

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO

1. COMPONENTES DEL JUEGO.	2
2. EXPLICACION DE LOS COMPONENTES	2
2.1. El tablero.	2
2.2. Las fichas	2
2.3. La ficha tipo.....	2
2.4. Tipos de fichas.....	3
2.5. El dado.....	3
3. NUMEROS DE JUGADORES	3
4. DURACION Y COMIENZO DE LA PARTIDA	4
5. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?	4
6. COLOCACION DE LAS FICHAS.....	4
7. MOVIMIENTO DE LAS FICHAS.....	5
8. NEGOCIACIONES.....	5
9. LOS COMBATES.....	7
10. FUNDACION DE CIUDADES, AMURALLAMIENTO, FORTIFICACION Y CREACION DE CIUDAD HEGEMONICA.	8
11. LIDER	9
12. RECEPCION DE REFUERZOS.....	10
13. SECUENCIA DE JUGADA	10

1. COMPONENTES DEL JUEGO.

«La Caída del Imperio Romano» contiene:

- Un tablero que representa Europa, el norte de África y Asia menor.
- Dos plantillas de fichas, que representan al ejército romano y a todos aquellos pueblos no romanos que tuvieron importancia estratégica.
- Una hoja resumen con el número de fichas de cada tipo para controlar su pérdida.
- Un díptico de introducción histórica.
- El presente libro de instrucciones.
- No se aporta el dado, por razones obvias, pero será necesario un dado especial NAC.

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 hexágonos marcados en números romanos de I al IX.
- Hexágonos 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 «apilamiento» (es decir, cuando en un mismo hexágono hay cuatro 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:

a) Romanos y cartagineses: Se denominarán «imperialistas hegemonicos». 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 hegemonicos». 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,

marcómanos, 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, arvernos, astures, belgas, bitinios, bretones, británicos, cántabros, capadocios, celtiberos, dálmatas, escandinavos, helvéticos, hibernienses, iberos, ilergetes, ilirios, ligures, masamonos, mesios, númidas, pictos y pontos. Están representados en blanco y verde. Para simplificar la denominación, se les llamará pueblos del tipo «D».

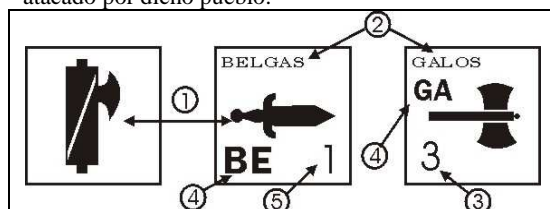
e) Pueblos «no imperialistas de expansión limitada». Los integran: bátavos, dacios, frisonos, galos, galos cisalpinos, hebreos, lusitanos, mauritanos, sajones, sirios y tracios. Están representados en color verde y amarillo. Para simplificar la denominación se llamarán pueblos «E». Aparecen denominados 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 hexágono o hexágonos 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 hexágonos existente alrededor del hexágono, en el que se encuentra dicho pueblo, en el cual cualquier otro pueblo que pase por dichos hexágonos puede ser atacado por dicho pueblo.



