

INSTRUCCIONES

La Caída del Imperio Romano

He puesto los cambios en color naranja, si los apruebas pasaran a negro y los textos tachados serán definitivamente eliminados

~~(VERSIÓN 3ª, LOS ELEMENTOS ELIMINADOS RESPECTO DE LA VERSIÓN ANTERIOR, APARECEN COMO TACHADOS, Y LAS AMPLIACIONES APARECEN EN ROJO)~~

~~LO QUE ME COMENTASTE LO HE ESCRITO EN VERDE~~

~~Y TE RESPONDO EN AZUL~~

0. ÍNDICE

0. ÍNDICE

- 1. COMPONENTES DEL JUEGO**
- 2. EXPLICACIONES DE LOS COMPONENTES**
 - 2.1. El Tablero**
 - 2.2. Las Fichas**
 - 2.3. La ficha tipo**
 - 2.4. Tipos de fichas**
 - 2.5. El Dado**
- 3. NÚMERO DE JUGADORES**
- 4. DURACIÓN Y COMIENZO DE LA PARTIDA**
- 5. ¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?**
- 6. COLOCACIÓN INICIAL**
- 7. MOVIMIENTO DE LAS FICHAS**
 - 7.1. Movimiento Estratégico (ME)**
 - 7.1.1. Limitaciones al movimiento estratégico**
 - 7.2. Movimientos de combate (MC) o “factor de movimiento”**
- 8. NEGOCIACIONES Y MOVIMIENTO**
- 9. LOS COMBATES**
- 10. FUNDACIÓN DE CIUDADES, AMURALLAMIENTO, FORTIFICACIÓN Y CREACIÓN DE CIUDAD HEGEMÓNICA**
 - 10.1. Limitaciones para la fundación de ciudades**
 - 10.2. Amurallamiento, Fortificación**
 - 10.3. Ciudad Hegemónica**
- 11. LÍDER**
- 12. RECEPCIÓN DE REFUERZOS**
- 13. SECUENCIA DE JUGADA**

No hay números en el índice a espera de que las reglas sean definitivas, ya los pondremos

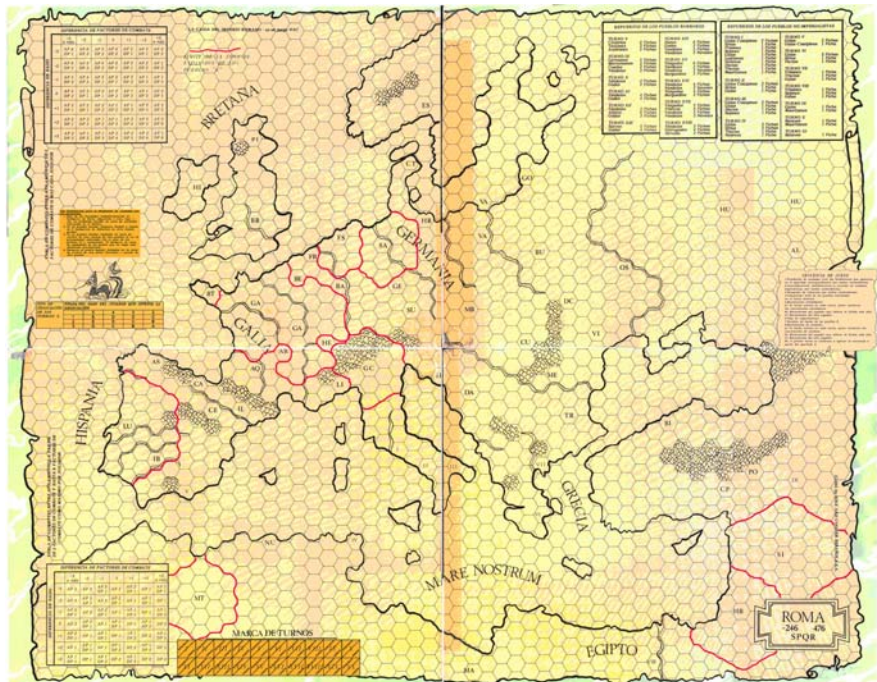
1. COMPONENTES DEL JUEGO

“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”, dos “4” y un “5”.

