que tendrá lugar. También informa sobre la moral ciudadana: te hará saber si los ciudadanos están insatisfechos y por qué.

Si quieres saber más sobre un determinado aspecto de la ciudad, las transparencias pueden proporcionarte la información que necesitas. Pueden resultar esenciales a la hora de organizar la ciudad.

Transparencia de agua

La transparencia de agua muestra todos los suministros de agua y pozos de la ciudad y permite ver a los aguadores que hacen su trabajo cotidiano.

La transparencia de agua tiene un código de color que proporciona información sobre el acceso de agua en la ciudad. El azul claro indica la presencia de agua subterránea. Ahí puedes situar edificios que necesiten acceso a agua, como los pozos, los suministros de agua, los palacios y las mansiones. La zona marcada en azul oscuro muestra las casas que tienen acceso a un pozo. El acceso al agua potable de los aguadores se marca con columnas azules. Cuanto más alta sea la columna, mejor será el acceso de la casa al agua potable.

Transparencias de riesgos

Existen muchos peligros que amenazan el bienestar de la ciudad, pero afortunadamente puedes evitarlos casi todos. Las transparencias de riesgos te ayudarán a decidir qué hacer para prevenirlos.

En las transparencias de riesgos, la mayoría de los edificios se muestran sin relieve, sustituidos por una columna roja. Cuanto más alta sea la columna, mayor es el riesgo.

Incendio.

La transparencia de incendios muestra qué edificios tienen un alto riesgo de incendiarse. También podrás ver de un vistazo dónde se encuentran las estaciones de

bomberos de la ciudad, lo que te ayudará a decidir si una zona determinada necesita más protección.

Delincuencia.

En todas las ciudades hay unos vecinos más alborotadores que otros. La transparencia de delincuencia muestra cuáles son las zonas conflictivas, así como el emplazamiento de las comisarías y los tribunales.

Enfermedad.

El fantasma de la enfermedad se cierne continuamente sobre la ciudad. La transparencia de enfermedad muestra dónde acecha la peste. También muestra los médicos que combaten la enfermedad.

Malaria.

Los mosquitos portadores de la malaria viven en los pantanos y cerca del agua. Las viviendas de estos lugares son susceptibles de contagio. Por medio de la transparencia de malaria puedes ver qué casas tienen mayor riesgo y los boticarios que trabajan en la ciudad para prevenir esta dolencia.

Daños.

Aunque las técnicas de construcción están muy avanzadas, algunas instalaciones de la ciudad son propensas a los derrumbamientos y averías. La transparencia de daños muestra qué edificios corren más peligro de derrumbarse. También muestra a los arquitectos que recorren las calles.

Transparencia de problemas

Varios problemas pueden amenazar la ciudad y resulta difícil predecir cuándo se va a dar un problema. Con la transparencia de problemas podrás identificar los edificios de riesgo antes de que se produzca el problema.

Cuando se activa la transparencia de problemas se muestran todos los edificios de la ciudad que no funcionan, con iconos que indican los problemas que tienen. Si se mantiene el cursor sobre un edificio inactivo, aparece un globo de ayuda que describe el problema.

La transparencia de problemas también muestra los edificios que están a punto de derrumbarse o de incendiarse. La transparencia de problemas cubre los siguientes problemas de los edificios de viviendas e industrias:

Vivienda

A punto de decaer

A punto de crear un delincuente

A punto de infectarse de malaria

A punto de infectarse de enfermedad
 Contagiada
 Vacante

Industria

No hay trabajadores
 Trabajadores escasos
 Cerrada
 Necesita materia prima

La transparencia de problemas también muestra a los repartidores que no pueden repartir sus suministros y a los representantes de los sectores de empleo de la ciudad que buscan trabajadores capacitados. Si un edificio de la ciudad está sin trabajadores y los necesita, consulta al representante para averiguar por qué no los encuentra.

Transparencia de entretenimiento

Todos los ciudadanos demandan diversión y algunos insisten en que quieren más de una clase. La transparencia de entretenimiento muestra el acceso de las viviendas a



Transparencias. Las transparencias muestran aspectos específicos de la ciudad. Ésta muestra qué casas tienen acceso a un mortuorio. Las casas aparecen sin volumen, sustituidas por columnas. Cuanto más alta sea la columna, mejor acceso tiene la casa a un mortuorio.

cada tipo de entretenimiento y al entretenimiento en general. Las columnas de cada casa muestran el acceso que tiene al entretenimiento. Cuanto más alta sea la columna, mejor es el acceso.

La transparencia de entretenimiento general muestra el acceso total a todos los tipos de entretenimiento.

Transparencia de educación

Para que una ciudad prospere, sus ciudadanos ricos deben tener una buena educación. La transparencia de educación muestra qué casas tienen buen acceso a las escuelas de escribas y a las bibliotecas. Al igual que en la transparencia de entretenimiento, puedes ver los efectos de los educadores de la ciudad en su totalidad y por tipos.

Para ver dónde se encuentran los trabajadores de la sanidad utiliza la transparencia de sanidad.

Transparencia de sanidad

La transparencia de sanidad muestra la frecuencia con la que los distintos trabajadores sanitarios visitan las casas. También muestra a los dentistas, médicos, embalsamadores y boticarios que hacen su ronda.

Transparencia de administración

La transparencia de administración cubre una serie de servicios que influyen sobre el funcionamiento de la ciudad.

Transparencia de impuestos.

¿Qué morosos están evitando a los recaudadores de impuestos? La transparencia de impuestos muestra quién paga su parte y quién se escabulle. Cuando más altas sean las columnas, más frecuentemente pasa el recaudador de impuestos. El montón de monedas contiguo a las columnas indica cuántos impuestos ha pagado la casa. Si mantienes el cursor sobre las monedas, la ayuda del ratón muestra la cantidad exacta de impuestos recaudados en la casa. De este modo puedes decidir construir más oficinas de recaudación en las zonas donde se encuentran los morosos.

Ten en cuenta, sin embargo, que las visitas frecuentes de un recaudador de impuestos no significan que una casa pague más impuestos. Los impuestos se recaudan sólo cuando

corresponde. Para que una casa pague sus impuestos todos los meses, debe haber recibido hace poco la visita del recaudador de impuestos.

Transparencia de atractivo.

La transparencia de atractivo indica dónde se encuentran los mejores barrios. Se marca la tierra con cuadrados de colores que varían del marrón al dorado. Los cuadrados marrón oscuro son los lugares menos atractivos. Los cuadrados dorados indican los lugares más atractivos.

Transparencia de acceso al bazar. La transparencia de acceso al bazar muestra qué casas reciben la visita de los vendedores del bazar. También muestra dónde se encuentran los bazares, los graneros y los almacenes de la ciudad.

Transparencia de seguridad. Muestra todos los medios que tiene la ciudad para defenderse. Presenta las comisarías, los fuertes, las instalaciones de defensa, las dársenas de barcos de guerra, las dársenas de barcos de transporte, las oficinas de reclutamiento y las academias. Si has construido un complejo de templos en honor de Seth y le has añadido un oráculo de Sejmet (consulta la página 91), también verás a los sacerdotes de Seth que caminan por las calles de la ciudad.

VISTA

Cuando se elige la vista general de la ciudad, está orientada al norte. Si quieres mirarla desde una perspectiva diferente, haz clic en el icono de la pirámide que se encuentra en la parte superior de la pantalla, al lado de la fecha. Si haces clic en la pared derecha de la pirámide, la vista de la ciudad gira 90° en sentido contrario a las agujas del reloj. Si haces clic en la pared izquierda de la pirámide, la vista gira 90° en el sentido de las agujas del reloj. Si haces clic en el centro de la pirámide recuperarás la orientación al norte.

Puede ser útil observar la ciudad desde una perspectiva diferente, sobre todo si se desea ver qué hay detrás de un gran edificio.

MAPA GENERAL

El mapa general muestra una gran parte de la ciudad. Los edificios tienen el siguiente código de color, que indica su función:



Botón Mapa del mundo



Girar mapa

Carreteras	Gris
Alimentación y agricultura	Verde
Industria	Rojo
Entretenimiento	Azul claro
Religión	Morado
Educación	Amarillo
Sanidad	Blanco
Seguridad y mantenimiento	Azul
Gobierno	Malva
Militar	Naranja
Embellecimiento	Verde azulado
Monumentos	Gris oscuro
Muros y portones	Negro

Un rectángulo amarillo en el mapa general marca la zona visible actualmente. Haz clic en cualquier zona del mapa general para pasar a otro lugar.

MAPA DEL MUNDO

El mapa del mundo muestra tu ciudad y las otras ciudades importantes del mundo. En el mapa están marcadas claramente las rutas comerciales abiertas, y puedes seguir el avance de los ejércitos o flotas enemigas hacia la ciudad. De igual forma, si has enviado un ejército o una flota a ayudar a otra ciudad o al faraón, puedes seguirle la pista en el mapa del mundo.

CIUDADANOS

Los ciudadanos de Faraón se ocupan en sus tareas cotidianas, pero si haces clic en cualquiera de ellos te dirá qué hace o qué piensa. Cuanto más les hagas hablar, más cosas te contarán.

Los ciudadanos te dirán cuáles son, en su opinión, los asuntos más apremiantes. No todos los ciudadanos tienen la misma opinión. Sin embargo, si el hambre es problema más acuciante de la ciudad, muchos ciudadanos se quejarán de que tienen hambre más que de otra cosa.

Si pides a los ciudadanos que te digan algo más, te explicarán todo lo que piensan de la ciudad, por orden de importancia.

Ten en cuenta que los ciudadanos tienen una ligera tendencia a exagerar. Aunque te dan una idea de la actitud predominante en la ciudad, los supervisores son una fuente de información mucho más fiable. Las opiniones de los ciudadanos suelen ser egocéntricas.

MENSAJES

Cuando se produzca un acontecimiento importante en la ciudad o en otro lugar del imperio recibirás un mensaje que describe el acontecimiento. Algunos de estos mensajes son urgentes o requieren una respuesta rápida por tu parte. Pueden ser peticiones del faraón u otras ciudades, o pueden llamarte la atención sobre un problema de tu ciudad.