1/ TIPO DE PUEBLO
2/ NOMBRE DEL PUEBLO
3/ DISTANCIA EN HEXÁGONOS A LA QUE EL PUEBLO ATACA

4/ CODIGO DE ENTRADA EN EL TABLERO
5/ INDICADOR DE TIPO DE NEGOCIACION

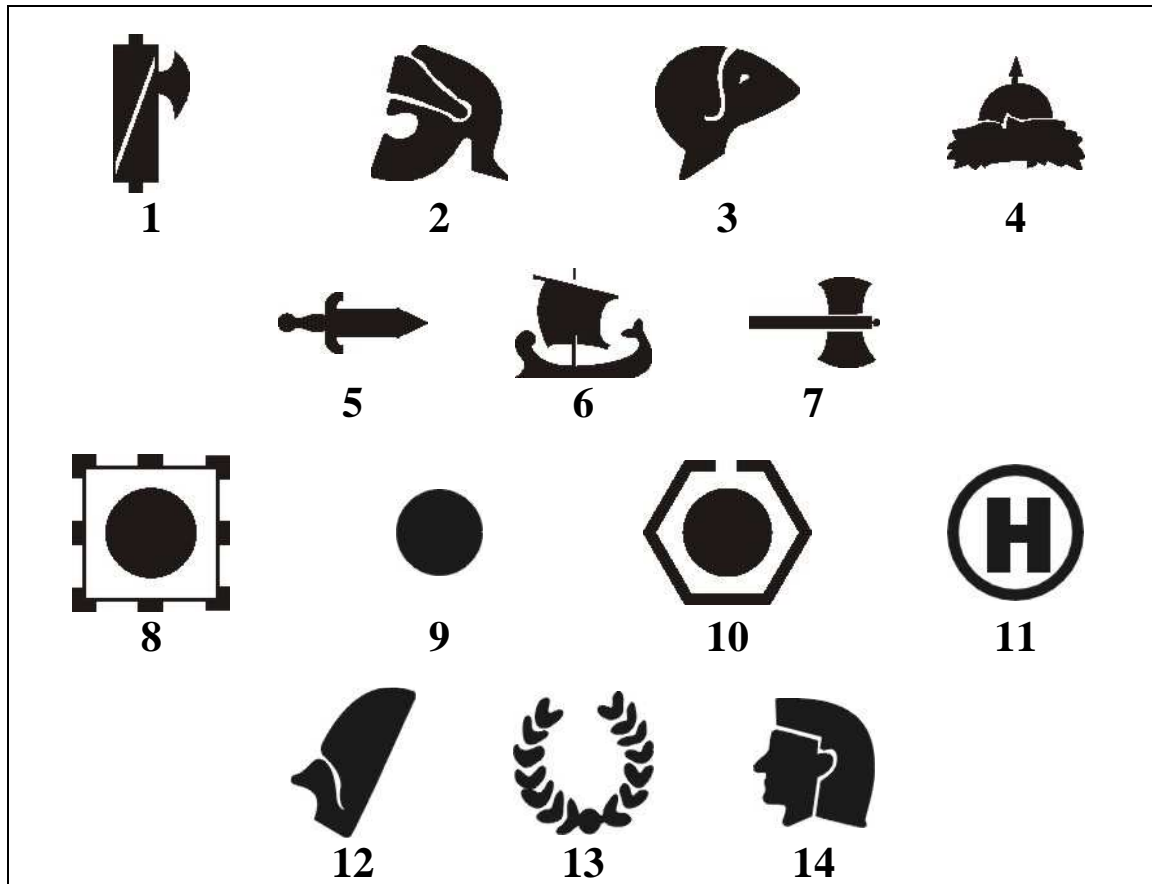
2.4. Tipos de fichas

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 puede 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

2/ CARTAGINESES

3/ GRIEGOS

4/ BARBAROS

5/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS SEDENTARIOS

6/ UNIDADES NAVALES

7/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS

8/ CIUDAD FORTIFICADA

9/ CIUDAD

10/ CIUDAD AMURALLADA

11/ CIUDAD HEGEMONICA

12/ PERSAS

13/ FICHA DE LIDER

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. Se aporta una tabla de conversión al final de las instrucciones.

3. NUMEROS 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 y bárbaros y pueblos no imperialistas).

- Tres jugadores: uno con los romanos, otro con los cartagineses y otro con el resto de 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 del 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 quién 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 quién comience el primer movimiento del primer turno.

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 8.

- Pierden la partida los «romanos» si el jugador no consigue su objetivo.

6. COLOCACION 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 los siguientes:

Romanos (I-Roma, II-Nápoles, III-Tarento); cartagineses (IV-Cartago, V-Cartago Nova); griegos (VI-Atenas, VII-Tesalónica); egipcios (VIII-Ménfis); persas (IX-Arbela).

- 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 hexágonos de ciudad propia y las fichas navales en hexágonos 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 amurallar, ni fortificar.

b) Pueblos no imperialistas:

1. No expansionistas:

Se colocarán todas las fichas representativas de estos pueblos en los hexágonos marcados con sus respectivas siglas. Cada uno de estos pueblos está representado por una sola ficha terrestre. Estos pueblos son los siguientes:

Aquitano (AQ)	Arvenos (AR)
Astures (AS)	Belgas (BE)
Bitinios (BI)	Bretones (BT)
Británicos (BR)	Cántabros (CA)
Capadocios (CP)	Celtiberos (CE)
Dálmatas (DA)	Escandinavos (ES)
Helvéticos (HE)	Hibernienses (HI)
Iberos (IB)	Ilergetas (IL)
Ilirios (IR)	Ligures (LI)
Masamones (MA)	Mesios (ME)
Númidas (UN)	Pictos (PI)
Pontos (PO)	

2. Expansión limitada:

Se colocarán las fichas de estos pueblos, que aparecen en primer turno de juego, en los hexágonos marcados con sus respectivas siglas. Estas fichas con las siguientes:

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

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

7. MOVIMIENTO DE LAS FICHAS.

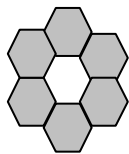
En este juego hay dos tipos diferentes de movimiento:

1. Movimiento estratégico.
2. Movimientos de combate.

Los pueblos «A», «B» y «C» pueden realizar ambos tipos de movimiento en cada turno.

