

# LA CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

## Instrucciones



© 1985 by NIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S.A. sobre estas instrucciones, sobre el total de componentes del presente juego de mesa.

## 1. COMPONENTES DEL JUEGO

«La Caída del Imperio Romano» contiene:

- Un tablero que representa Europa, el norte de África y Asia Menor.
- Doce plantillas troqueladas de fichas, que representan al ejército romano y a todos aquellos pueblos no romanos que tuvieron importancia estratégica.
- Tres cubetas de plástico para guardar las fichas una vez destroqueladas.

- Un dado especial de wargame.
- Un díptico de introducción histórica.
- El presente libro de instrucciones.

## 2. EXPLICACION DE LOS COMPONENTES

### 2.1. El tablero

Es un mapa de Europa, el norte de África y Asia Menor, por los lugares por los que se expandió Roma, en el se distinguen:

- Zonas de mar y de tierra con sus ríos y montañas, todo ello en color pergamino.
- Puntos en los que han de colocarse las ciudades de «colocación inicial». Son aquellos exágonos marcados en números romanos del I al IX.

— Exágonos marcados con dos letras iniciales: son los puntos en los que se sitúan las fichas de ciertos pueblos o por los que acceden al juego los pueblos bárbaros.

— Dos plantillas de «recepción de refuerzos», una de los bárbaros y otra la de los pueblos que se denominarán «no imperialistas» y que se explicarán más adelante.

— Dos tablas para la resolución de los combates por «aplamiento» (es decir, cuando en un mismo exágono hay tres o más fichas de un mismo jugador). En estas tablas, si bien se ha utilizado el término «factores de combate», debe entenderse el concepto «fichas» tal y como se explicará más adelante.

— Tiene además el tablero una plantilla para el control de turnos, que se utilizará tanto para la versión de partida rápida (ocho turnos), como para la completa (veinte turnos).

### 2.2. Las fichas

Clasificación general

En el juego se han recogido todos aquellos pueblos que tuvieron al menos una mínima importancia a lo largo de la existencia de Roma; se han contemplado de diversos tipos, que son:

a) Romanos y cartagineses: Se denominarán «imperialistas hegemónicos». Romanos en rojo y negro, y cartagineses en colores azul y negro. De forma simplificada, en estas instrucciones se denominará a ambos pueblos del tipo «A».

b) Griegos, persas y egipcios: Que vendrán en llamarse «imperialistas no hegemónicos». Griegos en amarillo y negro, persas en amarillo y verde, y egipcios en rosa y negro. De forma genérica los tres son catalogados como pueblos «B».

c) Bárbaros: Los integran los siguientes pueblos y tribus: alanos, ambrones, burgundios, cimbrios, cuados, francos, godos, germanos, hérulos, hunos, marcomanos, ostrogodos, suevos, teutones, vándalos y visigodos. Representados todos ellos en amarillo fuerte y negro.

De manera simplificada, se denominan pueblos del tipo «C».

d) Pueblos no «imperialistas» ni «expansionistas». Los integran los siguientes: aquitanos, avernos, astures, belgas, bitinios, bretones, británicos, cántabros, capadocios, celiberos, dálmatas, escandinavos, helvéticos, hibernenses, iberos, ilergetes, ilirios, ligures, masamonos, mesios, numidas, pictos y pontos. Están representados en blanco y verde. Para simplificar la denominación, se les llamará pueblos del tipo «D».

e) Pueblos «no imperialistas de expansión limitada». Los integran: bávaros, dacios, frisones, galos, galos cisalpinos, hebreos, iustanos, mauritanos, sajones,

Cuando se recibe en la fase de refuerzos una ficha de líder en una ciudad, no se podrá recibir ninguna otra ficha de refuerzo en dicha ciudad, contando a todos los efectos como una ficha de refuerzo.

Todas las fichas (terrestres o navales) que además, de encontrarse en el área de influencia de un líder se hallen en la zona de influencia de una ciudad hegemónica tendrán un factor de combate de tres, entendiéndose tanto el líder como la ciudad hegemónica propios.

## 12. RECEPCION DE REFUERZOS

### A pueblos imperialistas

Los pueblos «A» o «B», que son los únicos que pueden fundar ciudades, reciben una ficha de refuerzo por cada ciudad que posean, en la fase de recepción de refuerzos indicada en la secuencia de jugadas. La ficha de refuerzo recibida puede ser terrestre o naval; las navales únicamente pueden ser recibidas en las ciudades que se encuentren en litoral marítimo.