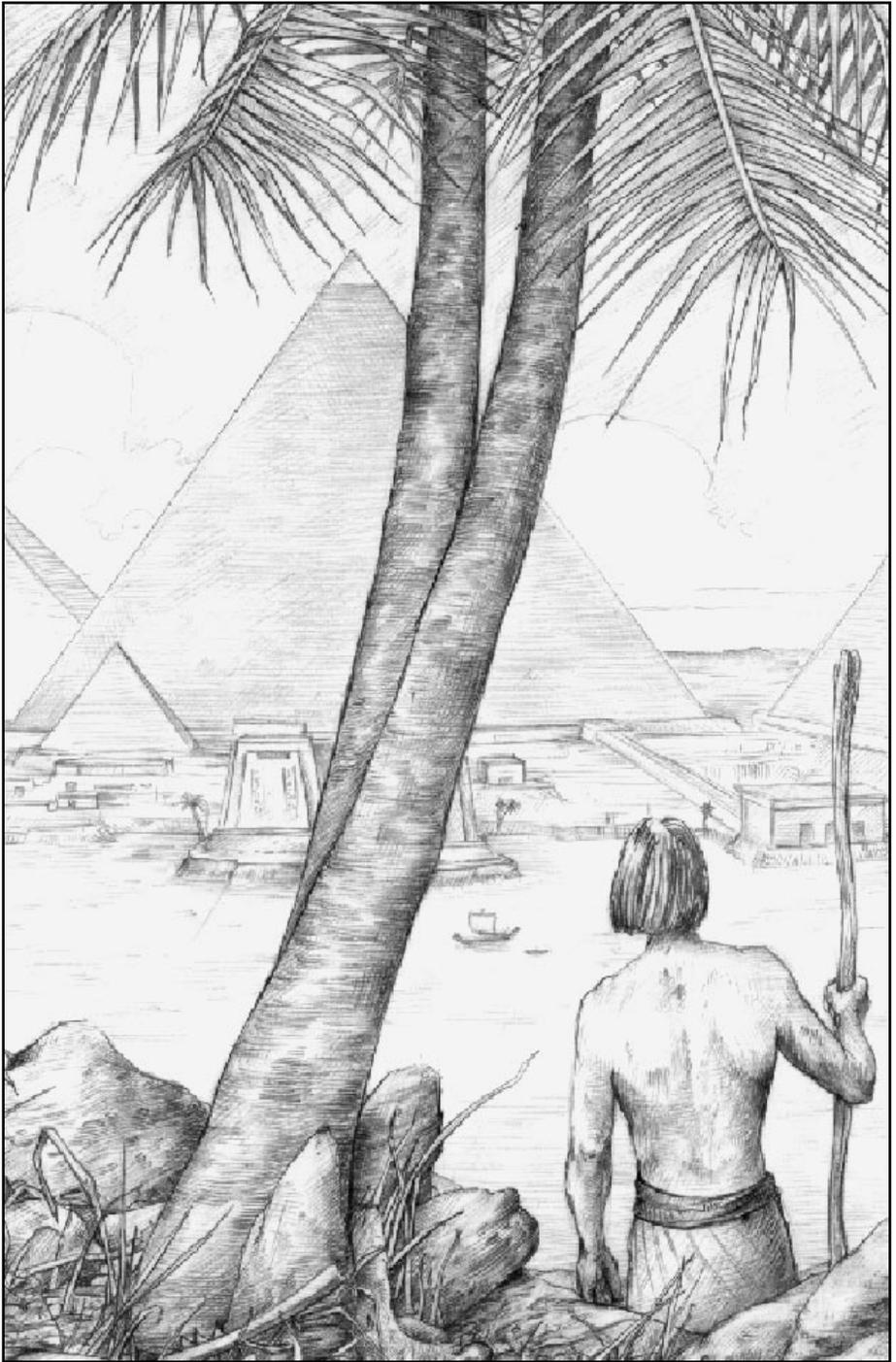
Botón Mensaje

Cuando llega un nuevo mensaje, el botón "Mensaje" del panel de control se ilumina. Púlsalo y se desplegará el mensaje. Si el asunto es extremadamente urgente, el mensaje se entrega inmediatamente y aparece en la pantalla de manera automática. Si el mensaje te pone sobre aviso de algún problema de la ciudad, puedes pulsar el botón de alarma para ir directamente al lugar del conflicto.

Otros mensajes que puedes recibir contienen instrucciones que te ayudarán a gobernar la ciudad con más éxito. Estos mensajes son guías útiles que te enseñan importantes conceptos del juego y determinan objetivos a corto plazo. Alcanzar dichos objetivos te permitirá ganar una misión y avanzar al siguiente nivel. Estos mensajes se marcan con un pergamino azul en la lista de mensajes.

Para borrar un mensaje haz clic de ayuda en su título, en la lista de mensajes.





DESARROLLO DE UN NUEVO EGIPTO

Como ha ocurrido generación por generación durante innumerables años, te encuentras al borde del desierto, mirando el sitio que consideras tu hogar. La ciudad se extiende ante ti: hacia el centro puedes ver majestuosos templos dedicados a los dioses. Los diplomáticos y otros ciudadanos se arremolinan alrededor del grandioso palacio. Lejos del centro hay barrios ricos decorados con parques, rotondas y estatuas. En las afueras de la ciudad, hay industrias y granjas que producen artículos y alimentos para cubrir las necesidades de los ciudadanos. Las caravanas se dirigen a los almacenes para vender productos exóticos de tierras lejanas. El Nilo, que sirve de telón de fondo, alberga imponentes barcos de guerra y humildes transbordadores.

Si te colocas de espaldas a la ciudad, te encontrarás frente a una pirámide en construcción que, llegado el momento, albergará tu cuerpo cuando realices el viaje al Campo de las Cañas. En las paredes de la pirámide, los artistas pintan la historia de tu familia, una historia que comenzó hace siglos. Todos tus antepasados han dedicado sus esfuerzos a un objetivo: un Egipto unido, con ciudades sin parangón en todo el mundo. ¡Cuán difícil debe de haber sido para tus antepasados más antiguos trabajar por la gloria de Egipto cuando se veía tan lejana!

Cuando te preparas para el viaje final, puedes estar seguro de que todos los que han vivido antes que tú están orgullosos de tus logros. Pero también sabes que sin los esfuerzos de cada uno de tus antepasados, Egipto no habría llegado a ser lo que es actualmente. Las grandes pirámides se construyen piedra a piedra, y las grandes naciones están formadas por individuos dedicados a un objetivo común. Igual que la pirámide necesita cada una de las piedras que la constituyen, la contribución de todos y cada uno de los ciudadanos hizo posible que Egipto sea el gran país en el que se ha convertido.



NOTAS DEL AUTOR

A medida que nos acercamos al nuevo milenio, la espectacular y enigmática civilización del antiguo Egipto parece haber cobrado una nueva importancia en el mundo moderno. Siempre rodeada de cierta mística y romanticismo, esta notable cultura parece llamarnos y evoca preguntas conocidas y al mismo tiempo tentadoras sobre nuestro lugar en el universo, de dónde venimos y a dónde vamos. ¿Por qué tiene tanta influencia sobre nosotros esta civilización desaparecida hace tanto tiempo?

¿Puede deberse simplemente a que la tremenda antigüedad de esta cultura resulta increíble? De hecho, esta civilización es tan antigua que las grandes pirámides se consideraban antiquísimas cuando el Imperio Romano entró en escena. Se deba sólo a que hay cierto tipo de magia en la que los seres humanos creemos, precisamente porque se desconoce tanto sobre esta sorprendente cultura, cuyos grandes y maravillosos logros siguen sobrecogiéndonos. Aunque Egipto ha resistido al paso del tiempo, la verdad es que en vísperas del nuevo milenio, cuando nos planteamos incógnitas como la vida en otros planetas, hay todavía una buena parte de nuestra propia historia que no conocemos y que quizá nunca lleguemos a conocer.

Lo que sabemos sobre el antiguo Egipto es fascinante, aunque no evoca las mismas imágenes en todas las personas. Algunos asocian la egiptología a viejos y polvorientos libros de texto y museos atestados. Para otros es tema de titulares en la prensa sensacionalista, donde comparte portada con los encuentros con extraterrestres y la resurrección de los muertos. Bueno, esperemos que eso cambie con Faraón. En este juego no tendrás que mirar fotos de viejas ruinas desmoronadas, ni retratos inanimados de faraones muertos hace milenios. Tampoco verás platillos volantes revoloteando alrededor de las pirámides ni momias terroríficas que caminan por las calles. Lo que verás en Faraón es un retrato vivo del antiguo Egipto resucitado. Nuestra propia visión, por supuesto.

Pero ¿cuál es nuestra visión de la vida en el antiguo Egipto? La tremenda hazaña de mantener una numerosísima población, casi exclusivamente con el propósito de construir enormes monumentos de ladrillos y sillares, es el elemento central de Faraón, al igual que lo era para los gobernantes del antiguo Egipto. Por encima de

todo lo demás, lo que hizo posible la construcción de edificios como las grandes pirámides y la Esfinge fue el tremendo don que los faraones tenían para organizar y controlar multitudes. Este aspecto predominante de la vida del antiguo Egipto es una parte importante de la experiencia de Faraón y algo que estoy seguro de que comparte la mayoría de los jugadores de estrategia.

En nuestro juego, como en el antiguo Egipto, la construcción de un monumento como las grandes pirámides (o incluso una pequeña pirámide) es un proceso con muchos detalles y con muchos pasos. Conlleva la extracción de piedra de las canteras o su importación, la elaboración de adobes de arcilla y paja, la utilización de trabajadores para transportar este material a la obra, donde los albañiles y los canteros, con ayuda de los carpinteros, lo colocan. Bloque a bloque, el monumento crece cada vez más. Ver cómo una pirámide u otro monumento se alza hacia el cielo, gracias a los esfuerzos de toda una población de trabajadores, escribas y obreros, es una experiencia realmente constructiva, aspecto que se descuida demasiado a menudo en estos juegos en aras de la destrucción, y esperamos que te guste tanto como a nosotros.

Otro elemento central de Faraón es el sistema de agricultura. Confinados en una tierra con muy poco terreno cultivable y rodeados de miles de kilómetros cuadrados de desierto estéril e inhóspito, los antiguos egipcios sacaban provecho de todo el alimento disponible, por medio de la caza, la pesca y la ganadería, aspectos que se incluyen en Faraón. Sin embargo, con el fin de poder alimentar a una gran población, los campesinos egipcios tenían que idear y dominar varios métodos de cultivo peculiares e innovadores para sacar el máximo provecho del suelo fértil (denominado "tierra negra") que se depositaba todos los años en las orillas del Nilo tras el desbordamiento anual. En aquel tiempo, casi todos los aspectos de la cultura egipcia estaban ligados a los ciclos anuales, y durante varios meses al año (cuando los campos estaban completamente cubiertos de agua), la mayoría de los campesinos trabajaba en la construcción de los grandes monumentos.

