

JULIO CESAR

JUEGO DE LA GUERRA DE LAS GALIAS, 58-53 a. JC

INDICE

1.0	17.0
INTRODUCCION	RECLUTAMIENTO DE LEGIONES
2.0	18.0
CURSO DEL JUEGO	BRITANNIA
3.0	19.0
COMPONENTES DEL JUEGO	CRUCE DEL RHIN
4.0	20.0
SECUENCIA DE JUGADAS	VICTORIA
5.0	21.0
CARTAS DEL JUEGO	OPERACIONES
6.0	RESUMEN
ESTADO DE LAS TRIBUS	AUTORES
7.0	Richard H. Berg
MOVIMIENTO	DISEÑO
8.0	Fred Schachter
ZONAS DE CONTROL	REALIZACION
9.0	Jon Pickens
BATALLAS	DIRECCION
10.0	Ivor Janci
SITIOS	DIRECCION GRAFICA
11.0	David S. La Force
GRANO (ABASTECIMIENTO)	CARTOGRAFIA
12.0	Kim. N. Lindau
INVIERNO	Betty Elmore
13.0	TIPOGRAFIA
JEFES	Fred Schachter
14.0	Eric Smith
ACONTECIMIENTOS ESPECIALES	Nick Karp
15.0	Bruce Nesmith
REVUELTAS	PRUEBA DEL JUEGO
16.0	Al Nofi, Jr.
TRIBUS ESPECIALES	INVESTIGACION ADICIONAL

1.0. INTRODUCCION

El juego JULIO CESAR simula la confrontación del poder de Roma en las Galias, con un conglomerado desorganizado de alianzas tribales variables y frágiles. En virtud de este reglamento, los dos jugadores reciben los nombres de *jugador romano* (César) y *jugador galo* (representante de las tribus de esa región). El objetivo del jugador romano es sojuzgar y controlar el mayor número posible de tribus dentro de los límites de tiempo impuestos por la operación escogida. El objetivo del jugador galo es impedir al romano lograr el suyo, reuniendo a las tribus para estorbar los movimientos romanos, atacando los territorios dominados por Roma y rompiendo las alianzas de Roma con las tribus amigas. Pueden jugarse campañas aisladas de uno o dos años, o la conquista completa de las Galias.

Nota importante: El sistema seguido en este juego es nuevo. Los contrincantes deben, antes de nada, familiarizarse con los distintos estados en que pueden encontrarse las unidades tribales y romanas: tribus activas, inactivas, sojuzgadas y aliadas (6.0); y legiones reclutadas por el Senado y por César (17.6). El jugador romano ha de prestar particular atención a la sección relativa a las zonas de guarnición (20.4), que define el tamaño de las áreas que pueden controlarse, y a la diferencia que hay entre puntos de campaña y puntos de victoria (20.1, 20.5). La mejor forma de aprender es disputar unos cuantos turnos de prueba antes de empezar la primera partida. No trate de aprender de memoria el reglamento completo: para empezar, basta con ser consciente de las posibilidades del juego.

2.0. CURSO DEL JUEGO

Al comienzo de la partida, cada jugador controla un número determinado de tribus (llamadas *tribus aliadas*), representadas por las cartas de tribus. El jugador romano recibe también unidades (legiones, auxiliares y guarniciones). Los jugadores pueden activar sus tribus en casi cualquier momento, jugando la carta y volviendo la ficha

correspondiente del lado inactivo al activo.

El primer jugador (llamado también *jugador en fase*) extrae una carta del mazo de cartas de tribus y la juega inmediatamente o la conserva oculta en la mano. A continuación, inicia el sitio deseado, tras lo que puede despojar de grano los territorios tribales a los que tenga derecho. Gasta a continuación ese grano en abastecer a las unidades que lo necesiten y aplica penalizaciones por desgaste a las unidades no abastecidas. En la fase de movimiento, el jugador en fase mueve sus unidades (que el jugador que no está en fase puede interceptar) y resuelve los combates a que tal movimiento haya podido dar lugar. El segundo jugador pasa a ser el jugador en fase; extrae una carta, resuelve los sitios, efectúa la fase de grano, mueve sus unidades y resuelve los combates. Así concluye el turno de juego (un mes), y los jugadores inician el siguiente, y continúan del mismo modo hasta terminar un año completo de juego. Cada operación dura un número diferente de años y tiene también condiciones de victoria propias.

3.0. COMPONENTES DEL JUEGO

3.1. INVENTARIO DE COMPONENTES DEL JUEGO

El juego JULIO CESAR completo contiene las siguientes piezas:

- Un tablero de 55,8 x 83,4 cm.
- 200 fichas.
- Un mazo de 72 cartas tribales (59 de ellas impresas).
- Un libro de instrucciones.
- 2 dados de seis caras.
- Una cubeta de plástico.

3.2. MAPA DEL JUEGO

El mapa representa las Galias en el siglo I a. JC. Se ha dividido en tres partes: Aquitani, Celtae y Belgae, cada una de las cuales está a su vez subdividida en diversos territorios tribales. (Los jugadores y los historiadores deben tener en cuenta que las localizaciones precisas de esas tribus son objeto de debate; las diferencias al respecto entre los especialistas son considerables). Superpuesta al mapa hay una retícula hexagonal que sirve para regularizar los movimientos.

3.2.1. Cada uno de los territorios tribales está impreso en un color diferente e identificado con el nombre de la

tribu. Se indican también las ciudades importantes, los pueblos y los puertos. En cada territorio hay un hexágono que hace de base, y que puede ser una ciudad, un pueblo, un puerto o un hexágono cualquiera, identificado por un símbolo especial.

3.2.2. Cada uno de los territorios tribales contiene, asimismo, dos números. El primero es el de *puntos de grano* de que puede despojarse el territorio al cabo del año. El segundo es el número de *puntos de campaña* que el jugador romano recibe por controlar el territorio al cabo del año de campaña.

3.3. LAS FICHAS DEL JUEGO

Las fichas representan legiones, auxiliares y guarniciones romanas, tribus galas, jefes, abastecimiento de grano y otras informaciones.

3.3.1. Ejemplos de fichas (figuran al final de estas instrucciones).

3.3.2. Definiciones de las fichas

Denominación de la legión: se trata de un número romano que identifica la legión; así, "XII" es la denominación de la legión duodécima.

Factor de combate: es una cifra relativa que indica la eficacia en el combate de la unidad romana o tribal.

Hexágono de base: hexágono identificado por un número de cuatro cifras en el que se coloca la ficha de la tribu cuando se activa o cuando vuelve al mapa.

Puntuación de combate: factor de combate, añadido a una fuerza compuesta de una o más unidades, por un jefe de su mismo bando.

Factor de revuelta: aptitud que tienen los jefes galos para influir sobre las tribus galas durante una revuelta importante o generalizada.

3.4. EJEMPLOS DE CARTAS

Las tribus incluidas en el mazo de tribus no constituyen una relación exhaustiva de todas las tribus galas. Muchas tribus menores eran "clientes" de otras. Por ejemplo: los Segusiavi eran clientes de los Aedui, los Gabali de los Arverni, etc. Otras, como los Rauraci, eran demasiado reducidas como para incluirlas en un juego como éste. Además de las 59 cartas del mazo, hay 13 en blanco de repuesto. Ejemplo de cartas, aparecen al final de estas instrucciones.

3.5. CUADROS Y TABLAS

3.5.1. El tablero contiene también los siguientes cuadros y tablas: tabla de factor de movimiento; tabla de dispersión de tribus; tabla de interceptación; tabla de resultados de combate; tabla de nivel de bajas; tabla de determinación de la retirada; tablas de sitio romanas y galas; tabla SPQR y tabla de reclutamiento de legiones.

3.5.2. Asimismo, se encuentran en el mapa una serie de marcadores (de los que se explica el funcionamiento en las reglas) que ayudan a llevar la cuenta de las incidencias del juego: marcador de capacidad naval romana; marcador de puntos de victoria romanos y marcador de turnos. Hay además varias plantillas para colocar fichas y cartas: plantilla de Roma; plantilla de movimientos del norte y el sur de los Alpes; plantilla de tribus; tribus sojuzgadas disponibles; tribus sojuzgadas no disponibles; mazo de tribus sojuzgadas y mazo de tribus.

3.5.3. En las instrucciones se encontrarán las siguientes tablas: tabla de consumo de grano; tabla de sitio de Vercingetorix; tabla de colocación de auxiliares; tabla de puntos de campaña; tabla de puntos de penalización.

3.6. ESCALA DEL JUEGO

Cada hexágono representa una extensión de unos 32 km. de diámetro. Cada turno de juego equivale a un mes (el invierno dura 4 meses). Una legión romana completa consta de unos 4.500 hombres; las unidades auxiliares están formadas por 2.000 a 3.000 hombres (infantería ligera, caballerías nómada y gala, honderos baleares o arqueros cretenses). Los factores de combate de las tribus son estimaciones más subjetivas del valor, la eficacia, la población y otros factores.

3.7. TIEMPO DE JUEGO

Cada año de juego dura aproximadamente dos horas. Para determinar la duración de una operación dada, basta multiplicar por dos el número de años.

3.8. PREPARACION PARA JUGAR

3.8.1. Se ordenan las fichas y las cartas, y se colocan a un lado todas las fichas que la operación elegida obliga a

retirar. El resto de las cartas se barajan y se colocan boca abajo en el mazo de tribus.

3.8.2. Se colocan todas las fichas de tribus, con la cara inactiva hacia arriba y en los respectivos hexágonos de base, salvo indicación en contrario. Las legiones y auxiliares se colocan con arreglo a las instrucciones de la operación elegida.

3.8.3. Se distribuyen las cartas de las tribus con arreglo a las instrucciones de la operación.

3.8.4. Los jugadores activan todas las tribus que exija la operación. También pueden activar otras de cuyas cartas estuviesen en posesión antes del inicio de la partida.

