

La Caída del Imperio Romano (VERSIÓN 3ª, LOS ELEMENTOS ELIMINADOS RESPECTO DE LA VERSIÓN ANTERIOR, APRECEN COMO TACHADOS, Y LAS AMPLIACIONES APRECEN EN ROJO)

Instrucciones

1. COMPONENTES DEL JUEGO

“La Caída del Imperio Romano” contiene:

- Un tablero que representa Europa, el norte de África y Asia Menor.
- Fichas que representan a los diferentes ejércitos, ciudades y marcadores.
- Un dado especial, dado de 6 caras con un 2, dos 3 y 4, y un 5.

2. EXPLICACIONES 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 tierra con sus ríos y montañas, todo ello en color pergamino.
- Puntos donde han de colocarse las ciudades iniciales. Son aquellos hexágonos marcados del 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 los pueblos bárbaros.
- Dos tablas de resolución de combates por “apilamientos”, (es decir cuando en un hexágono hay tres o mas fichas del mismo jugador. En estas tablas, si bien se ha utilizado el termino “factores de combate” debe entenderse el concepto fichas tal y como se explicará mas adelante.
- Dos plantillas de “recepción de refuerzos” una de bárbaros y otra de pueblos no imperialistas.
- Plantilla de control de 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:

- a) Romanos y Cartagineses : se denominarán “imperialistas hegemónicos”. Romanos en rojo y negro, y cartagineses en azul y negro. Pueblos tipo “A”.

- b) Griegos, persas y egipcios , pueblos “imperialistas no hegemónicos”. Griegos en amarillo y negro, persas en amarillo y verde y egipcios en rosa y negro. Pueblos “B”.
- c) Bárbaros : en amarillo fuerte y negro. Pueblos “C”.
- d) Pueblos no imperialistas ni expansionistas : en blanco y verde. Pueblos “D”.
- e) Pueblos no imperialistas de expansión limitada en color verde y amarillo. Pueblos “E”.