En las ciudades situadas más al norte, en el Bajo Egipto, la riada se producía más avanzado el año. Si África sufría una sequía (o si Osiris estaba descontento), no había riada. Se construyeron medidores para predecir el nivel que alcanzarían las aguas, así como grandes graneros para almacenar las inmensas cosechas. Se llevaron

a cabo proyectos de riego para aumentar las ventajas de la riada, y por supuesto, los sacerdotes siempre hacían tremendos esfuerzos para procurar la satisfacción de Osiris.

En Faraón, para permitirte experimentar personalmente esta peculiar forma de vida, hemos incorporado todos estos principios a un sistema de agricultura detallado pero sencillo. Podría continuar y pasar cientos de páginas relatando los datos históricos que hay detrás de cada aspecto de Faraón, pero creo que el juego habla por sí mismo.

Una cosa más: a menudo se tiende a atribuir el éxito de cualquier gran juego (y en caso de que no te hayas dado cuenta aún, creemos que Faraón lo es) a un solo, "visionario" o "estrella". Quizá los epílogos como estas notas del autor que ahora estoy escribiendo son una prueba de ello... No lo sé.

Sin embargo, sé que Faraón no habría sido posible sin el esfuerzo de todo el personal de Impressions que ha trabajado en su desarrollo. Por supuesto, ha sido mi labor (y un verdadero placer) sentar las bases de lo que sería Faraón y servir de guía para que saliera adelante, pero son los artistas, los programadores, los productores, los compositores e intérpretes musicales, los diseñadores de sonido, los comprobadores y los guionistas de Impressions quienes verdaderamente dan la vida a un juego como Faraón. Cada uno añade su toque personal, sin dejar de ser fiel al personaje que hemos creado entre todos, y una vez que un proyecto como éste está en camino, se puede ver cómo cobra vida propia. Debo decir que presenciar este proceso es algo increíble.

Lo que es más, aunque Faraón se ha convertido en realidad en gran medida gracias a un "equipo central", en realidad, en el momento en el que cualquiera de nuestros juegos deja el estudio y entra en el mundo, casi todo el personal de Impressions, incluido el que trabaja en otros proyectos, ha aportado su granito de arena. Así que Faraón es, sobre todo, un juego de Impressions, y espero consiga entretener e instruir durante muchos años.

Chris Beatrice
Cambridge (Massachusetts, EE.UU.)
1 de septiembre de 1999



APÉNDICE I: RESUMEN DE LOS EDIFICIOS

Apéndice 1: Resumen de los edificios

En el siguiente gráfico se enumeran, por orden alfabético, todos los edificios que se pueden construir en Faraón, excepto los monumentos y las viviendas. Aquí tienes una clave para los símbolos:



Precio. Los montones grandes de monedas indican un alto precio de construcción. Los montones pequeños de monedas muestran los edificios que esquilman menos las arcas de la ciudad.



Los cubos de basura marcan los edificios que tienen una influencia negativa sobre el atractivo de la zona. Cuantos más cubos de basura veas, peor es el edificio para la calidad de la zona.



Las flores determinan los edificios que tienen un efecto positivo sobre el atractivo de una zona. Los edificios que tienen más atractivo para un vecindario tienen varias flores.



Algunos edificios tienen un alto riesgo de incendio. Se indican con una llama.



Algunos edificios son especialmente propensos a derrumbarse y necesitan que un arquitecto los vigile continuamente. Se marcan con un martillo.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Academia		20		 	 Militar. El entrenamiento en la academia aumenta la experiencia de los soldados.
 Botica		5			 Salud y sanidad
 Puesto de arquitectos		5			 Municipal
 Quiosco de orquesta		12			 Entretenimiento. Tiene un escenario para los músicos y otro para los malabaristas. Debe situarse en una intersección.
 Bazar		5	 		 Almacenamiento y distribución. Aunque nadie quiere vivir justo al lado de un bazar, todo el mundo quiere tener uno cerca.
 Quiosco		8			 Entretenimiento. Sólo tiene un escenario de malabaristas. Debe situarse en una intersección.
 Cervecería		12	  		 Industria. Necesita suministro de cebada para elaborar cerveza.

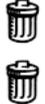
Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Gremio de albañiles		10	  	 	 Industria
 Fábrica de ladrillos		12	 		 Industria. Fabrica ladrillos de paja y arcilla (adobes).
 Puente		-			 Municipal. El precio se indica por sección de puente. La longitud máxima es de cuatro secciones.
 Gremio de carpinteros		8	  		 Industria. Necesita madera para construir rampas y andamios..
 Granjas ganaderas		12	 		 Alimentación y agricultura. Necesitan paja para alimentar a las reses.
 Taller de cuadrigas		30	  		 Militar. Necesita madera para hacer carros.
 Pozo de arcilla		8			 Industria. Materia prima.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Conservatorio		8			 Entretenimiento. Prepara a los músicos para actuar en los escenarios de música que se encuentran en los quioscos de orquesta y en los pabellones.
 Tribunal de justicia		10	 		 Municipal. Almacena parte de los fondos de la ciudad.
 Escuela de danza		10			 Entretenimiento. Prepara a los bailarines para actuar en los escenarios de baile que se encuentran en los pabellones.
 Consultorio de dentista		2			 Salud y sanidad. No tiene efecto sobre la sanidad de la ciudad. Aumenta el atractivo de los barrios.
 Muelle		12	   	 	 Almacén y distribución. Debe situarse en una zona recta de la costa, en un tramo navegable.
 Granja agrícola		10			 Alimentación y agricultura. Los cultivos posibles son: cebada, garbanzos, higos, lino, cereales, lechuga y granadas. Sólo las granjas de las praderas necesitan empleados.
 Embarcadero de transbordadores		5	 		 Municipal. Los embarcaderos de transbordadores deben situarse por parejas, a ambos lados del río.

Edificio

Precio de construcción
Empleados necesarios
Efecto sobre el atractivo
Riesgos

 Plaza del festivales		-			 Religión. Los festivales no pueden celebrarse sin una plaza de festivales.
 Estación de bomberos		6			 Municipal
 Dársena de pesca		6			 Alimentación y agricultura. Debe situarse en una zona recta de la costa, en un lugar navegable.navigable
 Fuerte		-			 Militar. Hay fuertes de infantería, de arqueros y de aurigas.
 Parques y jardines		-			 Municipal: embellecimiento
 Portón		-			 Militar
 Granero		12			 Almacenamiento y distribución

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Refugio de caza		6			 Alimentación y agricultura
 Acequia de riego		-			 Alimentación y agricultura
 Joyería		12			 Industria
 Escuela de malabaristas		5			 Entretenimiento. Prepara a los malabaristas para actuar en los escenarios de malabaristas de quioscos, quioscos de orquesta y pabellones.
 Biblioteca		30		 	 Educación. Necesita un suministro inicial de papiros para construirse y suministros adicionales de papiros para continuar en funcionamiento.
 Palacete dinástico		-		 	 Municipal. Debe construirse en parte sobre pradera. Almacena los ahorros de la familia.
 Palacete familiar		-		 	 Municipal. Debe construirse en parte sobre pradera. Almacena los ahorros de la familia.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Palacete personal		-			 Municipal. Debe construirse en parte sobre pradera. Almacena los ahorros de la familia.
 Mina de cobre		10			 Industria. Materia prima. Debe construirse junto a un afloramiento rocoso con pepitas metálicas.
 Mina de piedras preciosas		8			 Industria. Materia prima. Debe construirse junto a un afloramiento rocoso.
 Mina de oro		12			 Industria. Materia prima. Debe construirse junto a un afloramiento rocoso con pepitas metálicas.
 Mortuario		8			 Salud y sanidad. Necesita un suministro de fibra de lino para funcionar.
 Palacio de gran ciudad		30			 Municipal. Una parte debe construirse sobre pradera; se necesita para recaudar impuestos; almacena parte de los fondos de la ciudad.
 Palacio de ciudad		25			 Municipal. Una parte debe construirse sobre pradera; se necesita para recaudar impuestos; almacena parte de los fondos de la ciudad.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Palacio de pueblo		20			 Municipal. Una parte debe construirse sobre pradera; todas las ciudades necesitan un palacio para poder recaudar impuestos; almacena parte de los fondos de la ciudad.
 Fábrica de papiros		12			 Industria. Convierte la caña de papiro en papiros.
 Pabellón		20			 Tiene un escenario de música, otro de malabaristas y otro de baile. Debe situarse en una intersección
 Consultorio médico		8			 Salud y sanidad
 Rotonda		-			 Municipal: embellecimiento. Debe construirse sobre carretera pavimentada.
 Comisaría		6			 Municipal
 Alfarería		12			 Industria. Elabora cerámica a partir de la arcilla.
 Cantera de granito		12			 Industria. Materia prima. Debe situarse junto a un afloramiento rocoso.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 Cantera de caliza		12			 <p>Industria. Materia prima. Debe situarse junto a un afloramiento rocoso.</p>
 Cantera de piedra normal		12			 <p>Industria. Materia prima. Debe situarse junto a un afloramiento rocoso.</p>
 Cantera de arenisca		12			 <p>Industria. Materia prima. Debe situarse junto a un afloramiento rocoso.</p>
 Oficina de reclutamiento		10			 <p>Militar</p>
 Recolector de caña		8			 <p>Industria. Materia prima</p>
 Control de carretera		-			 <p>Municipal</p>
 Escuela de escribas		10			 <p>Educación. Necesita papiros para funcionar.</p>

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	
 <p>Local de senet</p>		25			 <p>Entretenimiento. Necesita cerveza para funcionar.</p>
 <p>Astillero</p>		20			 <p>Industria. Necesita un suministro de madera para construir y reparar barcos (excepto las barcas de pesca).</p>
 <p>Santuario</p>		-			 <p>Religión. Los santuarios pueden estar dedicados a Osiris, Ra, Ptah, Seth o Bastet.</p>
 <p>Estatua grande</p>		-			 <p>Municipal. Embellecimiento</p>
 <p>Estatua mediana</p>		-			 <p>Municipal. Embellecimiento</p>
 <p>Estatua pequeña</p>		-			 <p>Municipal. Embellecimiento</p>

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	Posición en el panel de control/otros
 Gremio de canteros		12			 Industria
 Almacén		6			 Almacenamiento y distribución
 Oficina de recaudación de impuestos		6			 Municipal. No puede recaudar impuestos a menos que la ciudad tenga un palacio; almacena parte de los fondos de la ciudad.
 Complejo de templos  Altar  Oráculo		50			 Religión. Sólo puede haber un complejo de templos por ciudad; puede estar dedicado a Osiris, Ra, Ptah, Seth o Bastet; los oráculos y altares están dedicados a dioses menores.
 Templo		8			 Religión. Pueden estar dedicados a Osiris, Ra, Ptah, Seth o Bastet.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	Posición en el panel de control/otros
 Torre		6			 Militar. En ellas se encuentran los centinelas enviados por el reclutador; se construyen en los muros.
 Dársena de barcos de transporte		5			 Militar. Debe situarse en una zona recta de la costa, en un lugar navegable.
 Muralla		-			 Militar
 Dársena de barcos de guerra		15			 Militar. Debe situarse en una zona recta de la costa, en un lugar navegable.
 Bomba de agua		5			 Alimentación y agricultura. Debe situarse en una zona recta de la costa o junto a los terrenos aluviales.
 Suministro de agua		5			 Salud y sanidad. Debe situarse sobre una pradera.
 Armería		12			 Militar. Necesita cobre para fabricar armas.