La ficha de refuerzo generada por cada ciudad se recibe en ella misma; en el caso de fichas navales será en el exágono de mar adyacente a la ciudad.

Únicamente se puede recibir una ficha de refuerzo en cada ciudad. Cuando un pueblo tiene en juego todas las fichas con que cuenta en las plantillas de fichas, no podrá recibir refuerzos en los turnos que así ocurra, ya que es el número máximo de fichas que cada pueblo puede tener en juego, pudiendo darse el caso de que, en un determinado turno, un pueblo «A» o «B» no reciban refuerzos o solo parte de los refuerzos que le correspondiera por la limitación antes indicada.

### B Bárbaros y pueblos no imperialistas

La recepción de refuerzos de estos pueblos está reflejada en la plantilla de recepción de refuerzos situada en el tablero.

Los refuerzos de estos pueblos se colocarán en el exágono del tablero marcado con su inicial correspondiente. Los galos y los hunos son los únicos pueblos que tienen dos exágonos de recepción

de refuerzos, marcados en el tablero, pudiendo recibir refuerzos en cualquiera de ellos, según lo decida el jugador que participa con dichos pueblos.

Si el exágono de recepción de refuerzos indicado en el tablero con la inicial de un pueblo de expansión limitada está ocupado por una ficha de un pueblo imperialista («A» o «B»), no podrá recibir refuerzos, mientras su exágono de recepción de refuerzos esté ocupado.

Cuando esto mismo ocurre con un pueblo bárbaro, éste recibirá sus refuerzos correspondientes, en el exágono de recepción de refuerzos más próximo, de cualquier otro pueblo bárbaro.

## 13. SECUENCIA DE JUGADA

La secuencia de jugada es la siguiente:

1. Fundación de ciudades (con las limitaciones que aparecen en el apartado correspondiente) por ambos contendientes.
  2. Amurallamientos, fortificaciones y creación de ciudades hegemónicas, por ambos contendientes.
  3. Recepción de refuerzos por ambos jugadores.
  4. Integración total de los pueblos asimilados en el turno anterior.
  5. Movimientos estratégicos:
    - a) Se hecha a suerte en cada turno, quien comienza los movimientos estratégicos.
    - b) Movimientos del jugador que obtenga la tirada de dado más alta.
    - c) Movimientos del otro jugador.
  6. Fase de negociaciones.
  7. Decisión de bando de los pueblos «E».
  8. Movimientos de combate.
    - a) Se echa a suerte, en cada turno, quien comienza los movimientos de combate.
    - b) Movimientos y resolución de combates del jugador que obtenga la tirada de dado más alta.
    - c) Movimientos y resolución de combates del otro jugador.
- En el primer turno se comienza a aplicar la secuencia a partir del apartado 5.

En un mismo turno pueden fundarse, amurallarse y fortificarse, cuantas ciudades se desee, respetando las normas indicadas anteriormente.

Las ciudades tienen factor de combate, sólo en defensa, dependiendo del estado de fortificación de la ciudad. Su factor de combate será el siguiente:

**Factor de combate:**  
 Ciudad no amurallada ni fortificada ... 1  
 Ciudad amurallada ..... 2  
 Ciudad fortificada ..... 3

Cuando una ciudad es atacada, se suma su factor de combate al de las fichas propias que se encuentran en dicha ciudad.

Cualquier pueblo «A» o «B» puede amurallar y/o fortificar sus ciudades.

### Ciudad hegemónica

Para la creación de una ciudad hegemónica, es necesario que previamente la ciudad haya sido fortificada en un turno previo.

Cada pueblo únicamente podrá tener en juego una sola ciudad hegemónica; sin embargo, si esa ciudad le es arrebatada por el enemigo, si podrá fundar en el turno siguiente otra ciudad hegemónica.

Para la creación de una ciudad hegemónica se utiliza el mismo sistema, antes explicado para amurallamiento y fortificación; pudiendo realizar una ficha terrestre o naval, siendo eliminada del juego la ficha que lo realiza. Cuando se crea una ciudad hegemónica, se pone el marcador correspondiente sobre esa ciudad.

La ciudad hegemónica tiene un factor de combate de cuatro en defensa.

«Zona de influencia» de una ciudad hegemónica son todos los exágonos (terrestres o marítimos) que se encuentran alrededor de la ciudad, dentro de una distancia máxima de tres exágonos.