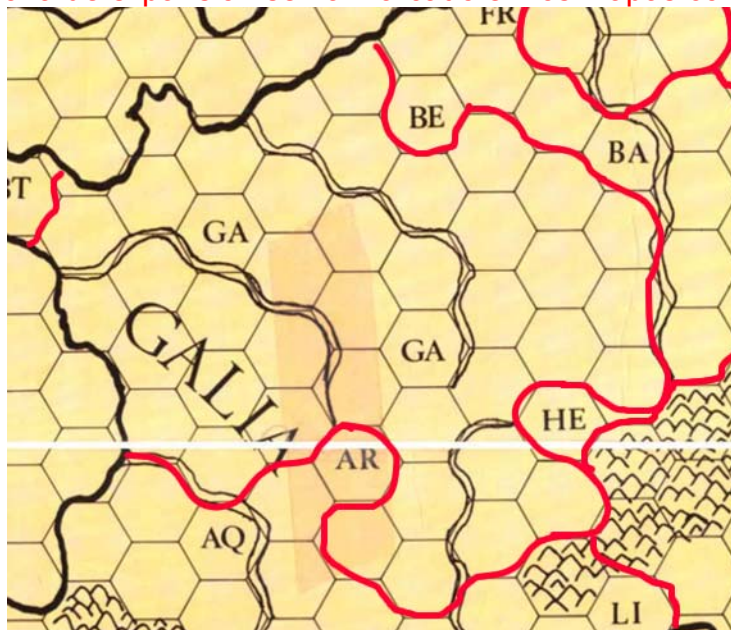
2.3 La ficha tipo

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

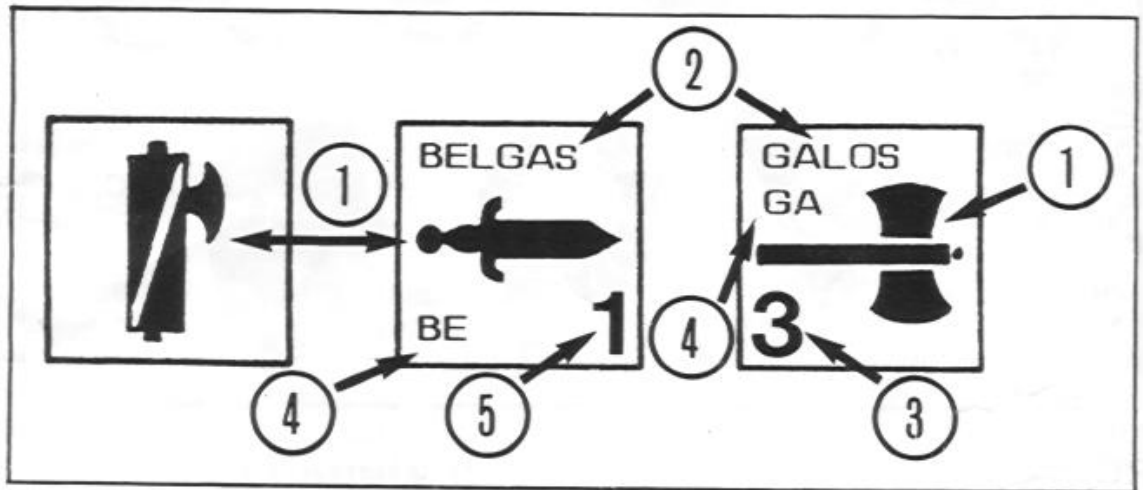
Estas características son las siguientes:

- 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 de 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 existentes alrededor del hexágono, en el que se encuentre dicho pueblo, en el cual cualquier otro pueblo que pase por dichos hexágonos puede ser atacado por dicho pueblo.

Esta zona de expansión se ha marcado en los mapas con una línea roja.