Edificio	Precio de construcción	Empleados necesarios	Efecto sobre el atractivo	Riesgos	Posición en el panel de control/otros
 Posición en el panel de control/otros		12			 Industria. Necesita lino para fabricar fibra de lino.
 Pozo		-			 Salud y sanidad. Debe situarse en una pradera.
 Leñador		8	 		 Industria. Materia prima
 Campo de trabajo		20			 Alimentación y agricultura

**APÉNDICE 2:
BREVE HISTORIA
DE EGIPTO**

INTRODUCCIÓN

En primer lugar, perdónanos, pero no podemos resistir la tentación de explicarte el propósito de este apéndice. La cultura en la que pensamos cuando oímos hablar del antiguo Egipto perduró durante miles de años. El propósito de este apéndice no es proporcionar una historia exhaustiva del antiguo Egipto; Si hiciéramos eso, el manual no cabría en la caja. Nuestra finalidad, en primer lugar, es la de despertar tu interés por esta sorprendente cultura. También queremos proporcionarte un poco de contexto para el juego, de forma que puedas asociar los acontecimientos del juego a los datos históricos. Por último, nos gustaría compartir algunas de las ideas que nos atrajeron de esta cultura. Así que, sin más preámbulos...

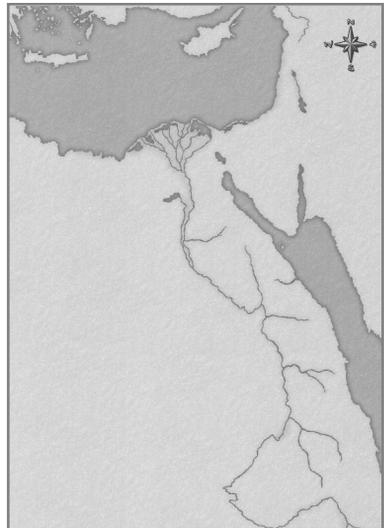


NOTAS BREVES SOBRE GEOGRAFÍA

El antiguo Egipto se dividía en dos partes: Alto Egipto y Bajo Egipto. Esta denominación no hace referencia al Norte y el Sur, sino al curso del Nilo y la elevación de la tierra. El Alto Egipto se encuentra al sur y se denomina así porque está más cerca del nacimiento del Nilo, en la parte alta del río, y por ello se encuentra en terreno más elevado. El Bajo Egipto comprende sobre todo la zona del delta del Nilo y se denomina así porque está más alejado del nacimiento del río, en la parte más baja. Por tanto, está más cerca del mar que el Alto Egipto.

La característica geográfica principal del antiguo Egipto era un vasto desierto, que el Nilo dividía por la mitad. El Nilo formaba una franja fértil a lo largo del país, y en sus orillas vivía la mayoría de los antiguos egipcios. Los egipcios denominaban al desierto "deshret" o "tierra roja", y llamaban a la zona de las orillas del Nilo "kemet", o "tierra negra", que es también el nombre que los antiguos egipcios utilizaban para referirse a su país.

Casi toda la población de Egipto vivía en la tierra negra, a lo largo del Nilo. Allí podían establecer granjas. El desierto, sin embargo, no estaba completamente desprovisto de vida. En la antigüedad, los egipcios cazaban varias especies animales que crecían entre la maleza del desierto.



La peculiar geografía de Egipto contribuyó a su temprano desarrollo. Egipto estaba protegido de manera natural por tres lados. El desierto, junto con el Mediterráneo al norte y el Mar Rojo al este, hacían las veces de barreras naturales contra los enemigos del antiguo Egipto. Los acantilados de caliza que bordeaban el valle del Nilo reforzaban las defensas al este y al oeste. Al sur estaba Nubia, pero durante los primeros años, este país no planteaba problemas.

Sin demasiado miedo a la invasión, Egipto desarrolló la infraestructura interna y una economía que le proporcionaron su longevidad. Unos pocos cientos de años después de su primera unificación, Egipto inició las conquistas militares en el extranjero y construyó fortalezas para reforzar sus fronteras. A medida que las otras culturas desarrollaban las embarcaciones marinas, las defensas naturales del antiguo Egipto se vinieron abajo. Para entonces, sin embargo, Egipto había aprendido a defenderse.

Un dato sobre el uso de las fechas: los historiadores, con la ayuda de papiros y otras fuentes, han podido reconstruir la cronología del gobierno de los faraones, y hasta se sabe cuánto tiempo estuvieron en el poder. Hay cierto desacuerdo, sin embargo, sobre cuándo gobernaron en realidad determinados faraones. Como consecuencia, las fechas varían de una fuente a otra, y las utilizadas en este manual pueden diferir de las de otros libros y artículos que hayas leído sobre el antiguo Egipto.

Una cosa más: la gente ha vivido a lo largo de las orillas del Nilo durante al menos 7.500 años. Durante este periodo increíblemente largo, los nombres de los lugares fueron cambiando. En este texto se emplean los nombres que daban a sus ciudades los antiguos egipcios, seguidos entre paréntesis de los nombres clásicos más conocidos.



PERIODO PREDINÁSTICO

5500 3000 A.C.

La era anterior al ascenso al poder de los faraones se denomina periodo predinástico. Varias culturas surgieron a lo largo de las orillas fértiles del Nilo durante aquel tiempo. En el Bajo Egipto, varios grupos vivían alrededor de Merimda, al norte de lo que se convertiría en Men Nefer (Menfis). Otra cultura se formó en Fayum. Al sur del Alto Egipto, varios pueblos se formaron cerca de Abidós, así como en Naqada o Nubt.

Algunas de estas pequeñas civilizaciones poseían características que más adelante se integrarían en la cultura del antiguo Egipto. Hacia el 5500 a.C., la agricultura se convirtió en la principal fuente de alimentación, sobre todo en el sur, o Alto Egipto.

El trigo y la cebada se cultivaban y almacenaban en graneros de distintas formas y tamaños. Se crearon comunidades agrícolas para cultivar las granjas.

Las costumbres funerarias también evolucionaron hasta alcanzar la forma conocida. Los muertos se enterraban en las afueras de los pueblos, lejos de los vivos y de la tierra cultivable. Con ellos se enterraban las herramientas y los alimentos que utilizaban en vida. Hacia el 4000 a.C., cuando un segundo pueblo se estableció en Naqada, las tumbas evolucionaron hasta convertirse en salas subterráneas llenas de artículos cotidianos.

Otra costumbre de los primeros egipcios era el uso de malaquita pulverizada como sombra de ojos para evitar el deslumbramiento del Sol y aceites para perfumarse. Las jabalinas, que se utilizaron a lo largo de toda la historia egipcia para cazar, se crearon también durante el periodo predinástico.

Cuando las comunidades agrarias evolucionaron hasta convertirse en pueblos más organizados surgieron los líderes, y algunos pueblos dominaron a otros. En el Alto

DIOSES PROTECTORES

- La religión egipcia se desarrolló por regiones. Aunque en aquel tiempo todos los dioses estaban reunidos en un mismo panteón, casi todas las ciudades eran muy leales a sus dioses regionales. Algunas ciudades tenían una estima especial a un dios en particular y lo consideraban su protector. Por ejemplo, el patrón de Nubt (Naqada) era Seth, el de Nekén (Heraclópolis Magna) era Horus y el dios de Abedyú (Abidós) y Busiris era Osiris.

- Distintos dioses predominaron en las diferentes épocas y a menudo intercambiaban cualidades con otros dioses. Por ejemplo, uno de los primeros faraones, Horus Aha, consideraba a Ptah su patrón. Durante el reinado de Horus Aha aumentó el número de estatuas de Ptah, al que se consideraba creador de todos los dioses. Más adelante se consideró a Ra el dios creador, y después, Amón pasó a ser el dios principal.

- La lealtad a un dios protector solía dar un tono mitológico a los conflictos políticos. Al final del periodo arcaico, Jasejem, estrechamente asociado con Horus, se enfrentó a Peribsen, a quien se asociaba con Seth, por el gobierno de Egipto. Curiosamente, en la mitología egipcia, se retrata a Seth como un usurpador del poder, primero de Osiris y luego de Horus. En este caso, nadie sabe si la vida imita a la mitología o si la mitología imita a la vida.

Egipto, Dinis y Nubt (Naqada), que veneraban a Seth, dios de la destrucción, eran las ciudades más importantes. En el Bajo Egipto, los centros de poder eran Perwadit (Buto) y Bedet (Apolinópolis).



PERIODO ARCAICO (PRIMERAS DINASTÍAS)

1 Y 2 DINASTÍAS

3000 2649 A.C.

El antiguo Egipto se unificó por primera vez bajo el mandato de los líderes regionales más fuertes. Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre qué líder unificó Egipto por primera vez. Según la creencia popular egipcia, el mítico faraón Menés, procedente de Dinis, fue el realizador de la hazaña. Sin embargo, ningún objeto de la época en la que supuestamente vivió menciona su nombre.

La mayoría de los historiadores asegura que Narmer fue uno de los primeros gobernantes de Egipto, aunque nadie sabe muy bien el tamaño que tenía el país en aquella época. La paleta de Narmer, un objeto de piedra encontrado en Dinis, representa a Narmer con la corona del Alto Egipto a un lado y la del Bajo Egipto al otro. Algunos historiadores señalan esta paleta como la prueba irrefutable de que Narmer gobernaba ambas partes de Egipto.