Todas las fichas (terrestres y navales) que se encuentran en la «zona de influencia» de una ciudad hegemónica propia doblan su factor de combate, tanto en defensa como en ataque.

Los pueblos «A» o «B» son los únicos que pueden crear ciudades hegemónicas.

Desde una ciudad se puede atacar a unidades enemigas que se encuentren en exágonos adyacentes, utilizando el factor de combate de las unidades que se encuentren dentro de la ciudad, pero no se puede utilizar el factor de combate de la ciudad, ya que este sólo es utilizable en defensa.

Si una ciudad es arrebatada al enemigo y éste no la destruye, podrá ser ocupada y, por tanto, pasar a control del vencedor, poniendo una ficha de ciudad propia en la fase correspondiente de la secuencia de jugada, sin necesidad de perder una ficha propia.

El número máximo de unidades terrestres que se pueden apilar encima de una ciudad propia es de diez.

### 11. LIDER

Los pueblos que pueden recibir líderes son los romanos, cartagineses y griegos. Solamente pueden recibir y tener un líder por turno.

El líder surge cuando en el turno anterior se ha vencido en cinco combates seguidos, sean del tipo que sean.

El líder tiene vigencia durante un solo turno, desapareciendo al final del mismo, después de mover y resolver los combates ambos jugadores. Se recibe en cualquier ciudad propia en la fase correspondiente de recepción de refuerzos.

El líder carece de factor de combate.

Todas las fichas (terrestres o navales) que se encuentren a una distancia máxima de cinco exágonos de una ficha propia de líder duplican su factor de combate, tanto en defensa como en ataque.

Como hemos dicho anteriormente, cada uno de estos pueblos puede tener una sola ficha de líder en cada turno; pero si en cada turno vence en cinco combates seguidos, podrá seguir contando con una ficha de líder en cada turno.

El líder tiene el mismo movimiento y limitaciones que el resto de las fichas de tierra.

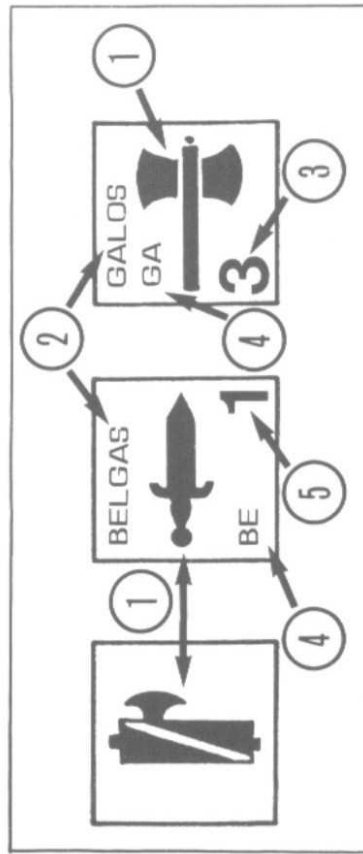
sirios y tracios. Están representados en color verde y amarillo. Para simplificar la denominación se llamarán pueblos «E». Aparecen denominados en la plantilla de recepción de refuerzos del tablero como pueblos no imperialistas.

### 2.3. La ficha tipo

En este juego hay diferentes fichas, dependiendo de qué tipo de pueblos se trate. Todas tienen unas características típicas, que las hacen diferentes entre sí, pero que a su vez se repiten de la misma manera en todas ellas, dependiendo del tipo de pueblo de que se trate.

Estas características son las siguientes:

- Nombre del pueblo: reproducido de los que tuvieron algún tipo de relación militar con el Imperio Romano.
- Tipo de unidad: terrestre o naval.
- Inicial de los diferentes pueblos: sirven para saber en el tablero el exágonos o exágonos por el que se incorporan esas fichas al juego.
- Factor de negociación: es la capacidad de un determinado pueblo para entablar negociaciones con los pueblos imperialistas.
- Zona de expansión: es el espacio en exágonos existente alrededor del exágono, en el que se encuentra dicho pueblo, en el cual cualquier otro pueblo que pase por dichos exágonos puede ser atacado por dicho pueblo.