2. EXPLICACIONES DE LOS COMPONENTES

2.1. El Tablero



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 término “factores de combate” debe entenderse el concepto fichas tal y como se explicará más 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

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”.



Fichas de los pueblos “Imperialistas Hegemónicos” (Pueblos “A”)

b) Griegos, Egipcios y Persas, pueblos “Imperialistas No Hegemónicos”. Griegos en amarillo y negro, Egipcios en rosa y negro y Persas en amarillo y verde. Pueblos “B”.



Fichas de los pueblos “Imperialistas no Hegemónicos” (Pueblos “B”)

c) Bárbaros: en amarillo fuerte y negro. Pueblos “C”.

Terrestres	Navales	Líder	Ciudades
		-	-

Fichas de los pueblos “Bárbaros” (Pueblos “C”)

d) Pueblos no imperialistas ni expansionistas: en blanco y verde. Pueblos “D”.

Terrestres	Navales
	-

Fichas de los pueblos “no imperialistas ni expansionistas” (Pueblos “D”)

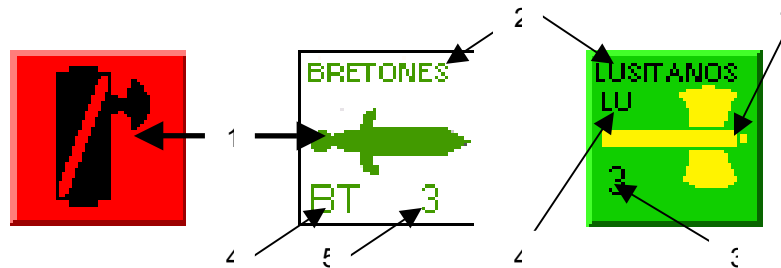
e) Pueblos no imperialistas de expansión limitada en color verde y amarillo. Pueblos “E”.

Terrestres	Navales
	-

Fichas de los pueblos “no imperialistas de expansión limitada” (Pueblos “E”)

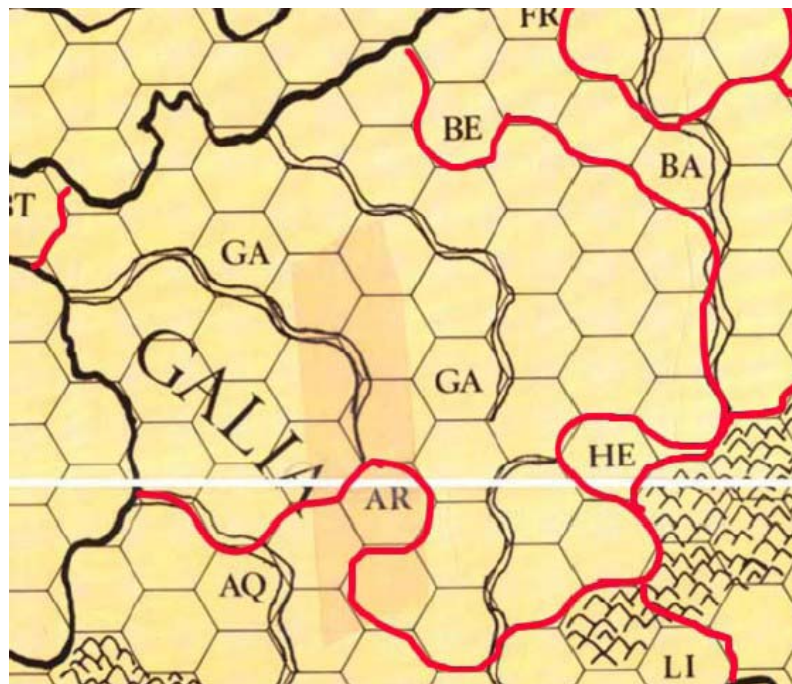
2.3. La ficha tipo

En este juego hay diferentes fichas. Dependiendo del tipo de pueblo que 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 que se trate.