Los historiadores saben a ciencia cierta que Horus Aha gobernaba un Egipto unificado y fundó la primera capital en Men Nefer. Horus Aha eligió una capital en el centro de Egipto, entre las dos tierras. Llamó a esta ciudad "Paredes Blancas", pero más adelante se denominaría Menfis. Se creó el espacio para la capital desviando el curso del Nilo con una gran presa. Horus Aha también estableció a Ptah como dios principal y realizó expediciones militares y comerciales a Nubia, el Líbano y Sinaí.

Los sucesores de Horus Aha continuaron con su modelo de gobierno mientras florecía la cultura egipcia. Se utilizaban papiros y jeroglíficos, y los registros ayudaron considerablemente a centralizar el gobierno. El gobierno egipcio también llevaba la cuenta de las riadas del Nilo y administraba directamente las labores agrarias. Se escribieron papiros médicos y se utilizó por primera vez la piedra en edificios y esculturas. Los nobles se enterraban en las mastabas ricamente decoradas de Abydos (Abidós) y Saqara.

Varios faraones siguieron a Horus Aha, sostuvieron la unión y se anexionaron nuevas tierras. Al final de la segunda dinastía, sin embargo, la unión se vino abajo. Dos hombres, Persibén y Jasejem, aspiraban al trono. Contrariamente a lo acostumbrado, Persibén adoptó el nombre de Seth en lugar del tradicional Horus. Además de estar íntimamente asociado con el Bajo Egipto, Seth, en la mitología egipcia, es el enemigo de Horus. Jasejem siguió la tradición de añadir a su nombre el de Horus. Durante el conflicto, Jasejem tuvo que retirarse hacia el sur, hasta Nekén (Heraclópolis Magna), pero en el último momento consiguió derrotar a Persibén y su ejército, y volvió a unificar Egipto. Después de la reunificación, Jasejem adoptó el nombre de Jasejemwi, que significa “dos poderes han aparecido”.

Hacia el final del periodo arcaico, Egipto volvía a estar unificado bajo un solo gobernante. Los entierros en grandes mastabas eran habituales entre la nobleza. Ya se había inventado el torno, lo que permitió fabricar piezas de cerámica más fuertes y duraderas. El comercio con los estados vecinos introdujo la mercancía y la materia prima en el país. A causa del conflicto entre Jasejemwi y Peribsen, Horus se estableció definitivamente como la deidad de los faraones.



IMPERIO ANTIGUO

III VI DINASTÍAS

2649 2195 A.C.

La época del imperio antiguo fue un periodo de prosperidad para el antiguo Egipto. Los faraones unificaron completamente el país mediante un gobierno muy centralizado. Egipto estaba dividido en nomos, cada uno de los cuales estaba gobernado por un nomarca. Casi todos los nomarcas eran parientes cercanos de los faraones, completamente leales a ellos.

Cuando la unificación del Alto y el Bajo Egipto estaba ya bien asentada, los faraones emprendieron las expediciones al extranjero con intención de aumentar la fortuna de la nación. Egipto miraba sobre todo al Sur, por el oro, y al Este, sobre todo a Serabit El Jadim, en Sinaí, por el cobre y las turquesas. Los egipcios se asentaron en estos lugares y lucharon contra beduinos, nubios, sirios, cananeos y palestinos. Los egipcios también se asentaron en el oeste, en el oasis de Bariya, en el desierto occidental. Éste era un lugar clave para el comercio por tierra. Las expediciones a estas zonas tuvieron el efecto deseado: la fortuna de Egipto aumentó y los faraones pudieron permitirse gastar las nuevas riquezas del país en monumentos impresionantes.

El imperio antiguo también presencié el nacimiento del culto al Sol. Las pirámides tienen la forma de las montañas sagradas del Valle de los Reyes, donde se empezó a venerar a Ra, el dios en que se basa el culto del Sol. Más adelante, en el imperio antiguo, el culto del Sol se volvió más dominante con la construcción de los templos del Sol en varias ciudades de Egipto.

El imperio antiguo comenzó al mismo tiempo que la tercera dinastía, y casi inmediatamente después se inició la construcción de pirámides. El segundo faraón de la dinastía, Zoser, ordenó la construcción de la primera pirámide en Saqara. Imhotep, su visir, famoso por su inteligencia, que era también el sumo sacerdote del culto del Sol en On (Heliópolis), supervisó la construcción de la pirámide y fue su arquitecto. La pirámide, llamada "pirámide escalonada", se compone básicamente de seis mastabas apiladas, cada una de las cuales es de menor tamaño que la anterior. Nadie sabe con seguridad qué intentaba representar la pirámide, pero algunos arqueólogos afirman que la intención era que la pirámide pareciera una escalera al cielo.

Se construyeron varias pirámides escalonadas para otros faraones hasta la época de Snofru. Bajo el mandato de este faraón, el primero de la cuarta dinastía, se perfeccionó la forma de la pirámide. El primer proyecto de Snofru fue la terminación de la pirámide de Huni, su padre, construida en Meidum. La pirámide de Huni comenzó a construirse como una pirámide escalonada, pero cuando acabó la construcción se alisaron las paredes, lo que asentó el futuro estilo de las pirámides.

Snofru comenzó al menos tres proyectos de pirámide para sí mismo. La primera de ellas se derrumbó durante la construcción. La segunda, conocida como la "pirámide romboidal", sigue en pie en Dashur. El ángulo de inclinación cambia en mitad de la pirámide, aunque nadie sabe con seguridad por qué. Una teoría es la de que los arquitectos temían otro derrumbamiento y decidieron reducir la inclinación. Otra teoría sostiene que Snofru murió durante la construcción, así que el ángulo se redujo para acelerar el proceso. También hay quien afirma que la pirámide romboidal es un obelisco gigantesco, ideado para representar un rayo del Sol. En cualquier caso, la pirámide romboidal posee las paredes lisas que distinguen a las pirámides verdaderas de las escalonadas.

Los arquitectos de Snofru consiguieron la perfección de la pirámide verdadera con la pirámide encarnada. Esta pirámide, situada también en Dashur, tiene las características paredes lisas y un revestimiento exterior de piedra pulida, que copiarían futuras pirámides. La pirámide toma su nombre del color que adquiere la caliza que recorre el monumento cuando se pone el Sol.

La construcción de pirámides alcanzó su apogeo con la pirámide de Kéops en Rostia (Giza). Esta pirámide, la mayor que se conserva, tenía en su origen unos ciento cuarenta y cinco metros de altura, con paredes de aproximadamente doscientos treinta

metros de longitud. Consiste en unos 2.300.000 bloques de caliza. Toda la pirámide está revestida con caliza de Tura, que se llevó al lugar de la pirámide desde On (Heliópolis). La construcción de pirámides continuó durante todo el imperio antiguo, y algunos emperadores ordenaron su construcción en los primeros años del imperio medio. En total, se han descubierto unas cincuenta pirámides reales en Egipto, así como varias, más pequeñas, construidas para los nobles.

Durante las dinastías tercera y cuarta, la grandeza de las pirámides destacaba la condición de los faraones de dioses en la tierra y reflejaba el poder y la riqueza que tenían. Algunos historiadores calculan que la mayor parte de las riquezas de la nación se dedicaba a la construcción de pirámides.

La quinta dinastía introduce otro cambio en lo que se refiere a la construcción de pirámides monumentales. Seguían construyéndose pirámides, pero a escala mucho menor, porque se dedicaban más recursos a la construcción de los templos del Sol.

CONSTRUCCIÓN DE PIRÁMIDES

- No se sabe muy bien cómo construían las pirámides los antiguos egipcios. El proceso no se describe en ninguno de los documentos que se conservan. La mayoría de los arqueólogos, a partir de los restos encontrados en los lugares donde se encuentran las pirámides y las descripciones sobre la construcción de otros tipos de documentos creen que los sillares de las hiladas superiores se subían por rampas hechas de adobe y madera, aunque hay quien piensa que se acumulaba arena alrededor del monumento para trabajar siempre al nivel del suelo. En caso de que se utilizara un andamiaje de madera, sigue siendo un misterio cómo se colocaban exactamente las rampas en relación con la pirámide. Hay quien piensa que se situaban perpendiculares a la pirámide y se iban levantando a medida que ésta crecía. Otros opinan que las pirámides estaban rodeadas por varias rampas, cada una de ellas en ángulo de 90° con la anterior. Esto haría que se fuera reduciendo la longitud de las rampas, pero no explica cómo se subían las enormes piedras por escalones en ángulo recto.

- Casi todos los historiadores coinciden en la forma en que se trasladaban las piedras desde las canteras hasta el lugar de construcción. Se construían muelles y embarcaderos especialmente para la pirámide, y una rampa unía la orilla con la obra. Probablemente, cientos de hombres arrastraban las piedras sobre grandes trineos. Para reducir la fricción, se colocaban bajo los trineos caliza y agua o troncos.

- Otras teorías sostienen que se utilizaba la fuerza del viento, o máquinas sencillas como palancas o poleas para mover las enormes piedras. Por supuesto, también existe esa ridícula teoría sobre los extraterrestres, pero ¿acaso hay alguien que se la crea?

Userkaf, el primer faraón de la quinta dinastía, construyó el templo del Sol de Diedú (Abusir). Otros seis faraones de la quinta dinastía construyeron templos del Sol y convirtieron así el culto al Sol en la religión principal.

Por último, el gobierno fuertemente centralizado que hacía posible la construcción de monumentos, empezó a venirse abajo. Mientras los faraones de la cuarta dinastía delegaban a los cargos a parientes cercanos, no ocurría lo mismo con los faraones de la quinta. La extensa red de funcionarios siguió existiendo, pero esos cargos ya no estaban ocupados por parientes de los faraones, sino por miembros de otras familias nobles. Gracias a su relación con el faraón adquirieron un poder que no siempre estaba ligado al sentido de la lealtad de los consanguíneos.