### 1/ TIPO DE PUEBLO

### 2/ NOMBRE DEL PUEBLO

### 3/ DISTANCIA EN EXAGONOS

### A LA QUE EL PUEBLO ATACA

### 4/ CODIGO DE ENTRADA

### EN EL TABLERO

### 5/ INDICADOR DEL

### TIPO DE NEGOCIACION

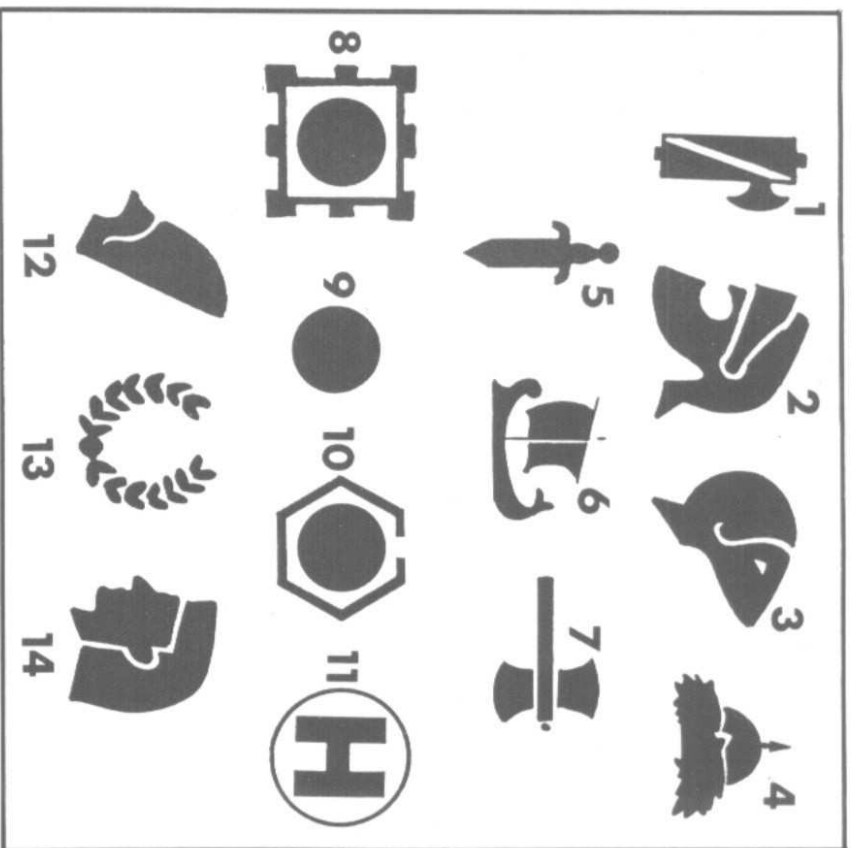
### 2.4. Tipos de fichas

Las fichas pueden ser terrestres o navales, teniendo todas un factor de combate de «uno». En el apartado de «Movimiento de las fichas» se habla de los diferentes tipos de movimientos que pueden tener cada una.

Además existen los siguientes tipos de fichas:

- Líder.
  - Ciudad.
  - Ciudad amurallada.
  - Ciudad fortificada.
  - Ciudad hegemónica.
  - Una ficha NAC marcadora de turnos.
- Cada una de estas fichas se explica en su apartado correspondiente.





- |                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1/ ROMANOS                  | 8/ CIUDAD FORTIFICADA |
| 2/ CARTAGINESES             | 9/ CIUDAD             |
| 3/ GRIEGOS                  | 10/ CIUDAD AMURALLADA |
| 4/ BARBAROS                 | 11/ CIUDAD HEGEMONICA |
| 5/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS | 12/ PERSAS            |
| 6/ BARBAROS                 | 13/ FICHA DE LIDER    |
| 7/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS | 14/ EGIPCIOS          |

## 2.5. El dado

Se usa para la resolución de los combates y para decidir las negociaciones. Significa el «factor suerte». Para que ésta no esté desproporcionada, el dado

especial del juego no lleva la cifra «uno» ni la «seis», teniendo un «dos», dos «treses», dos «cuatros» y un «cinco», con lo que las posibilidades de una suerte semejante están más igualadas.

— Han de ser fundadas obligatoriamente en exágono de tierra adyacente a mar, río o lago, no pudiendo fundar en zonas de montaña marcadas en el tablero.

— No se puede fundar ninguna ciudad a menos de seis exágonos de distancia de otra ciudad propia. Esta distancia se contabilizará en línea recta.

