

## INSTRUCCIONES PARA CYBERBOARD DE LA CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

Estas instrucciones no sustituyen al reglamento original, que será necesario conocer para poder jugar. Aquí solo remarcaremos cuales son los pasos necesarios para conseguir una partida ágil y sencilla en la versión cyberboard del juego. También recomendaremos el utilizar una página web para proporcionar las tiradas de dados, así conseguir que nadie pueda hacer “trampas”.

### TIRADAS DE DADOS

Para evitar “trampas” en las tiradas de dados, y no necesitar un arbitro, recomendamos utilizar una página web que nos proporcionará cuantas tiradas de dados, y del tipo que sea (número de caras), necesitemos. La página web, que es gratuita, que recomendamos por ser la que utilizamos hasta ahora es:

<http://hamete.org/dserver/dice>


Debéis indicar una dirección de correo electrónico y una contraseña, esta evitará que alguien pueda pedir tiradas de dados por vosotros. Una vez registrado podréis pedir cualquier combinación de dados, y mandarlas a vuestro correo y al de tantos jugadores adversarios como sea necesario. El tiempo es casi inmediato (a los sumo unos pocos minutos).

Recomendamos que comentéis para qué es la tirada o tiradas, si no corréis el riesgo de luego liaros o liar a vuestros adversarios. Además de intentar pedir el máximo de tiradas a la vez para agilizar el proceso.

La página no ofrece dados NAC, para ello pediremos dados de 6 caras y obtendremos el resultado NAC en la siguiente tabla de conversión:

TIRADA DE DADO NORMAL	1	2	3	4	5	6
TIRADA DE DADO NAC	2	3	4	5	6	7



### ENVIO DE MOVIMIENTOS

Hemos creado una secuencia de juego en la que hemos remarcado cada momento en que se tiene que enviar al contrario los “movimientos” y esperar su validación. Lo hemos marcado con el símbolo . Remarcamos que en la fase de combate se utilicen las fichas de marcación de combates, para asegurar, que tras la validación del rival, que combate estamos resolviendo con cada tirada, asegurando la imposibilidad de hacer “trampas” en el orden. De esta forma cada jugador sabrá cuál será el orden de los combates y cual están resolviendo con cada tirada, sin quedar duda ninguna.

### DESPLIEGUE INICIAL

Para mayor rapidez y comodidad, ya están desplegadas las fichas que tienen un despliegue obligado, quedando solo aquellas que pueden desplegarse en varios lugares.

Se tirará un dado por equipo, “romano” o “no romano”.


- Despliega el que obtenga mayor resultado. 
- Despliega el otro. 

Ahora comenzamos el primer turno por la secuencia 5.

## SECUENCIA DE JUGADA


1. Ambos equipos tiran un dado, el equipo que obtenga mayor puntuación se convertirá en equipo uno y el que menos en equipo dos. Si hay empate se repetirá hasta obtener un ganador. Este orden se mantendrá hasta la secuencia 5, donde se podrá ver modificado en las tiradas correspondientes. Cada turno debe repetirse las tiradas y la elección de orden.


2. Fundación de ciudades (con las limitaciones que aparecen en el apartado correspondiente).

a) Funda ciudades el equipo 1. 

b) Funda ciudades el equipo 2. 


3. Amurallamiento, fortificaciones y creación de ciudades hegemónicas.

a) Amuralla, fortifica o crea ciudad hegemónica el equipo 1. 

b) Amuralla, fortifica o crea ciudad hegemónica el equipo 2. 


4. Recepción de refuerzos e integración total de los pueblos asimilados.

a) Recibe refuerzos e integra totalmente los pueblos asimilados el jugador 1. 


b) Recibe refuerzos e integra totalmente los pueblos asimilados el jugador 2. 


5. Movimientos estratégicos. Se tira un dado por equipo, el que obtiene mayor resultado mueve primero. En caso de empate se repite hasta haber un ganador. Al ganador le denominaremos como el nuevo jugador 1 y al otro será el nuevo jugador 2.

a) Movimientos del jugador 1. 


b) Movimiento del jugador 2. 


6. Fase de negociaciones y consecuencias.


a) Negocia el jugador 1. 


b) Negocia el jugador 2. 

7. Movimiento de combate. Se tira un dado por equipo, el que obtenga mayor resultado se convierte en el jugador 1 y el otro en el jugador 2. Si hay empate se repite hasta que haya un ganador.

a) Movimientos de combates del jugador 1 y marcación de los combates con las fichas marcadoras<sup>1</sup>. 

b) Resolución de los combates del jugador 1 en el orden preestablecido por las fichas marcadoras. 

c) Movimientos de combates del jugador 2 y marcación de los combates con las fichas marcadoras. 

d) Resolución de los combates del jugador 2 en el orden preestablecido por las fichas marcadoras. 

---

<sup>1</sup> Cada vez que una ficha o apilamiento entre en una zona de control de una o más fichas enemigas, esta forzado a combatir, debiendo pues colocar una ficha de combate ante las fichas o apilamientos con los que se enfrente.