El debilitamiento del poder de los faraones, junto con el aumento del de otras familias, fue decisivo en la caída del imperio antiguo. El último gobernante del imperio antiguo, Pepi II, de la sexta dinastía, estuvo al mando de Egipto durante unos noventa y cuatro años, el reinado más largo que se conoce en la historia. La edad terminó por dificultar su capacidad para gobernar, y las familias a las que se había confiado el gobierno de los distintos nomos de Egipto se hicieron con el poder. La hambruna ayudó en el proceso de caída del gobierno central. El clima había cambiado y ya no se daban los monzones anuales que desbordaban el Nilo. Sin la riada, la tierra se hizo menos fértil, hasta que por último se hizo imposible cultivarla. De esta manera se perdió la base de la economía. El pueblo pasaba hambre, y ante esto, el faraón, un dios viviente en la tierra, se encontraba impotente. Una vez más, el antiguo Egipto se dividió en pequeñas comunidades, cada una de ellas con un gobernante provincial como líder supremo. El gobierno central desapareció.



PRIMER PERIODO INTERMEDIO

7 II DINASTÍA

2195 2066 A.C.

El primer periodo intermedio fue una época conflictiva. El hambre acosaba a la población, y los gobernantes de muchas comunidades pequeñas hacían lo que podían para dar de comer a su pueblo. Finalmente, el Alto y el Bajo Egipto volvieron a tomar forma, como dos imperios separados.

Hacia el 2160 a.C., un grupo de gobernantes de Henenesu (Heracleópolis Magna) logró reunificar el Bajo Egipto. Los gobernantes de Heracleópolis afirmaban que eran

los herederos legítimos del trono de todo Egipto. Expulsaron a los libios y a los asiáticos que habían llegado al delta del Nilo en busca de alimento, repararon las viejas acequias, reforzaron las fronteras y abrieron rutas comerciales con Biblos, en el Líbano. Los reyes de Heracleópolis también eran famosos por su crueldad. Sin embargo, lograron unificar los pueblos separados en una época difícil.

Al mismo tiempo, la familia gobernante de Waset (Tebas) unificó el Alto Egipto, aunque en una confederación no tan estricta como la del Bajo Egipto. Iniotef I fue el gobernante de Waset que emprendió la unificación del territorio. Conquistó las tierras del sur y asumió el título de Gran Jefe del Alto Egipto. Al contrario que sus homólogos de Heracleópolis, no exigió el título de faraón.

Los sucesores de Iniotef reforzaron la confederación del sur de Egipto, y cuando su poder aumentó, empezaron a autodenominarse faraones. Una vez sometidos los nomos del sur, se dirigieron al norte. Las escaramuzas a lo largo de las fronteras del Alto y Bajo Egipto dieron lugar a una gran guerra civil.

Mentuhotep II, descendiente de la familia de Iniotef, terminó por derrotar a los gobernantes de Heracleópolis. Tomó el nombre de Sam Towe, que significa “unificador de las dos tierras”, y estableció en Waset la nueva capital de Egipto.

Con la nueva capital, un nuevo dios patrón ganó influencia. El dios protector de Waset era Amón, que sustituyó a Ra como dios principal de Egipto. Tal y como ocurrió anteriormente con Ra, se hizo de Amón el dios original del que descendían todos los demás. El culto al Sol seguía siendo importante, y Amón terminaría por asociarse con Ra.

Además del nuevo predominio de Amón, el primer periodo intermedio introdujo otros cambios en las prácticas religiosas. Mientras Egipto estuvo dividido en nomos, los gobernantes de los pueblos y regiones se otorgaron los mismos derechos mortuorios que en un tiempo habían estado reservados a los faraones y sus parientes cercanos. También floreció el culto a Osiris, que más adelante extendió el acceso a los derechos funerarios mediante la apertura de la otra vida para todos. Pronto, cualquier egipcio podía pasar al otro mundo, siempre que tuviera suficiente dinero para pagar el embalsamamiento.

Gracias a este notable cambio en el acceso a los servicios funerarios se produjo otra variación destacable en las propias costumbres funerarias. A los faraones, en calidad de dioses, no se les juzgaba antes de entrar en la otra vida. Cuando se concedió a los mortales el derecho a la otra vida se introdujeron los conceptos del juicio final y la última confesión.

En lo que se refiere al arte, la escultura y la arquitectura no se beneficiaron durante el primer periodo intermedio. Los recursos eran limitados, y lo principal era dar de

comer al pueblo y consolidar el poder. Durante esta época, no obstante, se sentaron las bases para las grandes obras literarias del imperio medio. Sin la fuerza religiosa y de unificación de los faraones, los escritores se sintieron más libres para expresar sus pensamientos personales sobre temas profanos.

IMPERIO MEDIO

XI XIV DINASTÍAS

2066 1650 A.C.

Al comienzo del imperio medio, Egipto volvió a reconocer al faraón como el gobernante supremo del país. Sin embargo, las condiciones habían cambiado considerablemente desde el imperio antiguo. El poder del que disfrutaban los gobernantes regionales durante el primer periodo intermedio continuó en el imperio medio, y los faraones se encargaban de mantener bajo control a los nomarcas. Muchos nomarcas disponían de ejércitos permanentes, permitidos por los faraones siempre que los nomarcas pusieran sus tropas a disposición del faraón éste lo pidiera.

Después de la reunificación de Egipto, Mentuhotep II y sus sucesores formaron la undécima dinastía y reinaron durante unos setenta años. Las fuerzas militares eran considerables durante aquella dinastía, y se llevaron a cabo expediciones a Sinaí, Palestina, Nubia y Libia, tanto para acabar con los enemigos como para aprovechar los recursos naturales disponibles. La minería de la península del Sinaí y Nubia producía la materia prima necesaria para hacer objetos artísticos.

La undécima dinastía también presenció la renovación de las relaciones comerciales con otros países. Se volvieron a abrir las viejas rutas comerciales, incluida la de Wadi Hamamat, el cauce seco del río que servía de unión entre el Mar Rojo y Kebet (Coptos). Mentuhotep III también ordenó un viaje a la lejana Puenet (Punt) para comprar mirra.

Con la afluencia de materia prima y la revitalización de las arcas del país empezaron a florecer el arte y arquitectura egipcios. Mentuhotep II construyó un gran complejo mortuario esculpido en un acantilado en Dieseru (Deir El Bari). Mentuhotep III construyó muchos templos por todo el sur de Egipto. Entre ellos se encuentran los templos de Abú (Elefantina), Abedyú (Abidós) y Waset (Tebas). Los templos se decoraban con exquisitos relieves y pinturas, que muestran que en Egipto seguían existiendo unas considerables dotes artísticas a pesar de las anteriores agitaciones.

La última acción que llevó a cabo la undécima dinastía fue una expedición a Wadi Hamamat para extraer piedra de una cantera destinada al sarcófago de Mentuhotep IV.

EL NILO, LA RIADA Y EL AÑO DE TRABAJO

- La civilización del antiguo Egipto no se habría desarrollado tanto si no fuera por los desbordamientos anuales del Nilo. Todos los años, el Nilo se desbordaba e inundaba las orillas. Esta estación se denominaba ajet, y mientras las orillas estaban anegadas los cultivos eran imposibles. Al final del ajet, el Nilo volvía al cauce y dejaba a su paso depósitos de cieno que fertilizaban la tierra de las orillas. Tras el ajet llegaba el proyet, o la época de cultivos. Durante el proyet, los agricultores volvían al campo y sembraban la tierra. La cosecha se llevaba a cabo durante el Shemu, la última de las tres estaciones del antiguo Egipto.

- Los antiguos egipcios se dieron cuenta en seguida del valor de las riadas del Nilo. Los faraones colocaron medidores a lo largo del río en el Alto Egipto para calcular la altura que alcanzaría la siguiente riada. Los sacerdotes eran los encargados de analizar el medidor y predecir cómo sería el siguiente ajet.

- Cuando no se desbordaba el río se producía un desastre. El imperio antiguo llegó a su fin a causa, en parte, de una serie de riadas insuficientes. Los cultivos no sólo alimentaban al pueblo egipcio, sino que además eran la moneda con la Egipto comerciaba. Sin comida, la hambruna acechaba el país y la economía se iba a pique.

- El ciclo de riadas del Nilo también afectaba a los grandes monumentos y pirámides con los que asociamos Egipto. La construcción de estos proyectos monumentales se llevaba a cabo durante la riada, cuando millares de trabajadores estaban ociosos a la espera de que las aguas del río volvieran a su cauce. El gobierno egipcio reclutaba a los campesinos para trabajar en los proyectos de construcción, pero la remuneración que recibían por sus esfuerzos era considerable. Muchos consideraban un honor trabajar en los grandes proyectos. Contribuir a que un faraón alcanzara la inmortalidad podía ser muy útil a la hora de alcanzar la propia.

- Los antiguos egipcios tenían que dar las gracias al Nilo por casi todos los aspectos de su vida. El Nilo era una fuente relativamente fiable de terreno cultivable, y a causa de la riada anual, permitía la manutención de toda la mano de obra necesaria para construir los monumentos que quedan de su cultura.

El jefe de esta expedición minera era Amenemet, visir del Alto Egipto. Amenemet subió al trono y se convirtió en faraón de forma pacífica, un ejemplo de que incluso los gobernantes provinciales podían llegar a ser faraones si tenían especial éxito. Con él dio comienzo la duodécima dinastía, que gobernó Egipto durante más de doscientos años.

Después de llegar al poder, Amenemet fundó una nueva capital en Egipto. Eligió un lugar en el centro del país a unos dieciocho kilómetros al sur de Menfis, y la llamó Itiawi, o “Toma de las dos tierras”. Amenemet llevó a cabo una campaña violenta para extender las fronteras de Egipto. Al sur conquistó buena parte de Nubia, hasta la tercera catarata, y estableció la ciudad de He (Semna), en la que Sesostris III construiría más adelante una impresionante fortificación. Amenemet también expulsó a los libios de Fayum y volvió a establecer los poblados egipcios allí. Junto con la expansión llegaron nuevas fortificaciones para proteger las fronteras. La más famosa es la Muralla del Príncipe, una serie de fortalezas dispuestas en las carreteras de entrada a Egipto.

Mientras Amenemet se encontraba en las expediciones al extranjero, sus rivales intentaron usurparle el trono. Como consecuencia, Amenemhat introdujo la práctica de la coregencia, que se convirtió en una de las claves de la longevidad de su dinastía. En el vigésimo año de su reinado, nombró coregente a su hijo y heredero Sesostris. Gobernaron juntos hasta la muerte de Amenemet. Con el siguiente faraón firmemente situado en el poder antes de que el faraón actual hubiera muerto, no resultaba fácil a los candidatos al trono usurpar el poder al monarca.

El imperio medio también fue testigo de la expansión de las relaciones comerciales. Se establecieron relaciones con Siria, el Líbano y Palestina. Se han encontrado también objetos del mar Egeo que datan de la época del imperio medio, y que son prueba del comercio con las naciones del mar Egeo, directamente o a través del Líbano.