- los galos zona de expansión de



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

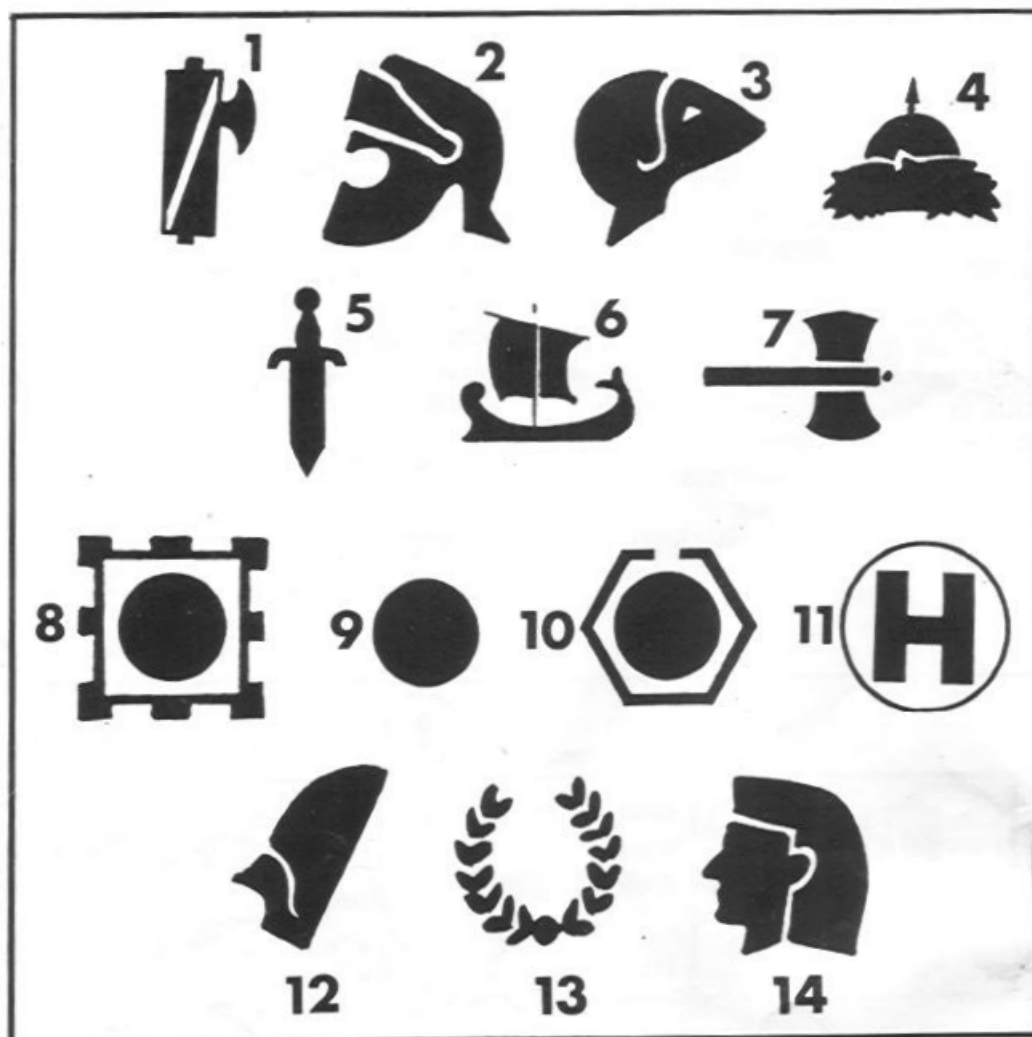
2.4. Tipos de Fichas

Las fichas pueden ser terrestres o navales teniendo todas ellas un factor de combate "uno". En el apartado de "movimiento de las fichas" se habla de los diferentes tipos de movimiento que puede hacer cada una.

Además existen los siguientes tipos de fichas o marcadores:

- Líder
- Ciudad
- Ciudad amurallada
- Ciudad fortificada
- Ciudad hegemónica
- Ficha marcadora de turnos con una cara de legión romana para marcar el turno romano, y una cara con la legión cartaginesa para marcar el turno de resto de pueblos.

Cada una de estas fichas se explica en su apartado correspondiente.



- 1/ ROMANOS
- 2/ CARTAGINESES
- 3/ GRIEGOS
- 4/ BARBAROS
- 5/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS
- 6/ BARBAROS
- 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 d los combates y para decidir las negociaciones. El dado es de 6 caras : un 2, dos 3 y 4, y un 5. En el cyber este dado se forma sumando la tirada de un dado de 2 caras con uno de 3 caras.

Roll Dice

Roll sets of the following:

☒ Roll: Dice having: Faces

☒ Roll: Dice having: Faces

☐ Roll: Dice having: Faces

Add: to the above result.

Seed value (optional):

Reset Seed Value

3. NÚMERO DE JUGADORES

El juego admite de 2 a 4 jugadores, con las siguientes opciones:

- Dos jugadores, uno con los romanos y 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 pueblos (griegos, egipcios, persas, bárbaros y pueblos no imperialistas).
- Cuatro jugadores: dos con los romanos, dividiendo el imperio en dos sectores, otro con los cartagineses y otro con el resto de pueblos (griegos, egipcios, persas, bárbaros y pueblos no imperialistas).

4. DURACIÓN 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 una duración de 20 turnos.

Nivel rápido: refleja de alguna manera las “guerras púnicas” ampliadas hasta la época de César, con una duración de 8 turnos.

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

En cada turno hay dos tipos de movimiento: el “estratégico” y el de “combate”, debiendo 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 (para estas tiradas en el cyber se utilizará mejor un dado de 10 caras) y quién obtenga mayor valor será quién comience el primer movimiento del primer turno.

5. ¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

La victoria puede obtenerse de las siguientes formas:

- Aniquilando 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
 2. Si al finalizar el turno 20, el jugador romano mantiene 20 ciudades.
En el nivel básico ganan los romanos si en el turno 8 mantiene fundadas 20 ciudades
- Ganan la partida los “no romanos” si el jugador romano no consigue su objetivo.