3.8.5. Iniciativa: en un año de campaña dado, el mismo jugador mueve siempre el primero en todos los turnos de juego mensuales. Todos los años, en el turno de marzo, cada jugador lanza un dado y le suma el factor de combate de su jefe activo en las Galias que tenga la puntuación más alta (los jefes romanos situados en Volcae, las plantillas de movimiento alpino, Gallia Transalpina o Roma no se encuentran en las Galias a efectos de esta regla). El jugador que obtenga el total más alto es el primer jugador en ese año.

4.0. SECUENCIA DE JUGADAS

TURNO DEL PRIMER JUGADOR

A. Fase de carta

El jugador en fase puede extraer una carta del mazo de tribus, respetando las reglas que rigen las cartas (5.0).

B. Fase de sitio

1. *Abastecimiento del sitiador:* el jugador en fase anuncia sus sitios y paga los puntos de grano necesarios para abastecer a las unidades sitiadoras.
2. *Salidas:* el jugador que no está en fase efectúa *salidas* (10.5).
3. *Resolución del sitio:* el sitio se resuelve, y la ciudad sitiada se marca con un indicador de sitio para señalar que los sitiadores no pueden moverse en la fase de movimiento.

C. Fase de grano

1. *Despojo de grano:* las unidades adecuadas del jugador en fase pueden despojar de grano los territo-

rios tribales ocupados y sojuzgados.

2. *Abastecimiento general:* las unidades del jugador en fase que precisan abastecerse (11.0) deben pagar el número necesario de puntos de grano, o sufrir *desgaste*.

D. Fase de movimiento

1. *Retiradas:* se mueven las unidades en retirada del jugador en fase.
2. *Movimiento:* pueden moverse las unidades susceptibles de hacerlo, de acuerdo con las reglas de movimiento.

La *intercepción* por parte de unidades que no están en fase (7.6) y las batallas resultantes se resuelven conforme se producen.

E. Fase de reclutamiento de legiones

Una vez por año de campaña, el jugador romano puede usar la tabla de reclutamiento de legiones (17.7) para reclutar nuevas fuerzas.

F. Fase de combate

El jugador en fase resuelve todas las batallas que queden en el orden deseado y con arreglo al reglamento de combate (9.0). El resultado de cada una de ellas se aplica antes de resolver la siguiente.

TURNO DEL SEGUNDO JUGADOR

El segundo jugador pasa ahora a ser el jugador en fase, y repite la secuencia ya descrita. Cuando los dos jugadores han terminado sus respectivas secuencias, se da por finalizado un turno de juego (un mes).

FASE FINAL ANUAL

Si el turno cierra el año de campaña en curso y la operación todavía no ha terminado, se efectúan los pasos descritos a continuación. Si el escenario termina con el año en curso, sólo hay que aplicar el primero.

1. Sumar los puntos de campaña y convertirlos en puntos de victoria.
2. Las tribus sojuzgadas no disponibles pasan a ser disponibles.
3. Los territorios agotados (despojados) pasan a estar no agotados.
4. Las cartas de acontecimientos jugadas durante el año se devuelven al mazo de tribus.
5. Se determina la iniciativa para el año entrante (3.8.5).

Nota importante: no pueden jugarse cartas durante la fase final anual.

5.0. CARTAS DEL JUEGO

REGLA GENERAL:

El mazo de tribus contiene 59 cartas de juego, de las que 53 representan tribus galas, y 6 acontecimientos especiales. Se usan las cartas para activar tribus, para volver al juego tribus sojuzgadas, para iniciar revueltas y para desencadenar otros acontecimientos especiales. *Cualquiera de los jugadores puede utilizar las cartas en CUALQUIER momento del juego, salvo en los casos en que esté expresamente prohibido.*

5.1. CARTAS DE TRIBUS

5.1.1. A efectos históricos, todas las tribus se consideran pertenecientes a uno de los tres grandes grupos étnicos: Aquitani, Belgae y Celtae (*Omnia Gallia in partes tres divisa est...*). El mapa recoge sus territorios generales, aunque en el juego las cartas de Aquitani y Belgae se han combinado en un mismo grupo. Las cartas recogen el hexágono de base de la tribu que representan, al igual que las fichas y el mapa.

5.1.2. Las cartas tribales contienen, en la cara informativa, el nombre de la tribu, su factor de combate, los puntos de grano disponibles en su territorio y el número de puntos de campaña (usados para determinar la victoria) que vale. Figura, asimismo en esa cara, el hexágono de base, el nombre de la ciudad o pueblo que pudiera haber en ese hexágono, y el jefe al que la tribu está adscrito (si existe). Por último, se incluyen cualesquiera normas especiales relacionadas con esa tribu.

5.1.3. En el reverso de las cartas aparecen las letras A/B (Aquitani/Belgae) o C (Celtae), que sirven para dar a cada jugador una idea de las cartas que tiene su contrincante. Los jugadores tienen derecho a examinar libremente ese lado de las cartas en cualquier momento de la partida.

5.2. CARTAS DE ACONTECIMIENTOS

Estas cartas representan determinados sucesos aleatorios. Se barajan junto con las cartas de tribus al principio de la partida. Pero una vez utilizadas todas en un año dado, se mantienen apartadas en el mazo hasta el siguiente (véase 14.0).

5.3. DISTRIBUCION Y USO DE LAS CARTAS

5.3.1. El número de cartas distribuidas a los jugadores se indica en los reglamentos de las distintas operaciones (21.0). Tras distribuir las primeras manos, queda un sólo mazo (el mazo de tribus) formado por todas las cartas que no están en poder de ninguno de los jugadores.

5.3.2. Al principio de su fase de cartas, el jugador en fase puede, si lo desea, extraer una carta del mazo. Cuando extrae la carta puede jugarla, activando una tribu o desencadenando un acontecimiento; también puede conservarla oculta para usarla más adelante; e incluso puede desprenderse de ella. Si las cartas del mazo se acaban, no se podrán extraer más.

5.3.3. El jugador romano no puede tener en la mano en ningún momento de la partida más de *cinco* (5) cartas, contando las colocadas boca arriba (activadas) y las ocultas. Además, no puede tener tampoco más de dos ocultas que representen tribus con cinco o más puntos de factor de combate (Germanos, Nervii, Aedui, Arverni, Helvéticos mixtos o Helvetii). Si el jugador romano extrae una tercera carta de tribu de esas características, debe activar inmediatamente una o desprenderse de ella.

5.3.4. El jugador galo no puede tener más de *doce* (12) cartas en la mano entre visibles y ocultas. El límite se impone a las cartas, no a las tribus; el jugador galo puede, mediante una revuelta, activar una tribu sin necesidad de poseer la carta que la representa. (La revuelta generalizada, 15.3.2, constituye una excepción especial a esta regla).

5.3.5. Si al extraer una carta, un jugador sobrepasa su máximo autorizado, debe reducir el número de cartas que tiene en la mano, jugando una carta o desprendiéndose de ella, o desactivando una tribu, de modo que antes de dar por finalizada esa fase de cartas haya vuelto a un número admisible.

Nota importante: las cartas de tribus sojuzgadas (6.3) no se consideran parte del total de cartas de ninguno de los jugadores.

5.3.6. Un jugador puede desprenderse de una carta sin revelar su identidad. Para ello, no tiene más que colocarla de nuevo en el mazo de las tribus y barajar. Sólo es posible desprenderse de esta forma de cartas no descubiertas.

5.3.7. Los jugadores pueden jugar o soltar cartas en cualquier momento de la partida. *Excepciones: no puede activarse ninguna tribu durante los turnos de invierno; las cartas SPQR no pueden jugarse durante las fases de sitio o de combate; no puede jugarse ninguna carta de ningún tipo durante la fase final anual.*

5.3.8. Si, por cualquier razón, una tribu que estaba activada se vuelve inactiva, la carta que la representa ha de colocarse inmediatamente en el mazo de tribus, que a continuación se baraja de nuevo. (Véanse 6.1 y 6.4).

6.0. ESTADO DE LAS TRIBUS

REGLA GENERAL:

Las tribus galas se encuentran siempre en uno de los tres estados siguientes: activas, inactivas o sojuzgadas. Por otra parte, pueden estar disponibles o no disponibles para su activación. El estado de una tribu determina la forma en que puede usarse y lo que puede hacer. Las tribus se activan por medio de las cartas que las representan o por medio de una revuelta. Se sojuzgan mediante una batalla. Las legiones, auxiliares y guarniciones romanas no son tribus y no pueden sojuzgarse ni desactivarse.

6.1. TRIBUS ACTIVAS

6.1.1. Son tribus activas aquellas cuyas fichas están controladas por los jugadores. Las fichas de las tribus activas se colocan en el mapa con la cara activa hacia arriba. Pueden moverse, luchar y hacer todo lo permitido por el reglamento. Las tribus activadas por el jugador romano, se llaman tribus aliadas de los romanos. Las activadas por el jugador galo, se llaman tribus aliadas galas.

6.1.2. Sólo pueden activarse las tribus disponibles, que son: las tribus activas, las tribus inactivas del tablero y las tribus sojuzgadas, pero disponibles contenidas en la plantilla de sojuzgadas por Roma (SUBJ AV), de la plantilla de tribus.

6.1.3. Se activa una tribu cuando el jugador que posee su carta de tribu oculta, la coloca boca arriba descubriéndola. En ese momento se vuelve la ficha de la tribu, de modo que su lado activo quede hacia arriba. El jugador galo (sólo él) puede activar tri-

bus sojuzgadas por los romanos mediante una revuelta. (15.0).

6.1.4. Las tribus pueden activarse en cualquier momento de la partida, incluso (y sobre todo) durante las fases del contrario. Sin embargo, no pueden activarse en los turnos de invierno ni durante la fase final anual.