— No se pueden fundar ciudades en zona de control de una ciudad de otro pueblo, sino es previamente asimilado (en el caso de los pueblos «D») o aniquilado. Tampoco se podrá fundar ciudades en zona de control de una ficha (terrestre o naval) de otro pueblo.

La distancia mínima de fundación de ciudades rige incluso entre distintas islas, entre continente e isla, e incluso, dentro de una misma isla, quedando así delimitado un número máximo de ciudades fundadas por un mismo jugador.

Si una ciudad es arrebatada al enemigo, no rige en este caso la limitación de proximidad con otra ciudad propia, pudiendo entonces fundarse una ciudad a menos de seis exágonos de distancia.

Tampoco rige la limitación de proximidad en el caso de que un pueblo imperialista («A» o «B»), se vea obligado a fundar una ciudad, en función del resultado de las negociaciones con un pueblo «D», cuando en éstas resulta que el pueblo se asocia al pueblo imperialista y le obliga a fundar una ciudad.

Igualmente no existe limitación de proximidad en la fundación de ciudades en el caso de refundación de una ciudad que se posea en el primer turno de partida, y que se perdió posteriormente.

En estos tres casos en los que no existe la limitación de proximidad (seis exágonos) de una ciudad propia, si se aplica la limitación de no poder fundar ciudades en zona de control de ficha o ciudad de otro pueblo.

Así mismo, existen limitaciones numéricas en cuanto al número máximo de ciudades que puede fundar cada pueblo: estas limitaciones son las siguientes:

Romanos-30 ciudades.  
Cartagineses-15 ciudades.  
Griegos-5 ciudades.

Egipcios-3 ciudades.  
Persas-3 ciudades.

En esta limitación numérica se incluyen dentro de ese número las ciudades con las que cuenta cada pueblo al comienzo de la partida.

Los pueblos «B» (griegos, egipcios y persas) no podrán fundar ciudades a más de diez exágonos de distancia de las ciudades iniciales que tienen al comienzo de la partida.

Las ciudades pueden ser fundadas tanto por unidades terrestres como por unidades navales, en la fase de juego que se indica en la secuencia de jugadas. Las unidades terrestres fundarán la ciudad en el mismo exágono de tierra en el que se encuentran. Las unidades navales pueden fundar ciudad en cualquier exágono de tierra adyacente al exágono de mar en el que se encuentran.

La ficha que funda la ciudad es eliminada del juego en el momento en que la ciudad es fundada.

## Amurallamiento, fortificación

Las ciudades pueden amurallarse y fortificarse en el momento indicado en la secuencia de jugadas.

Pueden realizarlo tanto las unidades terrestres como las navales. Las terrestres colocándose previamente en la fase de movimiento encima de la ciudad que se quiera amurallar o fortificar y las navales colocándose en exágono de mar adyacente a la ciudad.

Una misma ciudad puede ser amurallada y fortificada en un mismo turno: por cada operación (amurallamiento y/o fortificación) realizada en cada ciudad, se perderá la ficha o fichas que la hayan realizado. Por cada amurallamiento o fortificación de una ciudad, se eliminará del juego la ficha que lo haya realizado.

En el caso de que se amuralle y fortifique una misma ciudad en un solo turno (lo cual debe ser realizado por dos fichas propias), se eliminarán del juego las dos fichas que lo hayan realizado, siendo retiradas del juego en ese momento.

Siempre que una ciudad es amurallada o fortificada, se coloca encima de ella el marcador correspondiente.

Si una agrupación de fichas ataca a una ciudad enemiga fortificada con una unidad terrestre en dicha ciudad, y como consecuencia del combate sale un resultado de DP2, el jugador atacado perderá la unidad terrestre y retirará la ficha de fortificación, cambiándola por una de amurallamiento, quedando la ciudad amurallada. Es decir, cada ficha de ciudad contará a efectos de pérdidas de combate como otra ficha más, así como el amurallamiento, fortificación y ciudad hegemónica.

Cuando en un combate un jugador pierde una de las ciudades con las que comienza la partida, además de perder la ciudad, perderá dos fichas, pudiéndolas elegir entre cualquiera de las fichas terrestres o navales propias que tenga en juego; esto sólo se realiza la primera vez que se pierde una de estas ciudades, no teniendo efecto si el jugador la refunda y la vuelve a perder.

Cada pueblo no romano combate por separado, no estando permitido ataques combinados de dos o más pueblos distintos contra los romanos, excepto los diferentes pueblos bárbaros, que si pueden combatir conjuntamente contra los romanos.