6. COLOCACIÓN INICIAL

Las fichas de ciudades iniciales, las terrestres, navales y los diferentes pueblos, están colocados en el escenario inicial:

- Romanos 3 ciudades (Roma, Nápoles y Tarento), 8 fichas terrestres y una naval.
- Cartagineses 2 ciudades (Cartago y Cartagonova), 4 fichas terrestres y una naval.
- Griegos 2 ciudades (Atenas y Tesalónica), 4 fichas terrestres y una naval.
- Egipcios 1 ciudad (Tebas), 1 ficha terrestres.
- Persas 1 ciudad (Arbela), 1 ficha terrestres.
- Pueblos no imperialistas (fichas blancas y verdes), Pueblos de expansión limitada (fichas verdes) .

7. MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

En este juego hay dos tipos de movimiento:

- Movimientos estratégicos
- 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 hexágonos desee (con las limitaciones que ahora se exponen para cada tipo de pueblo), estando obligadas a detenerse en la 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 6 hexágonos que rodean al hexágono en que ella se encuentra, 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 obligada a detenerse en el primer hexágono de “ la zona de control” por el que pase y, posteriormente en fase de combate entablar combate con ella. Solamente tienen “zona de control” las unidades terrestres, afectando

únicamente a unidades terrestres enemigas. Las unidades navales ni tienen “zona de control”, ni les afectan las creadas por unidades terrestres.

La “zona de expansión” de un pueblo “E” es la distancia en hexágonos desde donde está situado dicho pueblo , dentro de la cual otro está obligado a enfrentarse con él. Ejemplo : Si se trata de un pueblo que tiene un valor de dos de “zona de expansión”, cualquier otro que pase a una distancia igual o menor a dos hexágonos de donde esta situado dicho pueblo “E”, está obligado a enfrentarse con el. únicamente es aplicable a fichas terrestres.

Solamente pueden realizar movimientos estratégicos los pueblos imperialistas (“A” y “B”) y bárbaros (“C”). En esta fase de movimientos se realizarán las 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 los hubiese.

Limitaciones al movimiento estratégico

A) Romanos y Cartagineses (pueblos “A”)

Cada ficha puede mover cuantos hexágonos desee, pero no podrá alejarse a más de 10 hexágonos de una ciudad propia. Quiere 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 mas alejada, y después mover 10 hexágonos desde ésta, como máximo.

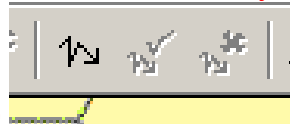
B) Griegos, Persas y Egipcios (pueblos “B”)

Cada ficha de estos pueblos puede mover cuantos hexágonos desee, pero no podrá fundar ciudades a más de 10 hexágonos de distancias de las ciudades con las que comienza el juego, ni podrá alejarse a más de 6 hexágonos de las ciudades que haya fundado posteriormente.

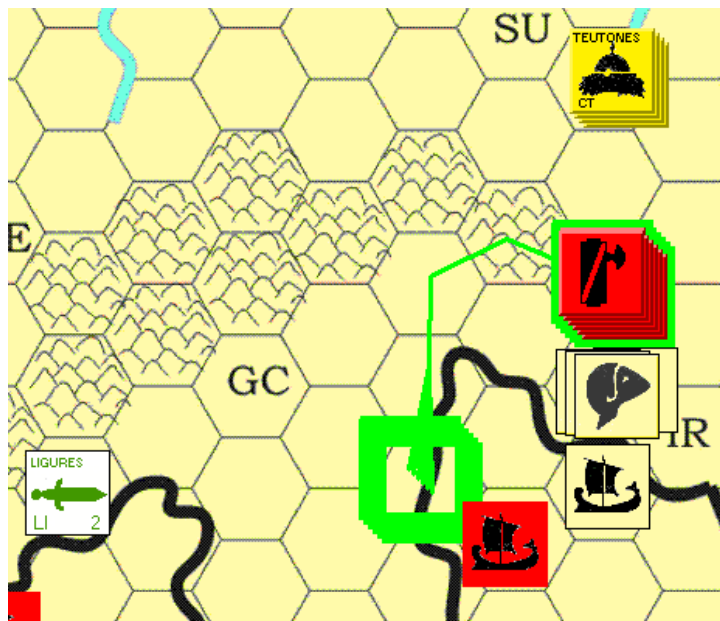
C) Bárbaros (pueblos “C”)

Cada ficha puede mover hasta un máximo de 10 hexágonos, desde el hexágono en el cual se encuentra.