6.1.5. Las tribus siempre se colocan del bando del jugador que posee la carta que las representa. Si se descubre la carta de una tribu activa controlada por el otro jugador, su ficha se coloca inmediatamente en el hexágono de su base, con la cara activa hacia arriba, y del bando del jugador que posee la carta. Si el hexágono de la base está ocupado, la tribu queda sujeta a la dispersión tribal (véase 6.7).

Excepción: si la tribu se encuentra en una ciudad fortificada controlada por el enemigo, hay que utilizar la regla 9.1.2 en lugar de ésta.

6.1.6. Desactivación voluntaria: en cualquier momento, durante el turno de cualquiera de los dos jugadores, cualquiera de éstos puede desactivar una o varias de sus tribus activas, para lo que debe colocar las cartas que las representan en el mazo de las tribus y barajarlas. Las tribus han de encontrarse en su territorio, y el hexágono de su base no debe estar ocupado por ninguna otra unidad, ni amiga ni enemiga. Las fichas de las tribus desactivadas se colocan en sus hexágonos de base, y permanecen disponibles durante ese año de campaña, porque la desactivación ha sido voluntaria (véase 6.3.8). Las tribus germanas se desactivan de otra forma distinta (véase 16.1.3).

6.2. TRIBUS INACTIVAS

6.2.1. Son inactivas las tribus que no están controladas por ninguno de los jugadores. Todas las tribus, salvo las activas y las sojuzgadas, son inactivas; al principio de las distintas operaciones, casi todas las tribus se encuentran en este estado. La cara posterior de las fichas de tribus indica estado inactivo.

6.2.2. Las tribus inactivas no pueden moverse, interceptar ni iniciar combates. Tampoco ejercen zona de control. No obstante, ninguna unidad puede penetrar en el hexágono que alberga una tribu inactiva si no va a atacarla.

6.2.3. Las tribus inactivas no pueden ser atacadas con una diferencia igual o menor que —3. Se defienden normalmente, pero si se ven obligadas a retirarse de su base como resultado de una

batalla o un sitio, quedan sojuzgadas (véase 6.3.1).

6.2.4. Las tribus inactivas no pueden sojuzgar a otras. Si una tribu activa ataca a una inactiva y es eliminada, la tribu atacante se convierte en inactiva y no disponible. La carta que la representa se devuelve al mazo de tribus (que se baraja) y su ficha se coloca en el recuadro de tribus no disponibles de la plantilla de tribus (INAC-UNAV), con la carta inactiva hacia arriba. La tribu puede reactivarse de la forma normal durante el siguiente año de campaña.

6.3. TRIBUS SOJUZGADAS

6.3.1. Sólo pueden sojuzgarse (retirarse del juego) las tribus. Las legiones, auxiliares y guarniciones romanas no pueden ser sojuzgadas. Una tribu es sojuzgada en las siguientes condiciones:

- Cuando es eliminada en una batalla o en un sitio.
- Cuando, estando inactiva, se ve forzada a retirarse del hexágono de su base.
- Cuando debe retirarse, afectada, a su hexágono base, y éste está ocupado por una fuerza enemiga con dos o más puntos de “factor de combate” que la tribu, en el momento en que ésta entra en su territorio.
- Cuando la tribu está *sojuzgada políticamente* (véase 6.3.8).

6.3.2. Las fichas de las tribus sojuzgadas se retiran del juego hasta que vuelven a estar disponibles (véase 6.4). Si los vencedores son varias unidades aliadas de los galos, el sojuzgamiento se atribuye a la tribu que tenga el mayor número de puntos de “factor de combate”. En caso de igualdad, el jugador galo decide cuál es la sojuzgadora. Si el jugador romano gana con una fuerza romana o mixta, la sojuzgadora es Roma.

6.3.3. Si el sojuzgamiento se atribuye a los romanos, la ficha de la tribu se coloca en la plantilla del tablero correspondiente a las sojuzgadas por Roma no disponibles. La carta de la tribu, si está boca arriba y en manos del jugador galo, se coloca en el mazo de tribus sojuzgadas por Roma. Este mazo no se considera parte de las cartas del jugador romano, y siempre está a disposición del escrutinio de cualquiera de los dos jugadores.

6.3.4. Si el sojuzgamiento se atribuye a una tribu, la ficha de la tribu sojuzgada se coloca, con la cara inactiva ha-

cia arriba, en el recuadro de sojuzgadas no disponibles (SUBJ-UNAV), correspondiente al vencedor de la plantilla de tribus. La carta correspondiente, si está hacia arriba (véase 6.5), se coloca debajo de la que representa a la tribu victoriosa (que se encuentra boca arriba sobre la mesa).

6.3.5. El territorio de una tribu sojuzgada se considera parte del territorio de la tribu sojuzgadora (o de Roma.) La fuerza conquistadora puede despojar de grano ese territorio o sobrevivir en él, o las dos cosas, sin gastar grano (salvo que el tal territorio ya hubiese sido despojado.)

6.3.6. Si una tribu que ejerce el dominio sobre otras es sojuzgada o eliminada, o se alía con el otro jugador, las tribus por ella sojuzgadas pasan inmediatamente a estado inactivo; las cartas que las representan se devuelven al mazo, que se baraja, y sus fichas se colocan en los recuadros correspondientes de la plantilla de tribus, en calidad de no disponibles hasta el año siguiente. *La eliminación de una fuerza romana no ejerce ningún efecto sobre las tribus sojuzgadas por Roma.*

6.3.7. Las tribus sojuzgadas quedan apartadas del juego y las fichas que las representan se retiran del tablero. No obstante, pueden volver a la partida por efecto de las revueltas o por la extracción de una carta, si se encuentran en situación disponible (6.4, 6.5).

6.3.8. Sojuzgamiento político: un jugador puede intencionadamente sojuzgar tribus activas, colocadas bajo su control. Para ello hay que ocupar la base de la tribu afectada con otra fuerza del propio bando, cuyo factor de combate sea superior en dos o más puntos al de dicha tribu, mientras ésta se encuentra dentro de su propio territorio. El jugador desactiva entonces voluntariamente la tribu (como en 6.1.6), que queda sojuzgada (no disponible); su ficha se coloca en el recuadro de sojuzgadas no disponibles (SUBJ-UNAV).

6.4. DISPONIBILIDAD DE LAS TRIBUS

6.4.1. Las fichas de las tribus sojuzgadas o atacadas en estado inactivo y eliminadas, no pueden volver al juego en el mismo año de campaña en el que han sufrido esos contratiempos. Las tribus eliminadas desaparecen a todos los efectos hasta el año siguiente. (*Excepción: desactivación voluntaria, 6.1.6).*

6.4.2. En la fase final anual, las tribus sojuzgadas por el jugador romano vuelven a ser accesibles a la reactivación. El jugador romano pasa todas las fichas de tribus, contenidas en su recuadro de sojuzgadas no disponibles, a la de sojuzgadas disponibles.

6.4.3. En la fase final anual, las tribus sojuzgadas por el jugador galo vuelven a quedar disponibles para reactivación. El jugador galo pasa las fichas de todas las tribus sojuzgadas, contenidas en la plantilla de tribus, al recuadro de disponibles para indicar que están disponibles, aunque todavía sojuzgadas (SUBJ-AV).

6.4.4. En la fase final anual, las tribus actualmente inactivas y no disponibles se sacan de la plantilla de tribus, y se colocan en sus hexágonos de base en situación de inactivas. Si alguno de esos hexágonos está ocupado, se utiliza el cuadro de dispersión de tribus (6.7.5). Tales tribus no pueden ser sojuzgadas políticamente (6.3.8), en esa fase.

6.5. REVITALIZACION DE TRIBUS SOJUZGADAS

6.5.1. Si una tribu ha sido sojuzgada, pero ningún jugador ha extraído aún su carta, el jugador contrario, en el caso de que más adelante posea o extraiga esa carta, puede jugarla y activar la tribu, siempre con arreglo a las normas de activación y disponibilidad.

6.5.2. Si una tribu ha sido sojuzgada y el jugador que la ha sojuzgado posee la carta correspondiente, o la extrae más adelante, dicho jugador puede retirar la carta del juego inmediatamente, colocándola bajo otra carta tribal puesta boca arriba, o en el mazo de sojuzgadas por Roma. También puede, si lo desea, conservar la carta en su poder.

6.6. PLANTILLA DE TRIBUS

6.6.1. Sirve para llevar el control de varias cosas. Cada tribu tiene su propio recuadro, y los jugadores pueden colocar en él las fichas de otras tribus sojuzgadas por ella, indicadores romanos de control, indicadores de territorio despojado de grano, etc. Se aconseja a los jugadores utilizar la plantilla para mantener el tablero del territorio lo más despejado posible.

6.6.2. Plantilla de tribus (véase tablero)

6.7. TABLA DE DISPERSION DE TRIBUS

6.7.1. Se utiliza cuando alguna tribu tiene que regresar a su hexágono de base y se encuentra con que está ocupado. La tabla resume básicamente las reglas de dispersión.

6.7.2. Si el hexágono de base de una tribu, activada por una carta normal (6.1.4) está ocupado por unidades enemigas, la tribu puede colocarse en cualquier hexágono de su territorio que no esté ocupado, y que no se encuentre en una zona primaria de control. La tribu es libre de moverse durante el siguiente turno del juego, y puede provocar interceptación durante la siguiente fase de movimiento enemiga. La colocación de la tribu en una fase de movimiento del propio bando, la deja expuesta a posible interceptación enemiga (véase 7.5).

6.7.3. Si todos los hexágonos del territorio de la tribu están ocupados por el enemigo o en zonas primarias de control enemigas, la tribu se coloca en el hexágono más próximo exterior a su territorio que no esté ni ocupado por el enemigo, ni en una zona primaria de control enemiga.