1. Movimiento estratégico

En la fase de movimiento estratégico, una ficha (terrestre o naval) pueden recorrer cuantos hexágonos 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 hexágonos que rodean al hexágono en que ella se encuentran, y es aplicable a todas las fichas, excepto a los pueblos «E». Una ficha no puede atravesar «la zona de control» de otra ficha o ciudad enemiga, y si lo hace está obligado a detenerse en el primer hexágono de «zona de control» por el que pase y posteriormente, en la fase de combates entablar combate con ella. Solamente tienen «zona de control» las unidades terrestres, afectando únicamente a unidades terrestres enemigas. Las unidades naves ni tienen «zona de control», ni les afectan las creadas por unidades terrestres.



Los seis hexágonos que rodean el hexágono en el que se encuentra una ficha, constituyen su «Zona de control»

La «zona de expansión» de un pueblo «E» es la distancia en hexágonos desde donde está situado dicho pueblo, dentro de la cual cualquier otro está obligado a enfrentarse con él. Ejemplo: Si se tratase de un pueblo que tiene un valor de «zona de expansión», cualquier otro que pase a una distancia igual o menor de dos hexágonos de donde está situado dicho pueblo «E», está obligado a enfrentarse con él. Únicamente es aplicable a unidades terrestres.

Solamente pueden realizar movimientos estratégicos los pueblos imperialistas («A» y «B») y los bárbaros («C»). En esta fase de movimiento se realizarán negociaciones (solamente los pueblos «A» y «B») con los pueblos «D» y se resolverán los enfrentamientos con los pueblos «E» (los pueblos «A», «B» y «C») si es que los hubiese.

Limitaciones al movimiento estratégico.

A) Romanos y cartagineses (pueblos «A»).

Cada ficha puede mover cuantos hexágonos desee, pero no podrá alejarse más de diez hexágonos de una ciudad propia. Quiero esto decir que si uno de estos pueblos tiene fundadas varias ciudades, cualquier ficha en esta fase del juego podrá moverse, si es que quiere, desde una ciudad a la más alejada, y después mover diez hexágonos desde ésta, como máximo.

B) Griegos, persas y egipcios (pueblos «B»).

Cada ficha de estos pueblos puede mover cuantos hexágonos desee, pero no podrá fundar ciudades a más de diez hexágonos de distancia de las ciudades con las que comienza el juego, ni podrá alejarse más de seis hexágonos de las ciudades que haya fundado posteriormente. Por lo cual éstos, serán los límites de movimiento estratégico de estos pueblos.

C) Bárbaros (pueblos «C»).

Cada ficha de estos pueblos puede mover hasta un máximo de diez hexágonos de distancia, desde el hexágono en el cual se encuentra.

2. Movimientos de combate o «factor de movimiento».

En el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer en cualquier dirección, como máximo en cada turno, en la fase correspondiente a movimientos de combate; si bien puede hacer un movimiento menor, o simplemente no moverse. El factor de movimiento es de seis hexágonos, tanto para las unidades terrestres como navales.

Se considera «movimiento fraccionado» al hecho de mover parte del «factor de movimiento», atacar a una ficha enemiga, y mover el resto del «factor de movimiento». Este movimiento fraccionado está prohibido.

Es obligatorio realizar todos los movimientos de las fichas propias y después resolver los combates que se hayan entablado. Una vez hecho esto, y dentro del mismo turno, pasa el juego al jugador contrario. Completando los movimientos y combates, se da por finalizado un turno y se pasa al siguiente.

Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda inmovilizada hasta el turno siguiente.

Cualquier ficha que pase por la «zona de control» de ficha o ciudad enemiga o por la «zona de expansión» e los pueblos «E» está obligada a detenerse y entablar combate.

Cuando una ficha entra en la «zona de control» de dos o más fichas enemigas elige a cuál de ellas ataca.

Los pueblos «A» y «C» no tienen limitaciones en su «factor de movimiento». Los pueblos «B» no podrán alejarse a más de seis hexágonos de distancia de una ciudad propia.