Hay que marcar la trayectoria del movimiento, y no simplemente



trasladar, con movimiento dibujado , y no simplemente trasladar la ficha aunque no haya limitación de movimiento en fase de estratégico, para observar que no se haya traspasado alguna zona de expansión de pueblo “E” o zona de control de alguna ficha.



2. Movimientos de combate o “factor de movimiento”

Es el espacio en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer en cualquier dirección, como máximo en cada turno, en la fase correspondiente a movimiento de combate; si bien puede hacer un movimiento menor, o simplemente no moverse. El factor de movimiento es de 6 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.

Además hay que marcar los combates antes de iniciarlos ej sobre la ciudad de Cartagonova:



En este ejemplo hay varias posibilidades de combate vamos a decir 2:

1. La pila romana de fichas al norte vs Cartagonova+luego la pila situada al oeste vs Cartagonova+los tres barcos mas al sur vs los dos barcos cartagineses+el barco romano mas al oeste contra lo que quedará de Cartagonova.
2. Las dos pilas romanas a la vez vs Cartagonova+los dos barcos romanos mas el oeste contra uno de los barcos cartagineses+los otros dos barcos romanos vs el otro barco cartagines.

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, esta 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 de los pueblos “E” esta obligada a detenerse y entablar combate.



Cuando una ficha entra en la “zona de control” de dos o mas fichas enemigas elige a cual de ellas ataca.

Los pueblos “A” y “C” no tiene limitaciones en su “factor de movimiento”. Los pueblos “B” no podrán alejarse a más de 6 hexágonos de distancia de ciudad propia.

Los pueblo “D” no tienen “factor de movimiento”, por lo que no pueden moverse del hexágono que ocupan, salvo que resulten asimilados por otro pueblo (A o B).

Los pueblos “E” solo se pueden mover por su “zona de expansión”.

8. NEGOCIACIONES Y MOVIMIENTO

Cuando una ficha del pueblo “A” o “B” llega a su fase de movimientos estratégicos, a zona de control de un pueblo no expansionista (pueblos “D”), al ser estos 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 tiradas del dado, de la siguiente manera:

TIPO DE NEGOCIACIÓN DE LOS PUEBLOS "D"	TIRADA 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 al pueblo "A" o "B", triplicando su factor de combate.
- B) El pueblo no expansionista ataca al pueblo "A" o "B", doblando su factor de combate. 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 ningún combate; pudiendo 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 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 las negociaciones 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 fundación de ciudades, como se explicará en el correspondiente apartado, no queda sujeto a las limitaciones de proximidad con otra ciudad propia, ni tampoco a limitaciones sobre fundaciones en el litoral o ribera del río. Cuando el pueblo "A" o "B" ha agotado el número máximo de ciudades que pueden fundar y quiere asociarse a un pueblo no expansionista, la negociación pasa a ser de tipo E.
- E) El pueblo no expansionista se une al pueblo "A" o "B" sin necesidad de que estos funden una ciudad.

Como se ha indicado, las negociaciones solo la pueden realizar pueblos "A" o "B" con los pueblos no expansionistas (pueblos "D"). Un mismo pueblo solo puede intentar ser anexionado una vez por turno, y nunca mas 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 que grado de negociación pertenece y, por consiguiente, que facilidad o dificultad existe para su anexión, las fichas están marcadas en su ángulo inferior derecho con números del 1 al 3.