6.7.4. Si la tribu se afecta tras una batalla, o debido a la falta de grano, y penetra en su territorio o se retira a él, y al hacerlo se encuentra con una tribu o con unidades romanas, cuyo factor de combate es superior al suyo propio en dos o más puntos, instaladas en su hexágono base, la tribu afectada queda sojuzgada (véase 6.3.1). Si la diferencia de factores de combate es inferior a 2, la tribu afectada sigue las reglas (6.7.2) y (6.7.3). Obsérvese que, en este caso, la mera ocupación del territorio (por oposición al hexágono de base) no es causa de sojuzgamiento.

7.0. MOVIMIENTO

REGLA GENERAL:

Las fuerzas del propio bando, formadas por una o más unidades, se mueven una por una a través de la retícula hexagonal del mapa. Cada fuerza dispone de varios puntos de movimiento (lo que se llama *factor de movimiento*), cuya cuantía se calcula en base a sus características y su fuerza, y a la cantidad de grano que lleva. Entrar en un hexágono cuesta un punto de movimiento, y cruzar algunos de ellos tiene un coste adicional. Las fuerzas pueden moverse hasta que consumen sus puntos de factor de movimiento. Algunos

terrenos impiden el movimiento y las zonas de control lo limitan.

7.1. FACTORES DE MOVIMIENTO

7.1.1. El *factor de movimiento* de una fuerza es el número máximo de hexágonos que puede recorrer en una fase de movimiento. Depende de su naturaleza, de su tamaño y de la cantidad de grano que transporte. Todos los factores de movimiento se recogen en la tabla de factor de movimiento (véase el mapa).

7.1.2. A efectos del cálculo del factor de movimiento, un grupo de varias unidades se considera una fuerza, si empiezan y acaban en el mismo hexágono.

7.1.3. Una fuerza mixta de fuerzas romanas y tribus aliadas de Roma, se considera una fuerza tribal (más lenta) a efectos de cálculo del factor de movimiento si todos sus componentes permanecen juntos.

7.1.4. **Tabla de factor de movimiento (véase tablero)**

7.2. FORMA DE MOVER LAS UNIDADES

7.2.1. Una fuerza se mueve describiendo un camino continuo a través de la retícula, pasando de un hexágono a otro adyacente, hasta que haya consumido todo su factor de movimiento o hasta que el jugador no quiera seguir moviéndola. Ninguna fuerza puede en ningún caso exceder su factor de movimiento. (*Excepción: véase 7.4*).

7.2.2. Todo el movimiento normal tiene lugar en la fase de movimiento del propio bando (la interceptación y la retirada no se consideran movimiento normal). Durante una fase de movimiento del propio bando, el jugador en fase sólo moverá las fuerzas que quiera; no tiene obligación de mover una fuerza salvo que esté *afectada* (véase 9.6), y deba volver a un hexágono determinado.

7.2.3. Durante la fase de movimiento del jugador en fase, las fuerzas enemigas no pueden moverse, salvo que se encuentren interceptando el movimiento enemigo (7.5).

7.2.4. Ninguna fuerza puede cruzar lados de hexágono de montaña, de lagos ni de mar (salvo en la invasión de Britannia, 18.0). Además, sólo las tribus germanas y las unidades romanas

pueden cruzar el Rhin (19.0).

7.2.5. Una vez que una fuerza ha empezado a moverse, no puede detenerse para recoger otras unidades o grano, y debe continuar adelante en la misma fase. No obstante, pueden dejarse unidades por el camino, aunque algunas de ellas no pueden continuar moviéndose durante esa fase.

7.2.6. Los pueblos y los puertos no ejercen ningún efecto sobre el movimiento. Las ciudades fortificadas afectan al movimiento si están ocupadas y ejercen zona de control (véase 8.2). Ninguna unidad puede penetrar en una ciudad fortificada ocupada por el enemigo, salvo como resultado de un combate de sitio (véase 9.1.2).

7.2.7. Entrar en uno cualquiera de los hexágonos del tablero cuesta *un* punto de movimiento. Además, cuesta *otro* punto cruzar cualquier río que no sea el Rhin. Sin embargo, las unidades no pueden cruzar laterales de hexágonos de río controlados por el enemigo (8.1). Los costes de movimiento de entrar en Britannia y cruzar el Rhin se describen en las correspondientes secciones (18.0 y 19.0).

7.2.8. Ninguna unidad del propio bando puede penetrar en un hexágono, ocupado por una unidad enemiga o inactiva, salvo que dicha unidad del propio bando desee entablar batalla.

7.2.9. Todos los movimientos se producen antes de que tenga lugar ninguna batalla, con excepción de las batallas provocadas por la interceptación. Los combates de sitio se resuelven exclusivamente en la fase de sitio.

7.3. APILAMIENTO

Salvo por lo que se expone a continuación, no hay límite al número de unidades que pueden apilarse en un hexágono. Tampoco hay límite al número de contadores de grano o de indicadores informativos que pueden colocarse en un mismo hexágono.

7.3.1. Las unidades romanas no pueden terminar su fase de movimiento en el mismo hexágono que las tribus aliadas de Roma, salvo que los romanos tengan al menos cuatro veces más (4x) puntos de factores de combate que las tribus. Esta regla se aplica en todas las circunstancias, incluyendo los sitios, salvo que una de las unidades apiladas se encuentre simplemente de paso por el hexágono durante su fase de movimiento.

7.3.2. A efectos del movimiento, la concentración mixta de romanos y tribus funciona como una fuerza tribal. Una fuerza como la descrita no puede avanzar a marchas forzadas (7.4), pero puede acampar.

7.3.3. En combate, las fuerzas mixtas romanas y tribales utilizan la tabla de nivel de pérdida romana, pero cuando llevan a cabo una interceptación utilizan la distancia gala.

7.4. CAMPAMENTOS ROMANOS Y MARCHAS FORZADAS

7.4.1. Todos los movimientos romanos o mixtos (romanos y tribales) que no sean marchas forzadas terminan con todas las unidades acampadas en el hexágono final. Las unidades acampadas tienen ventaja defensiva en los combates. Por otra parte, todas las unidades del propio bando, incluyendo las que se han movido a marchas forzadas, que terminan su movimiento en un hexágono de campamento se consideran también acampadas.

7.4.2. Las unidades romanas en retirada no afectadas se consideran acampadas al final de la retirada. Las unidades afectadas no están acampadas, y si una fuerza afectada entra en un hexágono de campamento, las últimas unidades que están en el campamento dejan de estar acampadas (porque, a su vez, quedan afectadas, véase 9.6.2).

7.4.3. Las unidades romanas que terminan el movimiento en un pueblo, un puerto o una ciudad fortificada no están acampadas. Las unidades interceptadas durante el movimiento no se consideran acampadas en el momento de la batalla.

7.4.4. Si una fuerza acampada es atacada, el atacante (jugador galo) resta uno al resultado de tirar el dado.

7.4.5. Las unidades romanas (sólo ellas) pueden incrementar su factor de movimiento, avanzando a marchas forzadas. A cambio de ello, pierden la capacidad de construir el campamento fortificado al final de la fase de movimiento.

7.4.6. Sólo las unidades romanas que lleven cinco puntos de grano o menos, y que estén apiladas con un jefe, pueden avanzar a marchas forzadas. La fuerza se señala con un indicador de marchas forzadas (RC) para recordar que avanza de ese modo durante la fase de movimiento en curso.

EJEMPLO: una fuerza romana con diez puntos de grano, conducida por Crassus, está basada en *Aquae Sextiae* (2328). El jugador romano quiere atacar la tribu inactiva *Ruteni* en su hexágono base (1625). Al consultar la tabla de factor de movimiento, el jugador romano observa que dispone de seis puntos de movimiento, que suben a ocho a marchas forzadas. Como sólo de este modo podría alcanzar el objetivo deseado, el jugador romano deja cinco puntos de grano en *Aquae Sextiae* y avanza a marchas forzadas. Se coloca sobre la fuerza romana un indicador de marchas forzadas para señalar que no queda acampada al final de su movimiento.

7.5. INTERCEPTACIÓN

REGLA GENERAL:

Las fuerzas del propio bando pueden intentar detener a las fuerzas enemigas en fase durante la fase de movimiento del enemigo, interceptando sus unidades mientras se mueven. La probabilidad de interceptar una fuerza enemiga depende del tipo de fuerza que intente la interceptación, de su localización y de la distancia a que se encuentre de la fuerza objetivo. Si la interceptación se produce, comienza una batalla que se resuelve inmediatamente.

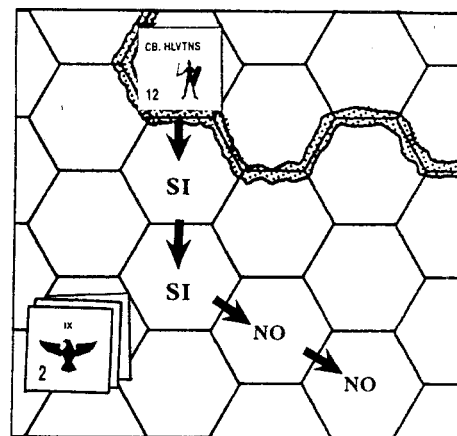
PROCEDIMIENTO:

Para intentar una interceptación, el jugador que no está en fase anota la ruta de movimiento de la fuerza enemiga. En cualquier momento en que dicha fuerza se encuentre al alcance del jugador enemigo, éste puede declarar que desea intentar una interceptación. Anota a continuación el tipo de fuerzas que intentan la interceptación, su ubicación y la distancia en hexágonos que hay desde dichas fuerzas hasta el blanco (contando el hexágono del blanco, pero no el propio). A continuación lleva esos datos a la tabla de interceptación y lanza un dado. Si el resultado de la tirada cae dentro de lo necesario para la interceptación, se considera que ésta ha tenido éxito. En caso contrario, el intento falla, el enemigo continúa avanzando como si nada hubiera pasado y la fuerza que intentó la maniobra permanece en su hexágono.