Las ciudades sólo tienen factor de combate en defensa, por ese motivo, cuando unas fichas que se encuentran en ciudad atacan a otra u otras enemigas, sólo se sumarán los factores de combate de las fichas terrestres que se encuentran en la ciudad, no pudiendo sumar ningún factor por ciudad, independientemente del estado de fortificación en que se encuentre.

Una o varias fichas terrestres pueden atacar a una o varias fichas navales, siempre y cuando las fichas navales se encuentren en exágono de costa.

Cuando una o varias fichas entran en zona de control de dos o más pueblos diferentes, elige a cuál de ellos ataca.

En caso que como resultado de un combate una ciudad sea conquistada por el atacante, y éste tenga cubierto el número máximo de fundación de ciudades, en este caso no podrá fundar una nueva

ciudad, resultando destruida la que había sido arrebatada al enemigo.

Como ya hemos explicado anteriormente, cuando por resultado de un combate entre uno o varios apilamientos y una ciudad, ésta tenga que perder fichas, se empezará por las fichas de unidad militar (terrestres o navales), y se seguirá por este orden, ficha de ciudad hegemónica, ficha de ciudad fortificada, ficha de ciudad amurallada, ficha de ciudad sin amurallar ni fortificar; siempre que la ciudad tuviese ese estado de fortificación.

Dependiendo del número de fichas que tenga que perder se irá reduciendo el estado de fortificación de esa ciudad, colocando por ello la ficha marcadora que indique el estado de fortificación en que queda esa ciudad.

Cuando un pueblo «A» o «B» pierde todas las ciudades que posea en el turno de salida, resulta eliminado, siendo sus fichas retiradas del juego.

Los bárbaros realizarán sus movimientos y ataques conforme lo decida el jugador que juega con ellos, dependiendo del jugador la decisión de atacar a uno u otro pueblo.

El jugador que juega con los pueblos «E» (no imperialistas de expansión limitada) decidirá si ataca o no, y a qué pueblo ataca, dentro de los que se encuentran en su área de expansión.

## 10. FUNDACION DE CIUDADES, AMURALLAMIENTO, FORTIFICACION Y CREACION DE CIUDAD HEGEMONICA

Las ciudades en este juego nos servirán para darnos puntos de victoria y para recibir refuerzos.

Unicamente pueden fundar ciudades los pueblos «A» (romanos y cartagineses) y los «B» (griegos, persas y egipcios).

### Limitaciones para la fundación de ciudades

Las limitaciones existentes para la fundación de ciudades son las siguientes:

## 3. NUMERO DE JUGADORES

«La Caída del Imperio Romano» admite de dos a cuatro jugadores, siempre en dos bandos. Las posibilidades que se ofrecen son las siguientes:

— Dos jugadores, uno con los romanos y el otro con la totalidad de los pueblos no romanos (cartagineses, griegos, egipcios, persas, bárbaros y pueblos no imperialistas).

— Tres jugadores: uno con los romanos, otro con los cartagineses y otro con el resto de los pueblos (griegos, egipcios, persas, bárbaros y pueblos no imperialistas).

— Cuatro jugadores: dos con los romanos, dividiéndose el frente por sectores, otro con los cartagineses y otro con el resto de los pueblos (griegos, egipcios, persas, bárbaros y pueblos no imperialistas).

## 4. DURACION Y COMIENZO DE LA PARTIDA

El juego se rige por el concepto de «turno», que consiste en el movimiento y resolución completa de los combates de ambos contendientes, una vez cada uno. La duración de la partida depende, en primer lugar, del nivel de juego elegido: hay dos, a ocho y a veinte turnos.

Nivel superior: Refleja el desarrollo total de Roma desde los comienzos de la hegemonía a la caída. Tiene, como ya se ha indicado, una duración de veinte turnos.

Nivel rápido o básico: Refleja de alguna manera las «guerras púnicas» ampliadas hasta la época de César, en este caso la duración es de ocho turnos.

Cada vez que se completa un turno, se avanza la ficha NAC de marca de turnos una casilla en la plantilla que se encuentra en un lado del tablero.

La duración en tiempo real vendrá dada por la capacidad reflexiva y de movimientos de los jugadores, siendo normal una duración de aproximadamente una hora para la versión básica y de dos

horas y media o tres horas para el nivel superior.