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 mas de ese pueblo.

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

Se permite el apilamiento de unidades terrestres, incluso en ciudades.

Las unidades navales no pueden apilarse, pudiendo transportar hasta 2 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 la transporta resulta destruida, las fichas transportadas 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 “movimientos estratégicos”.~~

La ficha que transporta estará situada encima de las fichas transportadas. Cuando al comienzo de un turno (fase de movimientos 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 caso de que sea en la fase de movimiento de combate, únicamente podrá realizar su movimiento de combate. Lo que no se podrá hacer en un turno es acceder a un transporte, que este la lleve, desembarcar y volver a mover, ya que entra en el caso de “movimiento fraccionado”, en este caso las fichas quedarán en el primer hexágono de tierra adyacente al mar, en el que hayan desembarcado.

También se considera “movimiento fraccionado”y, por tanto no está permitido, el hecho de que un transporte recorra parte de su movimiento (ya sea estratégico o de combate), deje las unidades transportadas y siga moviendo.

Ejemplo:

Si se podrá mover parte del movimiento de la ficha naval, recoger fichas terrestres que estén adyacentes a costa, transportarlas, y desmbarcarlas en costa, en este caso las fichas terrestres y navales habrán completado sus movimientos.

No se podrá mover una ficha terrestre, tanto en movimiento estratégico como de combate, y despues embarcar. Las fichas para que puedan ser transportadas, no deben haber movido, ser transportadas, y desembarcadas, terminando así la ficha terrestre su movimiento.

Una ficha que inicie un movimiento, tanto de combate como estratégico, ya embarcada en un barco, si podrá desembarcar y mover su movimiento completo, en caso de que sea de combate





Cuando a consecuencia de los combates, resulten eliminadas ciudades propias, las unidades terrestres o navales que se queden aisladas a mas de 10 hexágonos de otra ciudad propia en la fase de movimiento estratégico, éstas

unidades tendrán limitado su movimiento a 10 hexágonos como máximo, no teniendo movimiento de combate.

9 LOS COMBATES

Todas las fichas terrestres o navales, tiene un factor de combate 1, con la excepción ya expresada de las negociaciones, la influencia de los líderes y de las “ciudades hegemónicas”.

Las ciudades tienen factor de combate, en defensa en función de su estado de fortificación:

- Ciudad: factor combate 1. 
- Ciudad Amurallada : factor de combate 2. 
- Ciudad fortificada: factor de combate 3. 
- Ciudad hegemónica: factor de combate 4. ; en esta caso además todas las fichas propias terrestres o navales, que se encuentren en un perímetro de 3 hexágonos de esa ciudad doblaran su factor de combate, por lo que tendrán un factor de combate 2 tanto en defensa como en ataque.

Cuando un pueblo tiene un líder (ver apartado correspondiente) todas las fichas terrestres y navales propias que se encuentren a una distancia de 5 hexágonos o menos de la ficha líder duplicarán su factor de combate.

El máximo apilamiento de fichas terrestres admitido es de 10. El factor de combate de los apilamientos será la suma de factores de combate de las fichas que forman el apilamiento. Siempre que se ataca un apilamiento ha de hacerse a la totalidad de las fichas que forman el mismo.

Una o varias fichas o apilamientos pueden entablar combate con una o varias fichas o apilamientos, siempre y cuando se hallen en su zona de control, Siempre ha de indicarse antes de tirar el dado que fichas taca a cuales. Los combates se resuelven con el dado especial (“factor suerte”).

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

En este juego existen dos tipos de combates:

1. Cuando no hay apilamiento o este es inferior a 3 fichas, se resolverán los combates sin tabla.
2. Cuando ambos bandos contenga un apilamiento con tres o mas fichas se utilizará la tabla de combate.

Combates sin apilamientos o apilamientos inferiores a 3 fichas: en estos casos los combates se resuelven sin tabla .