7.5.1. Sólo pueden intentar la interceptación las fuerzas que no estén en fase y que lleven cinco puntos de grano o menos (las que lleven más pueden

abandonar el exceso). Toda fuerza que no esté en fase puede intentar interceptar a cualquier fuerza enemiga en fase que se mueva dentro de su alcance de interceptación (7.5.3). Sin embargo, una fuerza amistosa sólo puede intentar interceptar fuerzas enemigas que se acerquen a ella o que avancen hacia un hexágono situado a la misma distancia del hexágono desde el que se mueve. Ninguna fuerza puede interceptar a otra enemiga que está moviendo hacia esa fuerza amistosa con la intención declarada de atacarla o sobrepasarla.

EJEMPLO: la interceptación puede producirse en los lugares indicados durante el movimiento del jugador en fase.



7.5.1. Diagrama de interceptación

7.5.2. Una fuerza amistosa que no está en fase sólo puede intentar una interceptación por cada fuerza enemiga en movimiento en una fase de movimiento dada. Sin embargo, una fuerza en movimiento puede sufrir varias interceptaciones dirigidas contra ella por otras tantas fuerzas diferentes, que no están en fase.

7.5.3. La interceptación no puede producirse en las siguientes circunstancias:

1. A través de un lado de hexágono de río y, en general, de un lado de hexágono normalmente imposible de atravesar.
2. En un hexágono de ciudad fortificada.
3. A través o desde una zona de control fortificada enemiga. Si puede producirse interceptación en una zona de control fortificada secundaria (8.2.2).
4. Desde un hexágono ocupado por el enemigo (donde, como 9.0, tendrá lugar una batalla en la fase de combate subsiguiente). Véase también 7.5.5.

7.5.4. Si el intento de interceptación se produce en invierno, se añade *uno* (+1) al resultado de lanzar el dado. Una interceptación romana a una distancia de un hexágono, efectuada durante un turno de invierno, falla si el resultado corregido de la tirada es "7". Las fuerzas mixtas romanas y tribales utilizan la distancia gala, no la romana.

7.5.5. Si la interceptación tiene éxito, la fuerza interceptora se coloca inmediatamente en el mismo hexágono que las unidades enemigas, que interrumpen el movimiento durante esa fase (no obstante, véase 7.5.8). Se produce una batalla que se resuelve inmediatamente. El jugador que no está en fase es el atacante, y se aplican de la forma normal todas las reglas de combate.

7.5.6. Si una fuerza en movimiento penetra en un hexágono ocupado por una fuerza enemiga que no está en fase, para atacar (no para sobrepasar, 7.8.1) a otra fuerza diferente que no está en fase, puede intentar una interceptación en ese hexágono. Si tiene éxito, las dos fuerzas que no están en fase se combinan y el jugador que no está en fase se convierte en atacante. La batalla se resuelve inmediatamente, como si se tratase de una batalla normal de interceptación.

7.5.7. Si una fuerza gana un combate de interceptación, permanece en el hexágono en que éste se ha producido. Si la pierde, debe retirarse inmediatamente al hexágono del que procede, salvo que resulte afectada (véase 9.6.2).

7.5.8. Si una fuerza interceptadora es tan inferior en factores de combate respecto a su objetivo que, si fuera atacada, resultaría sobrepasada (7.8), dicha fuerza queda eliminada a costa de perder un punto de movimiento la fuerza en fase, que puede a continuación proseguir el movimiento si dispone todavía de puntos suficientes para ello.

7.6. Tabla de interceptación. (Véase el tablero.)

7.7. ROMA

La plantilla del ángulo sudeste del tablero representa Roma. Sólo las unidades romanas (no las tribus) pueden entrar en Roma y salir de ella.

7.7.1. Las unidades romanas que inician su fase de movimiento en Aquae Sextiae o en Massilia pueden entrar directamente en la plantilla de Roma, y

viceversa. Esos desplazamientos consumen todos los puntos de movimiento. No se puede penetrar desde Roma en Aquae Sextiae ni en Massilia, si están ocupadas o sitiadas por el enemigo. Si las dos plazas están bloqueadas, el jugador romano debe utilizar el movimiento alpino para entrar en Roma y salir de ella.

7.7.2. Todas las unidades que inician una fase de movimiento en la plantilla de Roma pueden pasar directamente a la plantilla sur de movimiento alpino, y viceversa, al precio de consumir en ese turno todos los puntos de movimiento. Lo mismo rige para el movimiento entre las dos plantillas de movimiento alpino.

7.7.3. Las unidades romanas pueden entrar a la plantilla norte de movimiento alpino y salir de ella a los hexágonos de entrada indicados de Gallia Transalpina y los territorios de los Sequani y Helvetii. Esos movimientos cuestan todos un punto de movimiento, con excepción de los realizados a través del hexágono 2921, que cuestan dos puntos a consecuencia del lado recorrido por el río. Pueden hacerse retiradas a la plantilla de movimiento alpino norte, y las unidades pueden pasar de dicha plantilla a cualquier hexágono ocupado por el enemigo diferente del 2921 e iniciar un combate.

7.7.4. Las unidades han de gastar grano durante la fase de grano, siempre que se encuentren en una de las dos plantillas de movimiento alpino (véase 11.4.1). Las unidades no consumen grano mientras están en Roma.

7.7.5. Todas las fuerzas romanas sorprendidas en una de las plantillas de movimiento alpino al final de la fase de movimiento de un turno de invierno, pierden automáticamente un punto de factor de combate por cada ocho o fracción que posean y la mitad del grano. Así, una fuerza con nueve puntos de factor de combate y cinco de grano perdería dos puntos de combate y tres de grano.

7.8. SOBREPASAMIENTO

7.8.1. El movimiento de *sobrepasamiento* representa la posibilidad que tiene una fuerza poderosa de aplastar a otra mucho menor, aniquilarla y seguir adelante. Los sobrepasamientos sólo pueden producirse durante una fase de movimiento del propio bando. El jugador que no está en fase no puede sobrepasar cuando lleva a cabo sa-

lidas o interceptaciones. Las tribus inactivas no pueden ser sobrepasadas.

7.8.2. Si una fuerza romana o mixta (romana y tribal) penetra en un hexágono en el que hay tribus enemigas activas sobre las que la fuerza romana posee una diferencia de combate de +8 o superior, esas tribus quedan automáticamente eliminadas y sojuzgadas al precio de un punto de movimiento (que se suma al coste normal de recorrido del terreno). La fuerza romana captura íntegro todo el grano que pudiesen tener en su poder las tribus sobrepasadas. La fuerza romana puede continuar su movimiento, si dispone todavía de capacidad, después de realizada la maniobra.

7.8.3. La regla expuesta se aplica también a fuerzas tribales, aunque en ese caso la diferencia de combate a favor de la tribu que intenta el sobrepasamiento ha de ser de +10 o superior.

7.8.4. Un hexágono que está siendo sobrepasado puede interceptarse. Sin embargo, la interceptación se produce una vez terminada la maniobra de sobrepasamiento.

8.0. ZONAS DE CONTROL

REGLA GENERAL:

Una *zona de control* está formada por uno o varios hexágonos contiguos a otro ocupado por una unidad propia, e inhibe el movimiento de las unidades enemigas. Los hexágonos controlados dependen de la ubicación y el tamaño de la unidad que ejerce el control, pero la *única* circunstancia en que una unidad tiene zona de control es cuando trata de sostener una línea de río o cuando ocupa una ciudad fortificada.

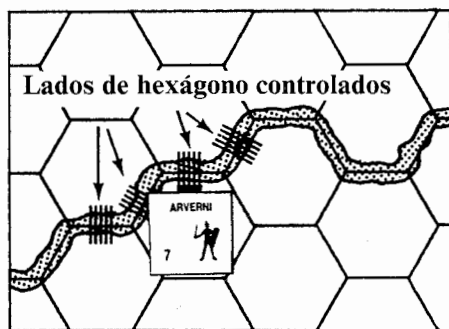
Sólo las unidades de combate activas y no afectadas pueden ejercer ZDC. Las unidades de combate con fuerza suficiente pueden controlar lados de hexágono de río. Las situadas dentro de ciudades fortificadas pueden ejercer ZDC primaria y secundaria, con independencia de su fuerza.

8.1. CONTROL DE LADOS DE HEXAGONO DE RIO

8.1.1. Cualquier unidad o fuerza activa y no afectada con dos o más puntos de factor de combate puede controlar un lado de hexágono de río (incluido el Rhin).

8.1.2. Para controlar un lado de hexágono de río, la fuerza ha de estar en un hexágono adyacente al río. En esa situación, la unidad controla todos los lados de río del hexágono que ocupa, más los lados de río (correspondientes a ese mismo río) que estén en contacto directo con los lados de río del hexágono ocupado. Sólo puede controlarse así un lado de río de cada uno de los hexágonos adyacentes.

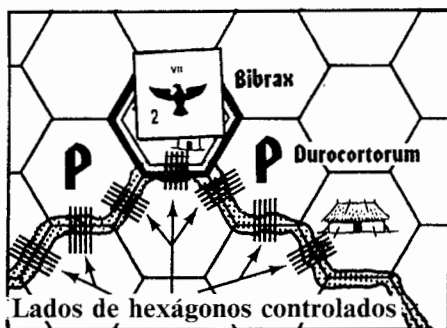
8.1.2. Diagrama de control de lados de hexágonos de río



8.1.3. Ninguna unidad puede, bajo ninguna circunstancia, cruzar lados de río controlados por el enemigo.

8.1.4. Un hexágono de una ZDC *primaria* de una ciudad fortificada (véase 8.2.2), se considera ocupado por unidades amigas a efectos de establecimiento de lados de río controlados, si la ciudad está ocupada por una fuerza amiga con dos o más puntos de factor de combate, y en el hexágono de la ZDC *primaria* no hay unidades enemigas.

8.1.4. Diagrama de control de un lado de río de una ciudad fortificada



P = ZDC primaria

Las ZDC *primarias* de la unidad de dos puntos de factor de combate de la ciudad, determina los lados de hexágonos de río controlados.