Estas características son las siguientes:

- Tipo de unidad (1): terrestre o naval.
- Nombre del pueblo (2): reproducido de los que tuvieron algún tipo de relación militar con el Imperio Romano.
- Zona de expansión (ZdE) (3): 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. Estas zonas de expansión se han marcado en los mapas con una línea roja.



Zona de expansión de los Galos

- Inicial de los diferentes pueblos (4): sirven para saber, en el tablero, el hexágono o hexágonos por el que se incorporan esas fichas al juego.
- Factor de negociación (5): es la capacidad de un determinado pueblo para entablar negociaciones con los pueblos imperialistas.

Los arvernos están en zona de expansión de los galos (teórica) pero no en la marcada en rojo, si se someten los arvernos los galos no entrarán en combate.

Frisonos y sajones (sirios y hebreos) también se limitan a la zona roja del mapa, la eliminación de uno no implica el aumento de la ZdE del otro.

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.

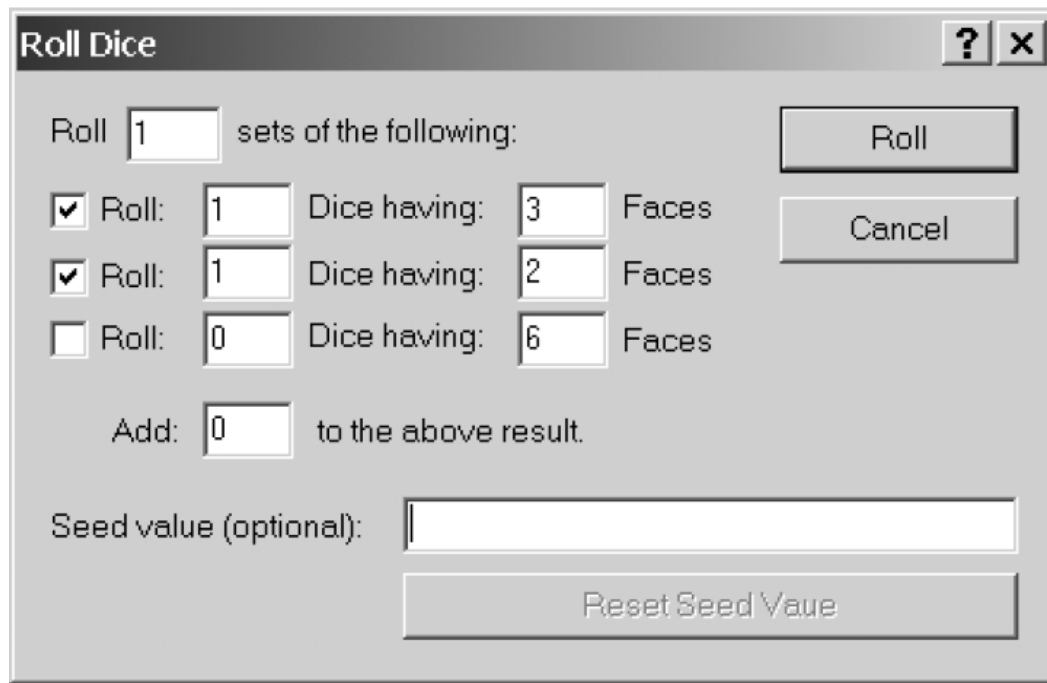


- | | |
|---|-----------------------|
| 1/ ROMANOS | 8/ CIUDAD FORTIFICADA |
| 2/ CARTAGINESES | 9/ CIUDAD |
| 3/ GRIEGOS | 10/ CIUDAD AMURALLADA |
| 4/ BARBAROS | 11/ CIUDAD HEGEMÓNICA |
| 5/ PUEBLOS NO IMPERIALISTAS NI EXPANSIONISTAS | 12/ PERSAS |
| 6/ FICHAS NAVALES | 13/ FICHA DE LIDER |
| 7/ PUEBLOS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