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 o las fichas que lo han obtenido, resultando la o las otras vencidas, y quedando eliminadas del juego. En caso de empate, no se repite la tirada, permaneciendo ambas fichas en juego. Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus “factores de combate” se suman, multiplicándose por el valor obtenido del dado.

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

En el turno de un jugador, cada una de sus fichas solo 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.
- etc.

Combates entre apilamientos de fichas: en estos casos los combates se resuelven con las tablas impresas en el tablero .

En estos casos hay que utilizar las tablas existentes en el tablero. Hay dos tablas diferentes, una primera para apilamientos entre 3 y 6 fichas por cada jugador, y otra para apilamientos a partir de 7 fichas por cada jugador(siempre que ambos contendientes tengan 7 o mas fichas).

Cuando varios apilamientos de fichas atacan a un apilamiento de fichas enemigo, sus factores de combate se suman.

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

Para 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 del 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 entre atacantes y atacados (que puede ser de superioridad, igualdad, 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 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. DP1, DP2, DP3,...(defensor pierde), refleja las pérdidas del jugador atacado.

El jugador que pierde fichas elige las que han de ser eliminadas, siendo estas sacadas del juego (EN EL CYBERBOARD, HAY QUE DEVOLVER LAS FICHAS ROMANAS, CARTAGINESAS, GRIEGAS, EGIPCIAS Y PERSAS, A SUS CASILLEROS DE REFUERZOS, PUES EL NÚMERO DE ESTAS FICHAS ESTA CONTADO Y PUEDEN SER REUTILIZADAS EN LA FASE DE RECEPCIÓN DE REFUERZOS, EL RESTO SE COLOCAN EN EL CASILLERO DE INICIALES)

Cuando una ciudad pierde un combate, los defensores pueden destruirla si quieren, para esto tiraran el dado, y si sale un 2 o un 3 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 es 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 en un combate pierde una de las ciudades con las que comienza la partida, además de perder la ciudad, perderá dos fichas, pudiéndolas elegir entre cualesquiera de las terrestres o navales propias; esto solo se realiza la primera vez que se pierde una de estas ciudades, no teniendo efecto si se refunda la ciudad y la vuelve a perder.

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

Las ciudades solo tienen factor de combate en defensa, por este motivo, cuando unas fichas que se encuentran en ciudad atacan a otra u otras enemigas, solo se sumaran los factores de combate de las fichas terrestres que se encuentren 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 hexágono de costa.

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

En caso que como resultado de un combate una ciudad sea conquistada por el atacante, y este 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.

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

Los bárbaros realizarán sus movimientos y ataques conforme decida 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 imperialista de expansión limitada) decidirá a que pueblo ataca, dentro de los que se encuentren dentro de su área de expansión.

10 FUNDACIÓN DE CIUDADES, AMURALLAMIENTO, FORTIFICACIÓN Y CREACIÓN DE CIUDAD HEGEMÓNICA

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 para la fundación de ciudades son las siguientes:

- Han de ser fundadas obligatoriamente en hexágono de tierra adyacente a mar, lago o río, no pudiendo fundar en zona de montaña marcadas en el tablero.
- No se pueden fundar ninguna ciudad a menos de 6 hexágonos de distancia de otra ciudad propia.
- No se pueden fundar ciudades en zona de control de una ciudad de otro pueblo, si no es previamente asimilado (en el caso de los pueblos "D") o aniquilado. **Ni tampoco en zona de expansión de un pueblo que no haya sido eliminado previamente.**
- Tampoco se podrá fundar ciudades en la zona de control de una ficha (terrestre o naval) de otro pueblo.
- **Es recomendable bloquear la ficha de ciudad (pinchar ficha con boton derecho ratón y marcar lock objects), para no moverla al mover las legiones y barcos.**

La distancia mínima de fundación de ciudades rige incluso entre distintas islas, entre continente e isla, e incluso dentro de la misma isla.

Si una ciudad es arrebatada al enemigo, no rige en este caso la limitación de la proximidad con otra ciudad propia.