8.2. ZDC DE UNA CIUDAD FORTIFICADA

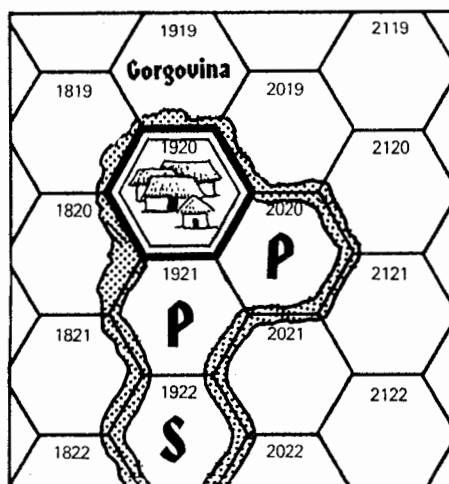
8.2.1. Toda unidad de combate acti-

va y no afectada, sea cual sea su factor de combate, puede ejercer una ZDC en una ciudad fortificada, si ocupa la ciudad. Las ciudades en sí no ejercen ZDC.

8.2.2. A partir de la ciudad ocupada se extienden dos grados de control, pero ninguno de ellos cruza lados de hexágono recorridos por río.

1. La ZDC *primaria* está formada por todos los hexágonos adyacentes a la ciudad, tengan o no lados de río controlados, como en 8.1.2.
2. La ZDC *secundaria* está formada por todos los hexágonos adyacentes a la *primaria* y que no estén separados de ella por ríos.

8.2.2. Diagrama de ZDC *primaria* y *secundaria*



S = ZDC secundaria

EJEMPLO: una fuerza con dos puntos de factor de combate asentada en Gorgovina ejerce una ZDC *primaria* sobre los hexágonos 1921 y 2020, y una *secundaria* sobre el 1922. Los ríos impiden el establecimiento de ninguna otra ZDC. No obstante los lados de hexágonos 1819/1920, 1820/1920, 1820/1921, 1821/1921, 1821/1922, 1919/1920, 1920/2019, 2019/2020, 2020/2121, 2020/2021, 1921/2021 y 1922/2021 son todos lados de río controlados.

8.2.3. Toda unidad enemiga que penetra en una ZDC *secundaria* debe detenerse inmediatamente, salvo que anuncie su intención de sitiar la ciudad o que se aleje de ella (pasando de una ZDC *primaria* a otra *secundaria*). Una unidad detenida en ese movimiento puede seguir avanzando de nuevo en la siguiente fase de movimiento de su propio bando, pero debe detenerse de nuevo si penetra en una ZDC *secundaria*.

8.2.4. Ninguna unidad puede penetrar voluntariamente en una ZDC *pri-*

maria controlada por el enemigo sin declarar sitiada la ciudad fortificada. A ese movimiento debe seguir al menos un turno de combate de sitio.

8.2.5. Algunas ciudades fortificadas están situadas de modo que sus ZDC *primarias* o *secundarias* (o las dos) quedan entrelazadas (Bratuspuntum y Bibrax, por ejemplo). En tales casos, se considera que las dos ciudades ejercen ZDC sobre el hexágono mutuamente controlado. Sin embargo, las ZDC *secundarias* de una ciudad no se extienden al interior de la otra, ni siquiera cuando está desocupada.

8.2.6. Una ciudad sitiada pierde todas sus ZDC, puesto que las *primarias* se consideran ocupadas por la fuerza sitiadora.

Nota importante: las unidades sitiadoras no tienen por qué ocupar todos los hexágonos adyacentes a la ciudad, sino sólo los correspondientes a la ZDC *primaria* (véase también sitios, 10.0).

9.0. BATALLAS

REGLA GENERAL:

Son batallas todos los conflictos entre unidades enemigas, con excepción de los sitios y los sobrepasamientos. Cuando dos fuerzas ocupan un mismo hexágono durante una fase de combate, debe trabarse una batalla. El jugador en fase es el atacante, y el que no está en fase, el defensor. En todas las batallas, uno de los dos bandos que se enfrentan sale perdedor y, si no es totalmente aniquilado, debe retirarse. Los jefes del bando perdedor pueden resultar muertos.

PROCEDIMIENTO:

Cada uno de los jugadores calcula el número total de puntos de factores de combate que tiene en el hexágono. El atacante compara su resultado con el del defensor para obtener así un número llamado *diferencia de combate*. Así una fuerza de seis puntos de factor de combate tiene una *diferencia de combate* de +2 cuando ataca a otra de cuatro puntos, y de -3 si la atacada es de nueve puntos. La *diferencia de combate* se expresa siempre desde el punto de vista del atacante. Este se dirige a continuación a la tabla de resultados de combate, lanza un dado, hace las correcciones correspondientes a las características del terreno, a la presencia de jefes, etc., y determina el resultado

por medio de la tabla de nivel de bajas. Todos los resultados se aplican inmediatamente y las unidades que pierdan se retiran.

9.1. DONDE TIENEN LUGAR LAS BATALLAS

9.1.1. Siempre que durante la fase de combate dos fuerzas enemigas ocupen un mismo hexágono, ha de producirse una batalla. El jugador en fase es el atacante y el que no está en fase el defensor (*excepción: interceptación, 7.5.6*).

9.1.2. No pueden librarse batallas en el interior de las ciudades fortificadas. La activación de una tribu por medio de una carta (en virtud de 6.1.5. o de una carta de acontecimiento Dumnorix) queda en suspenso si hace que los dos jugadores tengan el mismo número de puntos de factor de combate en la ciudad. Si por cualquier circunstancia (una revuelta o el juego de las cartas) varias unidades enemigas pasan a ocupar la misma ciudad fortificada, las que poseen menor número de puntos de factor de combate han de alejarse inmediatamente tres hexágonos de la ciudad. (Los jugadores han de tener en cuenta la posibilidad de tan insidiosa traición. véase 14.4.4).

9.1.3. Este movimiento gratuito no puede terminar en un hexágono ocupado por el enemigo, ni en una ZDC primaria, ni ser interceptado; además, las unidades que se ven obligadas a efectuarlo no pueden llevar grano consigo. Si la ciudad está sitiada y las unidades que deben abandonarla son ahora aliadas de los sitiadores, se limitan a unirse a éstos fuera de la ciudad. Pero si son enemigas de los sitiadores, quedan eliminadas, como en una batalla.

9.2. CORRECCIONES PARA LA DETERMINACION DE LAS BATALLAS

9.2.1. Si el defensor está en un pueblo o en un puerto, el atacante resta uno (—1) al resultado de tirar el dado.

9.2.2. Si una cualquiera de las unidades atacantes ha cruzado un lado de río para penetrar directamente en el hexágono de la batalla, el atacante resta uno al resultado de lanzar el dado (estas circunstancias sólo se producen cuando el defensor está inactivo, afectado o tiene 1 punto de factor de combate).

9.2.3. Si una fuerza romana acampada es atacada, el atacante resta uno (—1) al resultado de lanzar el dado.

9.2.4. Si las unidades defensoras están afectadas, el atacante suma dos (+2) al resultado de lanzar el dado.

9.2.5. El atacante suma el factor de combate de los jefes que se encuentren en el hexágono de la batalla. En cuanto al factor de combate de los jefes de los defensores, se resta del resultado de lanzar el dado del atacante.

9.2.6. Todos los efectos mencionados son acumulativos. No obstante, la corrección final del lanzamiento del dado no puede ser inferior a —4 ni superior a +5. Todo lo que exceda de esos valores se considera igual a ellos. En cualquier caso, no pueden atacarse tribus inactivas a una diferencia de —3 o inferior.

9.3. TABLAS DE BATALLAS

9.3.1. Tabla de resultados de los combates (*véase tablero*).

9.3.2. Tabla de nivel de bajas (*véase tablero*).

9.3.3. Tabla de determinación de la retirada (*véase tablero*).

9.4. EXPLICACION DE LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES

9.4.1. La tabla de resultados de los combates recoge los resultados del perdedor, sea el atacante (A), sea el defensor (D). La parte que no aparece es la del vencedor; el vencedor no sufre pérdidas y permanece donde estaba. (*Excepción: levantamiento de sitio, 10.5.*)

9.4.2. El vencido debe aplicarse las pérdidas con arreglo a lo indicado en la tabla de nivel de bajas. El número siguiente a la letra es el nivel de pérdida de ese lado. El nivel de bajas viene determinado por el tipo de unidades que lo sufran.

9.4.3. La tabla de nivel de bajas está dividida en pérdidas romanas y pérdidas galas (tribales). Las fuerzas mixtas romanas y tribales se guían por la tabla romana. Así, una fuerza tribal que sufra un nivel de bajas de dos, debe perder al menos una cuarta parte (1/4) de su factor de combate total, mientras que un nivel de bajas de dos, aplicado a una fuerza romana, supone para los romanos la pérdida de sólo un (1) punto de combate.

9.4.4. Las pérdidas indicadas por la tabla de nivel de bajas son mínimas. Así, una tribu con una fuerza de com-

bate de dos puntos que sufra una pérdida de la mitad (1/2) queda totalmente eliminada.

9.4.5. Una legión con un factor de combate total de dos puntos que sufra una pérdida de un punto debe funcionar por el reverso, es decir, por la cara de la ficha con un factor de combate reducido, que indica un punto. Si una legión, que ya se encuentra en la cara reducida, sufre una pérdida, queda eliminada. Todas las demás unidades que sufran una pérdida quedan completamente eliminadas, salvo lo indicado en 9.4.6.

9.4.6. Las tribus helvéticas mixta y germana son las únicas entre las tribus galas, en el sentido de que si sufren en el combate pérdidas de la mitad o menos, mientras disfrutan de todo su factor de combate, siguen actuando a factor reducido (como las legiones). La pérdida de más de la mitad supone su eliminación, al igual que todas las pérdidas debidas a falta de grano (véase 12.3.3). Si esas tribus sufren una pérdida en situación de factor reducido, quedan eliminadas. Se considera sojuzgadora de una tribu helvética mixta o germana a la tribu, o a la fuerza romana que destruye los últimos restos de esa tribu. Una vez reducido su factor de combate, las tribus helvéticas mixtas no pueden recuperarse; por el contrario, sí pueden hacerlo las germanas (véase 16.1.6).