Los pueblos «D» no tienen «factor de movimiento», por lo que no pueden moverse del hexágono en el que se encuentran, salvo que resulte asimilados por otro pueblo («A» o «B»).

Los pueblos «E» solamente se pueden mover dentro de su «zona de expansión».

8. NEGOCIACIONES

Cuando una ficha del pueblo «A» o «B» llega a su fase de movimiento estratégico, a zona de control de un pueblo no expansionista (pueblos «D»), al ser éstos con los únicos con los que se puede negociar, puede entablar negociaciones con dicho pueblo. Las negociaciones tienen el objeto de «asimilarlo», y se han de realizar en la fase de negociaciones indicada en la secuencia de turnos. Estas negociaciones se realizan mediante tirada de dado, de la siguiente manera:

TIPO DE negociación de los pueblos «D» (no imperialistas, ni expansionistas)	TIRADAS DEL DADO del jugador que intenta la negociación				
	5	4	3	2	
	1	E	D	D	C
	2	E	D	C	B
	3	D	C	B	A

El jugador que intenta la negociación tira el dado, según el valor que obtenga y el tipo de pueblo con el que quiere negociar, obtendrá una de las siguientes posibilidades (A, B, C, D o E).

A) El pueblo no expansionista ataca a los pueblos «A» o «B», triplicando su factor de combate.

B) El pueblo no expansionista ataca a los pueblos «A» o «B» doblando el factor de combate del pueblo con el que se quería negociar. El combate se resuelve en ese momento, desapareciendo del tablero la ficha o fichas perdedoras. En caso de empate no desaparece ninguna ficha, permaneciendo en la misma situación anterior al combate; pudiendo intentarse de nuevo en el siguiente turno.

C) Las negociaciones fracasan no entablándose combate alguno. Puede intentarse de nuevo en el siguiente turno.

D) El pueblo no expansionista asocia su ficha al pueblo «A» o «B», dando lugar a la fundación de una ciudad, por el pueblo «A» o «B», en el hexágono del tablero de salida del pueblo «D» que se haya asimilado. Al fundar la ciudad, el pueblo «A» o «B» pierde una ficha. En el caso de que estos pueblos hayan realizado la negociación con una sola ficha, la pierden con la fundación de la ciudad, quedando la ficha del pueblo asociado inmovilizada en la ciudad hasta que sea integrada por el pueblo «A» o «B». A partir de este momento, la ficha asociada se comportará como si fuera una propia de estos pueblos. Este tipo de fundaciones de ciudades, como se explicará en el correspondiente apartado, no queda sujeto a las limitaciones de proximidad con otra ciudad propia, ni tampoco a las limitaciones sobre fundaciones en el litoral o ribera de río.

Cuando el pueblo «A» o «B» ha agotado el número máximo de ciudades que pueden fundar y quiere asociarse un pueblo no expansionista, la negociación pasa al ser del tipo E.

E) El pueblo no expansionista se une al pueblo «A» o «B» sin necesidad de que estos pueblos funden ciudad.

Como se ha indicado, las negociaciones sólo pueden realizarlas los pueblos «A» o «B» con los pueblos no expansionistas (pueblos «D»). Un mismo pueblo sólo puede intentar ser anexionado una vez por turno, y nunca por más de un pueblo también por turno; en el caso de que varios pueblos intenten negociar con un pueblo «D» en un mismo turno, solamente lo podrá hacer el primero que haya llegado a su zona de control.

Para reconocer dentro de los diferentes tipos de pueblos que pueden ser asimilados a qué grado de negociación pertenece y, por consiguiente, qué facilidad o dificultad existe para su anexión, las

fichas están marcadas en su ángulo inferior derecho con unos números del uno al tres.

Los pueblos que se hayan asimilado, se integrarán totalmente al pueblo que les haya integrado, en el turno siguiente, comportándose a partir de entonces como una ficha más de ese pueblo.

Las ciudades no se pueden mover del hexágono en el que se encuentran. Una ficha puede pasar por encima de otra ficha o ciudad propia.

En este juego está permitido el apilamiento (agrupación de fichas propias, unas encima de otras, en un mismo hexágono) de unidades terrestres conforme se explica posteriormente. Asimismo está permitido el apilamiento de unidades terrestre en ciudad, independientemente del estado de fortificación en que se encuentre.