Tipos de Fichas

2.5. El Dado

Se usa para la resolución de los combates y para decidir las negociaciones. El dado es de 6 caras: un “2”, dos “3”, dos “4” y un “5”. En el cyberboard, este dado, se forma sumando la tirada de un dado de 2 caras con uno de 3 caras (como muestra la figura siguiente).



Programación del dado en el CyberBoard

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 de marca de turnos una casilla en la plantilla de turnos.

En cada turno hay dos tipos de movimiento: el “estratégico” (ME) y el de “combate” (MC), 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 (ME), se tirará el dado (para estas tiradas en el cyberboard se utilizará mejor un dado de 10 caras) par comenzaran romanos , impar no romanos .

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:

1º. Si al finalizar cualquier turno, el jugador romano mantiene fundadas 30 ciudades

2º. 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 (ME).
- Movimientos de combate(MC).

Los pueblos “A”, “B” y “C” pueden realizar ambos tipos de movimientos en cada turno.

7.1. Movimiento Estratégico (ME)

En la fase de movimiento estratégico (ME) 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 (ZdC) 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 está situado dicho pueblo “E”, está obligado a enfrentarse con él. Únicamente es aplicable a fichas terrestres.

En el momento que se entra en ZdE de un pueblo “verde” se paraliza la ficha/fichas que lo hagan. Se pueden entrar en la ZdE de un pueblo “verde” desde varios puntos (una pila desde el sur y otra desde el norte) pero ambas quedan paralizadas en el momento que entran.

Cuando se muevan todas las fichas del ME de un bando se resuelven los combates entre los que han entrado en las ZdE y los pueblos verdes de la siguiente manera: Los pueblos verdes atacan primero a la pila con menos fichas que haya entrado en su territorio, si después del combate quedan fichas verdes atacarán a la pila con menos fichas que no haya sido atacada anteriormente, así hasta que el pueblo verde sea aniquilado o se acaben los ataques a las pilas que han entrado en su territorio.

Si tras los combates quedan fichas verdes y de pueblos A, B o C se someterán a lo anterior en los sucesivos turnos, es decir, si desean seguir moviendo por la ZdE se detendrán en el primer hexágono que este dentro de esta zona y se detendrán hasta el final del turno, la única excepción es que el primer movimiento sea “hacia fuera” y por tanto salgan de la ZdE con lo cual las limitaciones son las expuestas en las instrucciones originales y estas aclaraciones.

IMPORTANTE: ESTA SITUACIÓN CON LOS PUEBLOS VERDES SE APLICARÁ TAMBIÉN EN EL MOVIMIENTO DE COMBATE. SI SE ENTRA SE PARALIZAN HASTA EL FINAL DEL TURNO DE COMBATE PROPIO QUE SERÁ EL MOMENTO EN QUE SE RESUELVAN LOS COMBATES CON LOS VERDES.

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.

7.1.1. 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 más 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.

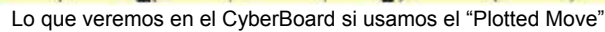
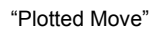
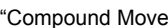
C) Bárbaros (pueblos “C”)

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.



Barra de herramientas para el “Move” en el CyberBoard



7.2. Movimientos de combate (MC) 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 esta 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. Por ejemplo: sobre la ciudad de Cartagonova (según el grafico siguiente):



Ataque sobre Cartagonova

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

1º. La pila romana de fichas al norte vs. Cartagonova + luego la pila romana situada al oeste vs. Cartagonova + los tres barcos romanos más al sur vs. los dos barcos cartagineses + el barco romano más al oeste contra lo que quedará de Cartagonova.