9.4.7. Toda tribu eliminada en el combate queda sojuzgada (6.3). Las unidades romanas eliminadas se retiran del tablero del juego, sin más trámite. Estas unidades pueden posteriormente ser reactivadas o reclutadas cuando estén disponibles.

9.4.8. El jugador que pierde determina cuáles de sus unidades sufren los puntos de factor de combate perdidos, que pueden distribuirse de cualquier modo con la sólo condición de respetar las pérdidas mínimas. Cuando pierde una fuerza mixta romana/tribal, las pérdidas tribales no pueden exceder a las romanas.

9.4.9. Si una fuerza es totalmente eliminada, la mitad (las cantidades se redondean a la baja) del grano que quede en el hexágono pasa a poder del vencedor. El resto se elimina.

9.5. RETIRADAS

En todas las batallas, el bando perdedor ha de retirarse inmediatamente. La distancia de la retirada es función

del nivel de bajas sufrido, según interpretación de la tabla de determinación de retiradas.

9.5.1. Cuando las fuerzas romanas (no sólo las tribus aliadas de Roma) sufren un nivel de bajas de 1 ó 2, el jugador romano decide la magnitud de la retirada. Ha de retirarse al menos un hexágono, y puede hacerlo hasta consumir todo su factor de movimiento que corresponde al tamaño de su fuerza.

9.5.2. Las unidades tribales vencidas, con independencia de su bando, deben retirarse al territorio del jefe tribal de su fuerza. Si no hay presente ningún jefe tribal, cada una de las tribus se dirigen por separado a sus respectivos territorios. La retirada se da por terminada cuando la tribu alcanza un hexágono desocupado cualquiera de su territorio que no sea una ZDC primaria (véase 9.5.3)

9.5.3. Las tribus también pueden retirarse a una ciudad fortificada de su propio bando o desocupada si está dentro de los puntos de su factor de movimiento en el momento de la batalla. Una retirada como la descrita ha de completarse en la fase de combate en curso.

9.5.4. Con excepción de lo dispuesto en las cláusulas 9.5.1., 9.5.2. y 9.5.3., las fuerzas vencidas deben retirarse como mínimo hasta consumir toda su capacidad de movimiento. Esta capacidad se determina en el instante de la retirada, una vez restadas las pérdidas, y depende de la cantidad de grano que las unidades en retirada quieran llevar consigo. El jugador que ha perdido puede siempre abandonar algo de grano para aligerar la carga que han de soportar las unidades en retirada; ese grano es capturado por el vencedor. Obsérvese que las unidades romanas no afectadas pueden retirarse a marchas forzadas (7.4).

9.5.5. Las unidades romanas vencidas (no las tribus aliadas) han de retirarse hacia cualquier ciudad fortificada que se encuentre bajo control romano, o hacia Narbo, Massilia o Roma (a través de las plantillas de movimiento alpino). La dirección ha de anunciarse antes de iniciar la retirada, que se da por terminada cuando los romanos se han movido el número de hexágonos necesario (véanse también 9.5.4 y 9.6.3). Todas las unidades romanas de esa batalla han de retirarse simultáneamente.

9.5.6. La ruta de retirada ha de ser lo más directa posible. Durante la retirada

no puede penetrarse más de una vez en un mismo hexágono. Las unidades en retirada pueden penetrar o atravesar hexágonos ocupados por unidades de su bando sin influir en ellas (no obstante, si las unidades en retirada están afectadas, véase 9.6.2).

9.5.7. Las unidades en retirada no pueden atravesar ni penetrar ZDC enemigas, penetrar en hexágonos ocupados por unidades enemigas o inactivas, ni abandonar el tablero. Si una tribu no puede retirarse al menos su distancia mínima de retirada, ni terminar su retirada en un hexágono de su territorio o en una ciudad fortificada de su propio bando, queda eliminada, pero no sojuzgada. Pasa a ser inactiva y no disponible durante el resto del año. Las unidades romanas que no pueden retirarse quedan eliminadas.

9.5.8. Las unidades en retirada, que no acaban la retirada en la fase de combate, reciben un indicador de retirada y se desplazan en la fase de movimiento antes que todas las demás unidades.

EJEMPLO 1: *los romanos tienen una unidad de guarnición en Gergovia (1823). Una fuerza romana de dos legiones y la tribu Remi, que se encuentran en el hexágono 1721, son atacadas por los Aedui y los Biturges. La diferencia de combate es de +1 ($2+2+1=5$, $5+1=6$, $6-5=1$). El jugador galo lanza el dado y saca un 5, por lo que inflige a los romanos un nivel de bajas de 2. Una legión se reduce y toda la fuerza debe retirarse al menos un hexágono. Como el jugador romano ya no dispone del factor de combate romano necesario para funcionar como fuerza mixta, la tribu gala debe terminar su retirada en un hexágono diferente a las unidades romanas, salvo que dicha retirada termine en un hexágono en el que pueda mantenerse la relación de factores de combate adecuada (Gergovia, por ejemplo). Los romanos y las tribus aliadas de Roma son tratados como romanos a efectos de la retirada.*

EJEMPLO 2: *los Bellovaci, los germanos y los Nervii, que llevan nueve puntos de grano, atacan una fuerza romana acampada de 17 puntos de factor de combate, dirigida por César, que se encuentra en el hexágono 1711. La diferencia de combate es +1 ($10+2+6=18$, $18-17=1$), siendo el corrector del resultado de lanzar el dado -4 (acampada = -1, César = -3). El jugador galo lanza el dado y obtiene un 1, lo que le da un nivel de bajas de 3. Decide eliminar a los Nervii (en lugar de a los romanos) que, en consecuencia, pasan a*

ser sojuzgados por los romanos y no disponibles. Los Bellovaci deben retirarse afectados, al menos fuera del hexágono ocupado por las fuerzas romanas, y llegar a cualquier hexágono del territorio Bellovaci en su movimiento de retirada. Los germanos también resultan afectados y deben retirarse al hexágono 1809 (una ciudad fortificada amiga dentro de su distancia de movimiento) o a Germania (véase 16.1.5). El jugador galo decide llevar las dos tribus y el grano al 1809.

9.6. AFECTACION

9.6.1. Algunos resultados de la tabla de nivel de bajas imponen a las unidades perdedoras la afectación, además de la retirada. Para señalar ese estado se usa el indicador de afectación (D).

9.6.2. Toda unidad afectada ha de retirarse hacia su objetivo, tal como se ha indicado en la sección de retirada (9.5). Si una unidad afectada penetra en un hexágono en el que hay otras unidades de su propio bando, éstas quedan a su vez afectadas, y deben retirarse.

Excepción: *las unidades romanas al mando de un jefe no se ven afectadas por la presencia de unidades afectadas en retirada. No obstante, si pierden las ventajas de la acampada, en el caso de que las unidades en retirada se detengan en el hexágono del campamento.*

9.6.3. El indicador de afectación se retira cuando las unidades terminan su retirada.

9.6.4. Si una unidad afectada es atacada, el atacante suma dos (+2) al resultado de lanzar el dado. Todo nuevo resultado de afectación es ignorado, y las unidades que lo sufran deben retirarse tras la batalla. Una unidad afectada no puede atacar bajo ninguna circunstancia, ni en batalla ni en sitio, y no puede interceptar a otras. Si por cualquier causa se ve implicada en un enfrentamiento, queda automáticamente eliminada (y, si se trata de una tribu, sojuzgada) por la fuerza a la que se ha visto obligada a atacar.

10.0. SITIOS

REGLA GENERAL:

El único medio de capturar una ciudad fortificada ocupada es sitiirla. La fuerza sitiadora ha de reunir un número mínimo de puntos de factores de combate y de grano, para iniciar y sostener el sitio, y ha de ocupar la zona

de control primaria de la ciudad. La duración del sitio depende, por lo general, del factor de combate de las unidades y de su abastecimiento de grano. Las unidades sitiadas pueden salir de la ciudad para atacar a las sitiadoras, aunque con su factor de combate reducido, y en esa operación pueden unírseles otras fuerzas de su propio bando interesadas en romper el sitio. Los sitios se resuelven en la fase de sitio.

10.1. INICIACION Y MANTENIMIENTO DE LOS SITIOS

10.1.1. Para poner sitio a una ciudad fortificada ocupada por el enemigo, las unidades en fase deben, durante su fase de movimiento, penetrar en la ZDC primaria de la ciudad tras anunciar su intención de sitiirla (véase 8.2.4). En cuanto penetra en un hexágono de la ZDC primaria, se considera que el sitiador ocupa todos los que componen dicha ZDC primaria de la ciudad. En ésta se coloca un indicador de sitio. Una vez sitiadas, las unidades del interior de la ciudad dejan de ejercer ZDC.

10.1.2. Una tribu inactiva establecida en una ciudad fortificada puede sitiarse, tal como se describe en 10.1.1. En ese caso, la ciudad no tiene ZDC, aunque los atacantes actúan como si la tuviese (ocupan todos los hexágonos de la ZDC primaria, etc.).

10.1.3. El factor de combate mínimo necesario para iniciar y sostener un sitio es:

1. Romanos: un mínimo de cuatro (4) puntos de factor de combate, de los que, al menos, la mitad (1/2) deben corresponder a legiones en posesión de toda su fuerza. Las tropas auxiliares no pueden detentar más de un cuarto (1/4) de la fuerza de combate. En cuanto a las tribus aliadas de Roma, véase 7.3.2.
2. Galos: la fuerza de combate de las tribus sitiadoras ha de ser al menos igual a la de los defensores.
3. Abastecimiento: además de lo ya expuesto, toda fuerza que inicie un sitio ha de disponer de grano suficiente durante, al menos, un lanzamiento de dado de resolución de sitio.