La construcción de monumentos en la época de la duodécima dinastía pasó de las tumbas excavadas en la roca a las pirámides tradicionales. Los faraones de la duodécima dinastía construyeron pirámides por todo Egipto. Algunos alzaron pirámides en Dashur, y otros en las afueras de Itiawi. Amenemet III edificó su segunda pirámide en Hawara, en Fayum. La mayor parte de las pirámides eran de adobe revestido de caliza de Tura. Una excepción notable es la Pirámide Negra de Amenemat III, que se revistió de basalto; de ahí su color oscuro.

La literatura del antiguo Egipto alcanzó el apogeo durante la época de la duodécima dinastía. Surgió una nueva norma para la escritura, que incluía textos instructivos y narrativa. Estos textos eran bastante populares en las academias de escribas, y más adelante, los escribas aprendían su arte copiando los manuscritos una y otra vez. Por ejemplo, existen cuatro papiros, dos mesas de dibujo y unos cien manuscritos en ostraca, o fragmentos de cerámica, con la Sátira del comercio transcrita. Aunque los

manuscritos datan de la época del imperio medio, todas las copias existentes son del imperio nuevo, lo que pone de manifiesto la popularidad del texto. Tiene sentido que la Sátira del comercio atrajera a los futuros escribas. Se trata de un texto instructivo que ensalza las virtudes de ser escriba mediante la crítica humorística de todas las demás profesiones.

La teología egipcia continuó evolucionando durante el imperio medio. Además de la aparición de Amón, Osiris siguió cobrando importancia como rey de la muerte. El concepto del juicio final había surgido durante el primer periodo intermedio, y se estableció a Osiris como juez durante el imperio medio. Los faraones querían honrar a Osiris, y buena prueba de la importancia de este dios es el número de monumentos que tiene en Abydos (Abidós), una de las ciudades dedicadas a Osiris.

El final de la duodécima dinastía marcó el comienzo del declive del imperio medio. Como ocurrió al final del imperio antiguo, el último faraón de la duodécima dinastía reinó durante un tiempo excepcionalmente largo. A su muerte se desató la confusión sobre quién sería el sucesor adecuado. Una vez más, una variación del clima agravó la situación. La riada del Nilo fue considerable y tardó más tiempo del acostumbrado volver a su cauce, lo que redujo la temporada de cultivo.

La situación no era tan extrema como al final del imperio antiguo, pero las dificultades agrícolas debilitaron el poder del faraón. La decimotercera dinastía, cuyos faraones habían vuelto a establecer Men Nefer (Menfis) como capital, se caracterizó por decenas de faraones de reinados cortos, lo que indica la agitación que cundió en los cargos más altos del gobierno. Los visires demostraron ser más duraderos que los faraones de la decimotercera dinastía, y varios estuvieron al servicio de más de un faraón y ayudaron a mantener unido el país.

La falta de un gobernante fuerte condujo a Egipto a la división. Una nueva dinastía de faraones se estableció en Xoïs, en la zona oeste del delta del Nilo. Los faraones de Xoïs gobernaban al mismo tiempo que los faraones de la decimotercera dinastía.

Con este telón de fondo, el imperio medio llegó a su fin y el país volvió a dividirse en Alto y Bajo Egipto.

SEGUNDO PERIODO INTERMEDIO

XV XVIII DINASTÍAS

1650 1550 A.C.

A lo largo del imperio medio aumentó la inmigración. Muchos asiáticos, sobre todo hicsos, cruzaron las fronteras de Egipto para ofrecer sus servicios, a menudo como aprendices o criados. A medida pasaba el tiempo, los hicsos mejoraron su posición en la sociedad egipcia. Cuando el caos se cernió sobre Egipto a finales del imperio medio, los hicsos se hicieron con el poder.

Los hicsos gobernaron el Bajo Egipto y establecieron la capital en Rowarti (Avaris). Aunque sólo gobernaban directamente el Bajo Egipto, también tenían influencia sobre el Alto Egipto. Los gobernantes del Alto Egipto, cuya capital era Waset (Tebas), pagaban impuestos a los hicsos.

El Bajo Egipto continuó teniendo buenas relaciones comerciales bajo el gobierno de los hicsos. Las rutas comerciales al Sinaí y Palestina permanecieron abiertas y los hicsos

CERVEZA

- El antiguo Egipto es una de las culturas más estudiadas y veneradas que hayan existido nunca. ¿Qué conclusión se puede sacar entonces de la pasión de los egipcios por la cerveza?

- La cerveza, o heneket en la lengua del antiguo Egipto, era la bebida preferida por los antiguos egipcios, desde el más importante de los faraones hasta el más pobre de los trabajadores. La cerveza se elaboraba con cebada fermentada, que probablemente se cocía en un pan al principio del proceso de la fabricación. Después se derramaba agua encima del pan hasta que fermentaba, y a veces se le añadían frutas para darle sabor. El resultado se pasaba por un colador y se embotellaba para su consumo.

- La cerveza se bebía en una jarra especial que llevaba una boquilla, con un filtro en el extremo para eliminar los grumos. La cerveza se bebía en casa, pero los egipcios también acudían a las tabernas para beber con amigos y jugar al senet.

- La importancia de la cerveza se reconoció en Deir El Medina, el pueblo de trabajadores fundado para los constructores del Valle de los reyes. Según un viejo informe de asistencia recuperado en aquel lugar, pasar un día bebiendo cerveza era una razón legítima para faltar al trabajo. Ciertamente, la cultura de los antiguos egipcios estaba muy adelantada.

formaron una nueva asociación comercial con los cusitas, quienes habían recuperado el territorio del norte hasta la primera catarata de Abú (Elefantina). Los cusitas tenían un pueblo y una cultura notables y establecieron una buena capital en Kerma.

Las relaciones entre el Alto y el Bajo Egipto continuaron siendo buenas hasta que Apofis III, un gobernante hicsos, insultó a Tao II, jefe de Waset (Tebas). Como represalia, Tao II invadió el territorio de los hicsos, y con ayuda de los mercenarios nubios, inició una guerra. Tao II murió en la batalla, pero su hijo Kamós continuó luchando. Cuando fue asesinado, su hermano Amós I terminó la guerra, expulsó a los hicsos a Asia y volvió a unificar Egipto bajo el mandato de un único gobernante.

El breve gobierno de los hicsos tuvo efectos duraderos en la cultura egipcia. Los hicsos introdujeron el bronce, un metal mucho más resistente y dúctil que el cobre. Este nuevo metal se utilizó en armas tales como dagas y espadas. La contribución más conocida de los hicsos a la tecnología militar egipcia fue la cuadriga de batalla.

Los hicsos también contribuyeron de otras maneras. Se les conoce por haber introducido el telar vertical, que mejoró la industria textil instrumentos musicales como la lira, el oboe y la pandereta, y nuevos alimentos, como la granada y la aceituna.



IMPERIO NUEVO

XVIII XX DINASTÍAS

1550 1064 A.C.

Amós comenzó el imperio nuevo como había terminado el segundo periodo intermedio: con guerras. Después de haber obligado a los hicsos a salir de Egipto, se dirigió al sur a recuperar las tierras de Nubia. Volvió a establecer la capital en Waset (Tebas) y restableció el fuerte de Nubia en Buhen. Con ayuda de su ejército, Amosis quitó a los nomarcas locales la mayor parte de su poder, de modo que se tuvieron que conformar con las alcaldías de ciudades y pueblos. La actividad militar de Amós fue la tónica reinante durante buena parte del imperio nuevo. Egipto se convirtió en una fuerza imperial y extendió sus fronteras hacia Asia.

Este breve periodo de la decimoctava dinastía no transcurrió sin agitación interna. La reina Hatshepsut, madre de Tutmosis III, usurpó el trono cuando el faraón era aún joven. Gobernó Egipto con todas las prerrogativas de un faraón, incluida la barba falsa

ceremonial. Hatshepsut mantuvo el imperio y construyó muchos templos y monumentos, entre los que destaca su templo mortuario de Deir El Bari.

Más adelante, en la época de la decimoctava dinastía, Egipto experimentó un cambio radical. Cuando Amenofis IV subió al trono, cambió su nombre por el de Akenatón e instauró el monoteísmo en Egipto. Veneraba a Atón, dios del disco solar, y estableció una nueva capital llamada Akenatón. Akenatón cerró los templos dedicados a todos los demás dioses y confiscó los artículos situados en ellos. También detuvo las expediciones militares a otros países, y durante su reinado se perdió buena parte del imperio egipcio.

A pesar de que Egipto sufría políticamente bajo el mandato de Akenatón, las artes florecieron. Surgió una nueva modalidad pictórica, en la que la gente, incluso el propio faraón, era retratada de forma más realista, hasta el punto de reproducir los defectos físicos.

Cuando murió Akenatón, el antiguo sistema teológico se restauró y la capital se trasladó de nuevo a Waset (Tebas). Después del breve mandato de varios faraones (incluido Tutankamón), Horemhab, un general del ejército egipcio, subió al trono. Horemhab restableció el orden dentro de las fronteras egipcias, emprendió la recuperación de los territorios perdidos de Egipto, y antes de su muerte, nombró a Ramsés I heredero al trono.

El reinado de Ramsés comenzó con la muerte de Horemhab. Ramsés I trasladó la capital de Tebas a una nueva ciudad, Per Ramsés, cerca de Rowarti (Avaris). El nieto de Ramsés I, el famoso Ramsés II (conocido como "el grande"), conquistó nuevos territorios y firmó nuevos tratados con potencias asiáticas. También ordenó un gran número de proyectos de construcción y su retrato se encuentra en muchos monumentos por todo Egipto.

Las proezas militares de Ramsés II culminaron en la Batalla de Qadesh, cuyo relato es el primer informe detallado que se conoce sobre los enfrentamientos en un combate importante. La batalla se libró contra los hititas y fue la primera vez que Egipto se enfrentó a un enemigo cuyo poder rivalizaba con el suyo propio. La batalla de Qadesh podría haber sido un desastre para el ejército egipcio. Superado en número y en habilidad, Ramsés II mantuvo alta la moral de sus tropas mediante un ataque muy violento contra el enemigo. Los refuerzos que llegaron ahorraron al ejército egipcio una derrota aplastante. Los dos bandos lucharon hasta quedar igualados y se firmó un tratado mediante el que se dividía el territorio disputado. Actualmente se conservan fragmentos de ambas copias del tratado.