En cada turno, tal y como se explica más adelante, hay dos tipos de movimientos, «estratégicos» y de «combate», debiéndose echar a suertes para cada tipo de movimiento en cada turno quien comienza. Por tanto, en el primer turno el primer movimiento que ha de realizarse es el «estratégico», se tirará el dado, y quien obtenga mayor valor será quien comience el primer movimiento del primer turno.

En turnos posteriores, como se ha dicho, se echará a suertes cuál de los dos contendientes comienza cada tipo de movimiento.

## 5. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

La victoria en «La Caída del Imperio Romano» puede obtenerse de las siguientes formas:

— Consiguiendo la rendición del contrario.

— Aniquilando totalmente a su enemigo.

— Ganan la partida los romanos de las siguientes maneras:

1. Si al finalizar cualquier turno, el jugador romano mantiene fundadas 30 ciudades, independientemente del estado de fortificación en que se encuentren.

2. Si al finalizar el turno 20, el jugador romano mantiene 20 ciudades, sin importar el estado de fortificación en que se encuentren. En el nivel básico con duración corta a ocho turnos, gana la partida el jugador romano si tiene fundadas 20 ciudades al finalizar el turno ocho.

— Ganan la partida los «no romanos» si el jugador romano no consigue su objetivo.

## 6. COLOCACION INICIAL DE LAS FICHAS

Antes de comenzar la partida, ambos jugadores procederán a colocar sus fichas, de colocación inicial sobre el tablero, conforme se explica más adelante.

En primer lugar, cada jugador situará las ciudades con las que comienzan a

jugar los pueblos imperialistas, que son las siguientes: romanos (I-Roma, II-Nápoles, III-Tarento); cartagineses (IV-Cartago, V-Cartago Nova); griegos (VI-Atenas, VII-Tesalónica); egipcios (VIII-Meritis); persas (IX-Arbelia).

— Posteriormente se colocarán las fichas con las que comienza a jugar cada pueblo:

- a) Pueblos imperialistas:
  - Romanos, ocho fichas terrestres y una ficha naval.
  - Cartagineses, cuatro fichas terrestres y una ficha naval.
  - Griegos, cuatro fichas terrestres y una ficha naval.
  - Persas, una ficha terrestre.
  - Egipcios, una ficha terrestre.

Las fichas terrestres deben ser colocadas en exágono de ciudad propia y las fichas navales en exágono de mar adyacente a ciudad propia, pudiendo cada jugador colocar estas fichas libremente entre sus ciudades, siendo obligatorio que al menos exista una ficha en cada ciudad, pudiéndose colocar también varias en una ciudad. En esta fase del juego todas las ciudades se considerarán como «ciudades normales» sin amurar, ni fortificar.

b) Pueblos no imperialistas:

1. No expansionistas:
  - Se colocarán todas las fichas representativas de estos pueblos en los exágonos marcados con sus respectivas siglas. Cada uno de estos pueblos está representado por una sola ficha terrestre. Estos pueblos son los siguientes:
  - Aquitanos (AQ) Arvernos (AR)
  - Asiures (AS) Belgas (BE)
  - Bitunios (BI) Bretones (BT)
  - Británicos (BR) Cantabros (CA)
  - Capadocios (CP) Celtiberos (CE)
  - Dálmatas (DA) Escandinavos (ES)
  - Helvéticos (HE) Hibernienses (HI)
  - Iberos (IB) Ilergetes (IL)
  - Ilirios (IR) Ligures (LI)
  - Masamones (MA) Mesios (ME)
  - Numidas (NU) Pictos (PI)

2. Expansión limitada:

Se colocarán las fichas de estos pueblos, que aparecen en primer turno de

juego, en los exágonos marcados con sus respectivas siglas. Estas fichas son las siguientes:

- Dacios (DC), una ficha
- Frisones (FS), una ficha
- Galos (GA), una ficha
- Galos Cisalpinos (GC), dos fichas
- Hebreos (HB), una ficha
- Lusitanos (LU), una ficha
- Mauritanos (MT), una ficha
- Salones (SA), una ficha
- Sirios (SI), una ficha
- Tracios (TR), una ficha

Todos estos pueblos tienen un solo exágono marcado con sus siglas respectivas, en el cual pueden colocar estas fichas y recibir refuerzos: excepto los galos, que tienen dos exágonos, pudiendo colocar fichas o recibir refuerzos en cualquiera de ellos.