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 estas resulta que el pueblo se asocia al pueblo imperialista y le obliga a fundar una ciudad.

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

En estos 3 casos en los que no existe limitación de proximidad (6 hexágonos) de una ciudad propia, si se aplica la limitación de no poder fundar ciudades en la zona de control o ciudad de otro pueblo.

Así mismo, existen limitaciones numéricas en cuanto al número máximo de ciudades que se pueden fundar cada pueblo (en el cyberboard ya están colocadas el número máximo de ciudades a utilizar durante el juego):

- 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 cuentan cada pueblo a cada comienzo de la partida.

Los pueblos "B" (griegos, egipcios y persas) no podrán fundar ciudades a más de 10 hexágonos 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 jugada. Las unidades terrestres fundarán la ciudad en el mismo hexágono donde se encuentren. Las unidades navales pueden fundar una ciudad en cualquier hexágono de tierra adyacente al hexágono de mar en el que se encuentre.

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 navales como terrestres. Las terrestres colocándose previamente en la fase de movimiento encima de la ciudad que se quiere amurallar o fortificar y las navales colocándose en hexágono de mar adyacente a ciudad.

Una misma ciudad puede ser amurallada y fortificada en el mismo turno: por cada operación (amurallamiento y/o fortificación) realizada en cada ciudad se perderá 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.

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

Factor de combate:

- Ciudad ni 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 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 es arrebatada por el enemigo, sí podrá fundar en el turno siguiente otra ciudad hegemónica.

Para la creación de una ciudad hegemónica se utiliza el mismo sistema, antes explicado para el amurallamiento y fortificación; pudiendolo 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 factor de combate 4 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 **3** hexágonos.

Todas las fichas terrestres o 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. **Una vez realizado el ataque o defensa los factores de combate perdidos por las fichas bajo influencia de ciudad hegemónica, se pierden a razón de una ficha por factor de combate perdido, no por cada dos factores de combate se pierde una ficha, si no por cada factor de combate perdido se pierde una ficha.**

Los pueblos “A” o “B” son los únicos que pueden crear ciudades hegemónicas.

Desde una ciudad se puede atacara 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 solo se utiliza 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 en una ciudad es de 10.

11. LIDER

Los pueblos que pueden recibir lideres 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 5 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 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 5 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 cada turno vence en 5 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 refuerzos una ficha de líder en una ciudad, no se podrá recibir ninguna otra ficha de refuerzos 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 3.

12. RECEPCIÓN 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 el litoral marítimo.

La ficha de refuerzo generada por cada ciudad se recibe en esa misma ciudad, en caso de 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 disponibles, 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, pudiéndose dar el caso de que, en un determinado turno, un pueblo "A" o "B" no reciban refuerzos que le correspondería por la limitación antes mencionada.

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 (en el cyberboard ya están preparados los refuerzos por turnos en la ventana de con los casilleros de fichas A o B).

Los refuerzos de estos pueblos se colocarán en los hexágonos de 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 de 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 esté 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) por ambos contendientes. (Cambio de cara en la ficha marcadora de turno para cada jugador, colocar en la ficha la cara del jugador que este moviendo.)

2. Amurallamiento, fortificaciones y creación de ciudades hegemónicas, por ambos contendientes.
3. Recepción de refuerzos por ambos contendientes.
4. Integración total de los pueblos asimilados en el turno anterior.
5. Movimientos estratégicos:
 - A) Se hecha suertes en cada turno, quien comienza los movimientos estratégicos.
 - B) Movimientos del jugador que obtiene la tirada 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 hecha suertes en cada turno, quien comienza los movimientos de combate.
 - B) Movimientos del jugador que obtiene la tirada más alta.
 - C) Movimientos del otro jugador.
9. En el primer turno se comienza a aplicar la secuencia a partir del apartado 5. .(Cambio de cara en la ficha marcadora de turno para cada jugador tanto en movimiento estratégico como de combate, colocar en la ficha la cara del jugador que este moviendo.)