2º. Las dos pilas romanas a la vez vs. Cartagonova + los dos barcos romanos más al oeste vs. uno de los barcos cartagineses + los otros dos barcos romanos vs. el otro barco cartagineses.

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.



Zona de expansión de los Lusitanos

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 más fichas enemigas elige a cual 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 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, en su fase de movimientos estratégicos, a una zona de control (ZdC) de un pueblo no expansionista (pueblos “D”), al ser estos los únicos con los que se puede negociar, debe entablar negociaciones con dicho pueblo, no se puede atacar directamente a estos pueblos, siempre hay que negociar. 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 entablandose 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.



Ficha de un pueblo no expansionista (pueblo "D")

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 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.

COSTES DE EMBARQUES Y DESEMBARQUES.

Los costes de movimiento para desembarque y embarque de legiones son:

En ME no hay costes adicionales cada barco podrá hacer un solo viaje recogiendo 2 legiones como máximo, que deben estar en costa, y desembarcar las legiones en costa tb, con lo que tanto la ficha naval como la terrestre habrán acabado su ME.

En MC las fichas terrestres y navales deben estar en costa, las fichas terrestres embarcarán, la ficha naval las transportará con su MC y desembarcará a las fichas terrestres con lo que tanto la ficha naval como la terrestre habrán acabado su MC.

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, descontado 1 punto de movimiento. 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 la ficha se quedará en el primer hexágono de tierra adyacente al mar, en el que haya 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 desembarcarlas 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 después 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

Las tablas de combate se usan en función del número de factores de combate y no en función del número de fichas que combaten, p.e. una ciudad fortificada (F.C. 3) es atacada por 3 fichas, **DEBE** usar la tabla.

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 este caso, además, todas las fichas propias terrestres o navales, que se encuentren en un perímetro de 3 hexágonos de esa ciudad doblarán su factor de combate, por lo que tendrán un factor de combate 2 tanto en defensa como en ataque.



Tipos de ciudades

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 con 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 atacan 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:

1º. Cuando no hay apilamiento o este es inferior a 3 fichas, se resolverán los combates sin tabla.

2º. Cuando ambos bandos contenga un apilamiento con tres o más fichas se utilizará la tabla de combate.

Combates sin apilamientos o apilamientos inferiores a 3: 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 sí, 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 unos apilamientos de fichas enemigo, sus factores de combate se suman.

Únicamente pueden entablarse combate entre apilamientos 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 atacante decide que fichas que se eliminan de ambos bandos en función del resultado de un combate, siguiendo un orden: 1º fichas de combate (elegirá las que se eliminan), 2º líder, 3º amurallamientos o fortificaciones y 4º ciudades.

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 más 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).

10.1. 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.**

Si se funda una ciudad en ZdE de un pueblo verde previa eliminación de este, y en un turno determinado este pueblo recibe refuerzos, se aplican las reglas expuestas anteriormente, o sea atacará unidades o ciudades que estén en su ZdE hasta que gane o sea aniquilado. O acabe los combates con todo lo que pase por su zona.

- 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 botón 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.

10.2. 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:

Tipo de Ciudad		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.

10.3. 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; 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 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. LÍDER

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 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 esta 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:

1º. 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).

2º. Amurallamiento, fortificaciones y creación de ciudades hegemónicas, por ambos contendientes.

3º. Recepción de refuerzos por ambos contendientes.

4º. Integración total de los pueblos asimilados en el turno anterior.

5º. 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.

6º. Fase de negociaciones.

7º. Combate en zona de los pueblos "E".

8º. Movimientos de combate:

A) Se hecha suertes, en cada turno, quien comienza los movimientos de combate. Par romano, impar no romano.

B) Movimientos del jugador que obtiene la tirada más alta.

C) Movimientos del otro jugador.

9º. 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).