## 7. MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

En este juego hay dos tipos diferentes de movimientos:

1. Movimientos estratégicos.
  2. Movimientos de combate.
- Los pueblos «A», «B» y «C» pueden realizar ambos tipos de movimientos en cada turno.

### 1. Movimiento estratégico

En la fase de movimiento estratégico, una ficha (terrestre o naval) puede recorrer cuantos exágonos desee (con las limitaciones que a continuación se exponen para cada tipo de pueblo), estando obligados a detenerse en zona de control de ficha o ciudad enemiga, así como en la zona de expansión de los pueblos no imperialistas de expansión limitada. «La zona de control» de una ficha son los seis exágonos que rodean al exágono en que ella se encuentra, y es aplicable

fichas enemigas, siempre y cuando todas ellas están adyacentes entre sí, atacantes y atacadas.

En el turno de un jugador, cada una de sus fichas sólo puede moverse una vez y combatir una vez. Si después de haber combatido en su turno, una ficha es atacada en el turno del jugador contrario, lógicamente se defiende tirando el dado.

Se resolverán de esta manera los siguientes combates:

- 1 contra 1, 1 contra 2, ...
- 2 contra 1, 2 contra 2, ...
- 3 contra 1, 3 contra 2, ...
- 4 contra 1, 4 contra 2, ...
- etcétera.

■ Combates entre apliamentos de fichas.

Siempre y cuando ambos contendientes tengan apliamentos con tres o más fichas, los combates se realizarán por las tablas de combate, que figuran impresas en el tablero.

Hay dos tablas diferentes, una primera para apliamentos entre tres y seis fichas por cada jugador y otra para apliamentos a partir de siete fichas por cada jugador (siempre que ambos contendientes tengan siete o más fichas). Se utilizará una u otra dependiendo del número de fichas.

Cuando varios apliamentos de fichas atacan a un apliamento de fichas enemigo, sus «factores de combate» se suman.

Únicamente pueden entablar combates entre apliamentos de fichas las unidades terrestres, no en las navales, pero si pueden hacerse combates mixtos entre apliamentos de fichas terrestres y fichas navales adyacentes a exágonos de tierra, y viceversa.

Para la resolución de los combates se utilizará una u otra tabla dependiendo del número de fichas que tengan los apliamentos, siendo la mecánica la siguiente: En la columna horizontal se reflejan las diferencias entre los factores de combate de los atacantes y los atacados, y en la columna vertical, la diferencia en la tirada de dado (entre atacante y atacado). Por lo cual, se sumarán los factores de combate de las unidades atacantes (te-

restres y navales) y posteriormente los factores de combate de las unidades atacadas, calculando más tarde la diferencia de factores de combate entre los atacantes y los atacados (que puede ser de igualdad, superioridad o inferioridad para el atacante), después se localizará esa diferencia de factores de combate del jugador atacante en la columna horizontal).

A continuación se procede a tirar el dado, primero el jugador atacante y luego el atacado, realizando la misma operación y hallando la diferencia entre las puntuaciones obtenidas con el dado entre el jugador atacante y el atacado, localizándose la diferencia de puntuación para el jugador atacante en la columna vertical.

La intersección en la tabla de la casilla que marca la diferencia entre los factores de combate, con la casilla que marca la diferencia entre las puntuaciones de los dados, es la que indica el resultado del combate, que puede ser, según el caso:

AP1, AP2, AP3, ... (atacante pierde), refleja las pérdidas del jugador atacante que puede perder 1, 2, 3, ... fichas propias en ese combate, según se trate de AP1, AP2, AP3, ... respectivamente. DP1, DP2, DP3, ... (defensor pierde), refleja las pérdidas del jugador atacado, que puede perder 1, 2, 3, ... fichas propias en ese combate, según se trate de DP1, DP2, DP3, respectivamente.

El jugador que pierde las fichas eligiendo que han de ser eliminadas, siendo éstas sacadas del juego.

Cuando una ciudad pierde un combate, los defensores pueden destruirla si quieren, para esto tirarán el dado, y si sale un dos o un tres, la ciudad quedará destruida. Si la ciudad no ha quedado destruida pasa a propiedad del vencedor, si es un pueblo «A» o «B» se la queda, cambiando la ficha de identificación de ciudad por una suya (no existiendo limitación por proximidad de otra ciudad propia), si el conquistador de la ciudad es un pueblo bárbaro o un pueblo «E» la ciudad es destruida y eliminada del juego.