Con el imperialismo del imperio nuevo, los egipcios se enfrentaron a muchos enemigos, conocidos y desconocidos. Además de los hititas, los mitanios y los

babilonios también se enfrentaron a Egipto por el dominio de Asia Occidental. Los pueblos del mar, que al parecer eran una combinación de varias culturas, incluidos los palestinos y los minoicos, también entraron en la refriega.

Mientras los faraones se dedicaban a las expediciones militares, la cultura continuaba floreciendo en Egipto. El imperio nuevo fue testigo de otro cambio en las costumbres funerarias. A causa de los constantes saqueos, los faraones dejaron de utilizar las pirámides como tumbas; preferían los sepulcros excavados en los montes del Valle de los reyes. El Valle de los reyes y el cercano Valle de las reinas, que albergaba a las mujeres e hijos del faraón, estaban bien escondidos de los posibles ladrones de tumbas. A causa de los continuos trabajos de construcción en los valles se fundó el pueblo de Deir El Medina, donde se alojaban los trabajadores del Valle de los reyes. Buena parte de lo que conocemos sobre la vida de los plebeyos del antiguo Egipto procede de los objetos encontrados en Deir El Medina.

El imperio nuevo también se caracterizó por un aumento de la construcción. Los faraones ordenaron construir templos enormes por todo Egipto. También empezó a darse la escultura a gran escala y aún se conservan varios ejemplos conocidos. Los Colosos de Memnón, por ejemplo, son estatuas de Amenofis III de casi dos metros de alto.

El arte continuó floreciendo y los artesanos empezaron a trabajar con la fayens, un tipo de vidrio. Fundían el vidrio para hacer recipientes y después utilizaban fayens para realizar las incrustaciones.



DESPUÉS DEL IMPERIO NUEVO

El imperio nuevo llegó a su fin junto con la vigésima dinastía. El equilibrio del poder político en Asia cambió, y Egipto, gobernado por una serie de faraones débiles tras Ramsés III, perdió gran parte de su territorio. Los libios del oeste de Egipto invadieron más territorio egipcio, en busca de tierra fértil. Dentro del país, los sacerdotes de Amón adquirieron más poder y acabaron por hacerse con el trono.

Después del tempestuoso gobierno de los libios y cusitas, los asirios invadieron Egipto y tomaron el mando. Al contrario que los invasores extranjeros anteriores, los asirios no asumieron el título de faraones y consideraron Egipto como una provincia de su imperio. Sin embargo, no duraron mucho en el poder. Con la continua agitación de Asia, Egipto pasó por muchas manos y llegó a estar gobernado al mismo tiempo por babilonios y persas. Un egipcio, Nectanebo, llegó a gobernar Egipto durante un breve

periodo en, pero el país volvió a caer en manos extranjeras.

Alejandro Magno se apoderó de Egipto en el 332 a.C., y tras su muerte, Tolomeo subió al poder. Los griegos continuaron gobernando Egipto hasta que los romanos se hicieron con el poder en el 30 a.C.

GLOSARIO

Algunas palabras utilizadas frecuentemente al tratar temas sobre el antiguo Egipto pueden resultar desconocidas. Por ello, adjuntamos un glosario:

LOS DIOSES

- Los egipcios veneraban a muchos dioses, unos más importantes que otros (consulta la página 238 si deseas más información sobre la importancia de ciertos dioses). Algunos de los dioses pertenecían a grupos; los más importantes eran el Ogdoad y el Enead.

- Los dioses que constituían el Ogdoad tenían un centro de culto en Jmun (Hermópolis) y predominaron durante el imperio medio. Este grupo estaba formado por cuatro parejas de dioses y diosas, cada una de las cuales gobernaba un aspecto de la vida. Los dioses eran Amón y Amaunet, dios y diosa del aire; Nun y Naunet, dios y diosa del agua; Huh y Hauhet, dios y diosa de la eternidad, y Kuk y Kauket, dios y diosa de la oscuridad. Se creía que entre todos representaban el corazón de Tot, el dios de todo el saber. Amón fue especialmente importante durante los imperios medio y nuevo, y su identidad se mezcló con la de Ra, el dios anterior, convirtiéndose en Amón Ra.

- El grupo Enead es más antiguo que el Ogdoad y está constituido por algunos de los dioses más conocidos del antiguo Egipto. Heliópolis era el centro de veneración del Ogdoad. Ra, el dios del Sol, era padre y madre de todos los dioses. Sus hijos, a los que él mismo engendró y dio a luz, fueron Shu, dios del aire y Tefnut, diosa del orden mundial. Esta pareja engendró a Isis, Osiris, Neftis y Seth. Isis y Osiris se casaron y tuvieron a Horus. Ra fue el dios principal del imperio antiguo. Horus era el dios de los faraones y estaba íntimamente asociado a Ra. Ra o el Sol, al amanecer, se representaba con un halcón, y Horus tiene precisamente cabeza de halcón.

Ajet: una de las tres estaciones egipcias, cuando se producía la riada del Nilo.

Amón: deidad principal de los imperios medio y nuevo. En su origen era el dios del aire, pero evolucionó hasta asumir algunas de las características de Ra, el dios del Sol.

Anj: es el término del antiguo Egipto para referirse a la vida y se representa por un jeroglífico en forma de cruz con la parte superior curvada. También se conoce como "cruz solar". Cuando lo sujetan las deidades, simboliza la eternidad.

Báculo y mayal: los símbolos del faraón. El báculo se asocia con los utensilios de los pastores y el mayal se utilizaba para recoger resina.

Beduinos: una de las tribus nómadas del Sinaí que se enfrentó a menudo con el ejército egipcio.

Cartucho: elipse que rodea el nombre de un miembro de la realeza.

Cataratas: las partes rocosas de agua blanca del Nilo. Eran importantes referencias geográficas y se utilizaban frecuentemente como frontera para dividir países.

Corví: el derecho del faraón a reclutar mano de obra para los proyectos de construcción estatales.

Deshret: el término egipcio para desierto, que significa "tierra roja".

Estela: tabla con jeroglíficos y relieves.

Fayens: sustancia vidriosa desarrollada por los antiguos egipcios. Se utilizó para hacer algunos de los recipientes y joyería más bellos.

Fayum: región de Egipto conocida por sus lagos y los afluentes del Nilo. Esta región era extremadamente fértil.

Heb Sed: festival que tenía lugar durante el trigésimo año de reinado de un faraón, y después, cada tres años. El festival se celebraba para reafirmar la capacidad del faraón para gobernar y en él se llevaba a cabo una carrera ritual.

Hicsos: conocidos también como asiáticos. Los hicsos gobernaron Egipto durante unos cien años, en el segundo periodo intermedio. Durante su gobierno introdujeron nuevos instrumentos musicales y nuevo equipamiento militar, incluida la cuadriga.

Hierática: forma simplificada de la escritura jeroglífica que se utilizaba para la escritura cotidiana.

Hititas: uno de los pueblos rivales de Egipto, situado en Asia Menor. Se enfrentaba frecuentemente a Egipto, pero bajo el reinado de Ramsés II formaron una alianza.

Kemet: el nombre del antiguo Egipto. Significa “tierra negra”.

Kohl: maquillaje egipcio de polvo de antimonio o malaquita que ayudaba a proteger los ojos del resplandor del Sol. Se sigue utilizando en la actualidad.

Kush: región del sur de Nubia. Los cusitas tenían su propia cultura y establecieron su capital en Kerma. Egipto comerciaba con los cusitas e invadía frecuentemente su territorio.

Mastaba: tumba de forma alargada utilizada sobre todo durante la época predinástica y el imperio antiguo. Se cree que en ellas se basan las pirámides.

Medidor del Nilo: normalmente un pilar de piedra o una escalera que desciende dentro del río y se utiliza para medir la altura del río. Los medidores se utilizaban para predecir la siguiente riada anual.

Natrón: un tipo de sal encontrada en el delta del Nilo y utilizada durante el proceso de embalsamamiento para secar el cadáver.

Nomo: provincia de Egipto gobernada por un nomarca.

Nubia: territorio que se encuentra al sur de la primera catarata. Era muy rico en recursos naturales. Egipto invadió Nubia en frecuentes ocasiones. Los nubios eran muy apreciados como soldados y policías.

Nueve arcos: término utilizado durante los tiempos predinásticos para referirse a los enemigos conquistados. Este término se utilizó a lo largo de toda la historia egipcia para referirse a los enemigos de la nación. Tradicionalmente, Egipto siempre ha tenido nueve enemigos, aunque no siempre han sido los mismos.

Ostraca: fragmento de piedra o cerámica que se utilizaba para tomar notas. Los futuros escribas solían practicar en ostracas.

Proyet: la estación del año egipcio en la que se sembraban los cultivos.

Pueblos del mar: grupo de distintas culturas del mar Egeo, (entre ellas se encontraban probablemente los palestinos y los minoicos), que atacaron Egipto durante el imperio nuevo.

Puenet (Punt): famoso territorio situado, probablemente, en la costa de Somalia. El incienso y la mirra de Puenet eran muy apreciados. Los egipcios ordenaban frecuentes expediciones comerciales a este lugar.

Riada del Nilo: el desbordamiento anual del Nilo volvía a fertilizar la tierra de cultivo en las praderas inundadas. En general, durante la época de la riada se reclutaba a los campesinos para que trabajaran en los proyectos estatales.

Rizo lateral de la juventud: el peinado característico de los niños. Llevaban la cabeza rapada, a excepción de un mechón largo que llevaban a un lado. Cuando el niño alcanzaba la madurez se le cortaba el rizo.

Shabti: objeto mortuario habitual. Los shabtis eran pequeñas estatuas que sustituían a los faraones en caso de que fueran llamados para trabajar en el campo o en un proyecto de construcción durante la otra vida.

Shaduf: bomba de agua utilizada para llenar los canales de riego. El shaduf tenía un cubo en un extremo y un peso en el otro. Un trabajador empujaba hacia abajo el extremo del cubo y el contrapeso lo ayudaba a bombear el agua del río. Algunos eruditos creen que se utilizaban shaduf gigantes para colocar los sillares de las pirámides.

Shemu: estación egipcia de la cosecha.

Vasos canópeos o canopes: en su interior se guardaban los órganos de los cuerpos momificados. Estas vasijas se enterraban con el cadáver.

Wadi: cauce seco de río. Se utilizaban a menudo como carreteras y en ellos se encontraban ricos depósitos minerales.