Las unidades navales no pueden apilarse, pudiendo transportar hasta dos unidades terrestres, teniendo que recogerlas en cualquier hexágono de costa y desembarcarlas también en hexágono de costa. Mientras dura su transporte, la ficha terrestre pierde su movilidad y su capacidad combativa. Si la unidad que transporta resulta destruida también lo son. Las unidades navales, cuando actúan de transporte, no pueden situarse en un estrecho y hacer de «puente» para el paso de unidades terrestres.

Las fichas terrestres que son transportadas contarán un punto de su factor de movimiento, tanto para entrar como para salir del transporte, siempre que esta operación se realice en la secuencia de «movimientos de combate», no si se realiza durante la fase de «movimiento estratégicos».

La ficha que transporta estará situada encima de la o las transportadas. Cuando al comienzo de un turno (fase movimiento estratégicos) una ficha se encuentra ya a bordo de un transporte, si en ese turno es desembarcada, podrá realizar su movimiento estratégico completo y posteriormente su movimiento de combate; en el caso de que sea en la fase de movimiento de combate, únicamente podrá realizar su movimiento de combate. Lo que no podrá hacer en un turno es acceder a un transporte, que éste la lleve, desembarcar en el primer hexágono de tierra adyacente a mar y volver a mover, ya que entra en el caso de «movimiento fraccionado», en este caso la o las fichas quedarán en el primer hexágono de tierra adyacente a mar, en el que hayan desembarcado, pudiendo mover en la fase de movimientos de combate; si hubiese desembarco en la fase de movimiento de combate, no podrá mover hasta el turno siguiente.

También se considera «movimiento fraccionado» y, por tanto, no está permitido el hecho de que un transporte recorra parte de su movimiento (ya estratégico o de combate), deje la o las unidades transportadas y continúe moviendo en su fase de movimiento correspondiente.

Cuando a consecuencia de uno o varios combates, resultan eliminadas una o varias ciudades propias, las unidades terrestres o navales que se queden aisladas (a más de diez hexágonos de distancia de otra ciudad propia en la fase correspondiente a movimiento estratégicos, éstas unidades tendrán limitado su movimiento a 10 hexágonos como máximo, no teniendo limitación en sus movimientos de combate.

9. LOS COMBATES

Todas las fichas (terrestres o navales) tienen un factor de combate de uno, con la excepción ya expresada en las «negociaciones», la influencia de los líderes y de las «ciudades hegemónicas».

Las ciudades tienen factores de combate, en defensa, dependiendo éste del estado de fortificación de la ciudad.

- Ciudad-factor de combate 1.
- Ciudad amurallada-factor de combate 2.
- Ciudad fortificada-factor de combate 3.
- Ciudad hegemónica-factor de combate 4; en este

caso, además, todas las fichas propias (terrestres y navales) que se encuentren en un perímetro de tres hexágonos de esta ciudad doblarán su factor de combate, por lo que tendrán un factor de combate de dos (en defensa y ataque).

Cuando un pueblo tiene un líder (ver apartado correspondiente), todas las fichas (terrestres y navales) propias que se encuentren a una distancia de cinco hexágonos o menos de la ficha de líder duplicarán su factor de combate.

En este juego está permitido el apilamiento de fichas terrestres (agrupación de fichas colocadas unas encima de otras en el mismo hexágono); el número máximo de fichas terrestres que se pueden apilar en un solo hexágono es de diez, así mismo está permitido el apilamiento de fichas terrestres encima de ciudad o unidad naval propias, con las limitaciones antes explicadas.

El factor de combate de las agrupaciones de fichas será la suma de los factores de combate de las fichas que forman esa agrupación, siempre que se ataque a una agrupación ha de hacerse a la totalidad de ésta, no pudiendo atacarse parcialmente (a parte de las fichas de la agrupación): A las agrupaciones de fichas les afecta igualmente la influencia de los líderes y de las ciudades hegemónicas.

Las fichas (terrestres y navales) pueden combatir contra otras fichas utilizando su factor de combate.

Una o varias fichas propias pueden entablar combate con una o varias fichas enemigas, siempre y cuando se hallen en su «zona de control», esto es igualmente aplicable en combates entre agrupaciones de fichas. Siempre ha de indicarse antes de tirar el dado qué fichas atacan a cuáles. Los combates se resuelve con el dado («Factor suerte»).

Una o varias fichas terrestres pueden combatir contra una o varias fichas navales, y viceversa, siempre que se encuentren en hexágonos adyacentes y las terrestres estén en hexágono de tierra adyacente a mar.

A) En este juego existe dos tipos de combates:

1 Cuando no hay apilamiento, o éste es inferior a tres fichas, por cada uno de los contendientes, se resolverán los combates sin tabla.

2 Siempre y cuando ambos contendientes tengan apilamiento con tres o más fichas se utilizará tabla de combate.

Combates apilamientos o apilamiento inferior a tres fichas.

Al entrar en combate, el jugador atacante tira el dado, multiplicando el número que ha sacado por el «factor de combate» de su ficha, obteniendo así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo para su ficha un segundo valor. El que resulte superior de ambos da la victoria a la ficha que lo ha obtenido,

resultando la otra vencida, y quedando eliminada del juego. En caso de empate, no se repite la tirada del dado, permaneciendo ambas fichas en el juego. Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus «factores de combate» se suman, multiplicándose la adición por el valor obtenido con el dado.

Varias fichas pueden atacar a varias fichas enemigas, siempre y cuando todas ellas están adyacentes entre si, atacantes y atacadas.

B) 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 apilamientos de fichas.

Siempre y cuando ambos contendientes tengan apilamientos 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 apilamientos entre tres y seis fichas por cada jugador y otra para apilamientos 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 apilamientos de fichas atacan a un apilamiento de fichas enemigo, sus «factores de combate» se suman.

Únicamente pueden entablarse combates entablarse combates entre apilamientos de fichas las unidades terrestres, no en las navales, pero si pueden hacerse combates mixtos entre apilamientos de fichas terrestres y fichas navales adyacentes a hexágonos de tierra, y viceversa.

Para la resolución de los combates se utilizará una u otra tabla dependiendo del número de fichas que tengan los apilamientos, 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 (terrestres y navales) y posteriormente los factores de combate de las unidades atacadas, calculando más tarde la diferencia de factores de combate entre 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 elige las 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.

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 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 separada, no estando permitido ataques combinados de dos o más pueblos distintos contra los romanos, excepto los diferentes pueblos bárbaro, que sí 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 hexágonos 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 conquista 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 el 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 encuentren 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.

Únicamente 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:

- Han de ser fundadas obligatoriamente en hexágonos de tierra adyacentes a mar, río o lago, no pudiendo fundar en zona de montañas marcadas en el tablero.

- No se puede fundar ninguna ciudad a menos de seis hexágonos 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 hexágonos de distancia.

Tampoco rige la limitación de proximidad en el caso que un pueblo imperialista («A» o «B»), se vea obligado a fundar ciudad, en función del resultado de las negociaciones con un pueblo «D», cuando ésta 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 poseía 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 hexágonos) de una ciudad propia, si se aplica la limitación de no poder fundar ciudades en zona de control de ficha o ciudad enemiga 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 hexágonos de distancia de las ciudades iniciales que tiene 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 fundaran la ciudad en el mismo hexágono de tierra en el que se encuentren. Las unidades navales pueden fundar ciudad en cualquier hexágono de tierra adyacente al hexágono de mar en el que se encuentra.

La ficha que funda la ciudad es eliminada del juego en el momento en 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 hexágono 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 caso de que se amuralle y fortifique una misma ciudad en un solo turno (lo cual deber 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.

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
Ciudad hegemónica.....	4

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; pudiéndolo 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 la ciudad.

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

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

Todas las fichas (terrestres y navales) que se encuentren 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 hexágonos 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 éste 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 terrestre que se pueden apilar encima de una ciudad 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 un 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 hexágonos 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.

Cuando se recibe en la fase de refuerzo 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; entiéndase tanto el líder como la ciudad hegemónica propias.

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 encuentran en litoral marítimo.

La ficha de refuerzo generada por cada ciudad se recibe en ella misma; en caso de fichas navales será en el hexágono 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 reciba refuerzos o sólo parte de los refuerzos que le correspondería 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 hexágono del tablero marcado con su inicial correspondiente. Los galos y los hunos son los únicos pueblos que tienen dos hexágonos 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 hexágono 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 hexágono de recepción de refuerzos este ocupado.

Cuando esto mismo ocurre con un pueblo bárbaro, éste recibirá sus refuerzos correspondientes, en el hexágono 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).
2. Amurallamiento, 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, quién comienza los movimientos estratégicos.
 - b) Movimientos del jugador que obtenga la tirada más alta.
 - c) Movimiento del otro jugador.
6. Fase de negociaciones.
7. Decisión de bando de los pueblos «E».
8. Movimiento de combate.
 - a) Se echa a suerte, en cada turno, quién 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.