10.1.4. Las unidades sitiadoras han de gastar grano en la fase de sitio para sostener éste. En los turnos de juego no invernales, las fuerzas romanas han de gastar el número de puntos de grano indicado en la tabla de sitios romanos como necesario para mantener la fuer-

za de combate presente (así, una fuerza romana de ocho puntos de factor de combate sólo necesitaría un punto de grano para mantener el sitio). Estos puntos de grano deben estar realmente en posesión de las unidades sitiadoras y deben gastarse antes de lanzar el dado para entrar en la tabla de resolución de sitios. *Las unidades que consumen grano durante los sitios no lo gastan en la fase de abastecimiento.*

10.1.5. En los turnos de juego no invernales, las fuerzas tribales deben gastar, durante la fase de sitio, un número de puntos de grano equivalente a multiplicar el número de tribus atacantes, por el múltiplo que aparece entre paréntesis en la tabla de sitio gala, y que se corresponde con la columna que indica la diferencia de sitio (diferencia entre los factores de combate de los atacantes y los atacados). Así, si cuatro tribus sitian una ciudad con una diferencia de sitio de "0" sobre los defensores, necesitan y gastan cuatro puntos de grano ($4 \times 1 = 4$), es decir, cuatro (que son las tribus) por uno (que es el múltiplo, que corresponde a una diferencia de sitio de 0).

10.1.6. Durante los turnos de juego de invierno, las necesidades de grano para mantener el sitio se triplican. Así, durante un turno de invierno, seis tribus con un diferencial de combate de +5 necesitarían 36 puntos de grano para mantener el sitio ($6 \times 2 \times 3 = 36$).

10.1.7. Si una fuerza sitiadora no tiene fuerza de combate o grano suficiente para mantener el sitio en la fase de sitio, el sitio se levanta (se interrumpe) automáticamente, y se gasta todo el grano que quede. La fuerza sitiadora se coloca entera en uno de los hexágonos de la ZDC primaria (el que elija el jugador) y se retira el indicador de sitio. Durante la fase de movimiento subsiguiente, esas unidades sitiadoras deben alejarse lo suficiente para salir de las ZDC de la ciudad, tanto de la primaria como de la secundaria, que se ignoran a efectos de tal movimiento. La fuerza que se retira consume grano en la fase de abastecimiento, como es normal.

10.1.8. Un sitio puede levantarse voluntariamente, según el método descrito en 10.1.7, pero sólo después de haber resuelto, al menos, una fase de sitio.

10.1.9. Cuando una fuerza sitiadora penetra por vez primera en una ZDC primaria de una ciudad, todas las unidades enemigas situadas en cualquiera de los demás hexágonos de la ZDC pri-

maria (pero no en los del interior de la ciudad) se colocan inmediatamente en el primer hexágono mencionado para que el jugador en fase ataque en la fase de combate subsiguiente. El jugador atacante y el sitiador pueden también, si así lo desean, llevar más fuerzas a ese hexágono. En ese momento, el jugador que se defiende no puede efectuar salidas (10.5), aunque puede recurrir a la interceptación. Si el jugador en fase gana esta batalla, efectúa el sitio en la siguiente fase de sitio.

10.2. FORMA DE EFECTUAR UN SITIO

10.2.1. Si una fuerza sitiadora satisface todos los requisitos de mantenimiento, el jugador que la dirige puede, en su fase de sitio, determinar si la operación ha tenido o no éxito.

10.2.2. El jugador romano calcula el total de sus puntos de factor de combate, y consulta la tabla de sitio romana, tras lo que lanza un dado. Si está presente César, el jugador romano suma uno (+1) al resultado de la tirada.

10.2.3. El jugador galo calcula el total de sus puntos de factor de combate y lo compara con el del defensor, operación que da lugar a una *diferencia de sitio*, comparable a la *diferencia de combate*. Si César está en el interior de la ciudad, junto con sus defensores, el jugador galo resta uno (−1) al resultado de lanzar el dado.

10.2.4. La tabla de sitio romana la usan las fuerzas romanas y las mixtas romanas y tribales. Las fuerzas exclusivamente tribales utilizan la tabla de sitio gala. La tabla romana recoge los resultados en función de la fuerza de combate romana y aliada presente, y da las necesidades de grano (entre paréntesis). La tabla gala indica los resultados en función de la diferencia de sitio, y da, además, el *multiplicador de grano* cuando se usa esa columna. (Recuérdese multiplicar por el *número* de tribus, no por la diferencia de sitio ni la fuerza de combate.)

10.2.5. Los resultados del sitio son los mismos para los dos jugadores:

Los resultados del sitio (se explican al final de estas instrucciones).

10.2.6. Al comienzo de la fase de sitio, cualquiera de los jugadores puede tratar de acordar una rendición. Son aceptables todos los tratados que no violen el reglamento, pero todas las unidades que se rinden y abandonan la ciudad se afectan y se retiran al hacerlo.

10.2.7. Las unidades que llevan a cabo un sitio (es decir, que lanzan un dado en la tabla de sitios) no pueden moverse en la fase de movimiento amistoso subsiguiente.

10.2.8. Las unidades siempre pueden penetrar a voluntad en las ciudades no ocupadas.

10.2.9. Las ciudades pueden tomarse por medio de la traición (véase 14.4.4).

10.3. DESGASTE DEL SITIO

10.3.1. El desgaste del sitio es un resultado del sitio que sólo afecta al defensor.

10.3.2. Si se produce un resultado de desgaste, el defensor lanza un dado; el resultado es el número de puntos de grano gastados inmediatamente por la fuerza sitiada dentro de la ciudad.

10.3.3. Si una fuerza defensora no dispone de grano suficiente para satisfacer los requisitos de un resultado A, todo el que haya en el hexágono se elimina y se da la vuelta al indicador de sitio para que se visible la cara de agotamiento del sitio. Si las unidades sitiadoras logran satisfacer los requisitos mínimos para mantener el sitio, en la fase de sitio siguiente los defensores quedan automáticamente eliminados (se tratan como si hubiesen obtenido un resultado S). Obsérvese que los defensores no gastan grano en la fase de aprovisionamiento; véase 11.1.3.

10.3.4. Cuando una unidad romana (no una tribu) ocupa Aquae Sextiae y está sitiada, todos los resultados A se tratan como si fuesen “No ocurre nada”.

10.4. TABLAS DE SITIOS

10.4.1. Tabla de sitio romana (véase el tablero).

10.4.2. Tabla de sitio gala (véase el tablero).

10.5. LEVANTAMIENTO DEL SITIO Y SALIDAS

10.5.1. Las unidades que sitian una ciudad están expuestas al ataque por parte de las unidades sitiadas (*salida*), de una fuerza situada fuera de la ciudad (*levantamiento del sitio*) o de una combinación de ambas.

10.5.2. Levantamiento del sitio: si una fuerza del mismo bando que la sitiada, penetra en cualquiera de los hexágonos de la ZDC primaria de la ciudad afec-

tada (8.2.7) desde fuera de ella, todas las unidades sitiadoras más todas las unidades amigas en fase que más tarde pudieran penetrar en un hexágono de la ZDC primaria, se trasladan a ese hexágono para entablar batalla. Toda la ZDC primaria continúa cerrada y el sitio sigue siendo operativo, salvo que en la batalla los sitiadores sean expulsados. El levantamiento de sitio sólo se resuelve en la fase de combate. Las fuerzas que lo levantan están expuestas a interceptación y a lo establecido en 7.5.8.

10.5.3. Si los sitiadores son expulsados, la fuerza que lo ha hecho tiene la opción de avanzar, toda ella o en parte, al interior de la ciudad, salvo que el juego de cartas inmediato convierta a los defensores de la ciudad en enemigos de la fuerza que acaba de liberarla.

En tal caso, la fuerza que ha levantado el sitio puede establecerlo de nuevo en el turno siguiente o marcharse.

10.5.4. Salida: las unidades que defienden una ciudad sitiada pueden salir de ella para atacar a los sitiadores. Las salidas pueden intentarse antes de que el enemigo lleve a cabo sus actividades de sitio en la fase de sitio (*excepción: véase 10.5.7*). La salida se lleva a cabo inmediatamente, como una batalla normal, con las siguientes limitaciones:

1. La fuerza que sale no se mueve del hexágono de la ciudad.
2. Y la fuerza de combate total de la fuerza que sale es la mitad de la normal, redondeada por lo bajo.

10.5.5. Si la fuerza que sale vence, el sitio se levanta automáticamente, y una o más de las unidades victoriosas pueden avanzar a uno cualquiera de los hexágonos de la ZDC primaria.

10.5.6. Si la fuerza que sale pierde, las unidades supervivientes permanecen en el interior del hexágono de la ciudad. Si no sobrevive ninguna, se considera que la ciudad ha caído, y puede ser inmediatamente ocupada por el sitiador. La fuerza que sale ignora todos los resultados de **Retirada**, incluyendo la desintegración.

10.5.7. Ataque combinado (*opción Alesia*): este ataque combinado a los sitiadores puede producirse sólo durante la fase de combate del jugador sitiado. El jugador en fase lleva al ataque a sus fuerzas de socorro, anuncia su intento de ataque combinado y lanza un dado; al resultado obtenido suma el factor de combate de cualquier jefe que pudiera haber en el interior de la

ciudad. Si la tirada corregida es “6” ó más, se produce el ataque combinado. Si es inferior a “6”, las unidades sitiadas no logran salir, y la fuerza de socorro debe atacar sin su ayuda.

10.5.8. Los ataques combinados se llevan a cabo de la forma normal. Si la fuerza combinada pierde, la de socorro debe retirarse y la que ha salido vuelve a refugiarse en la ciudad. El jugador de ese bando puede distribuir las pérdidas entre las dos fuerzas.

10.5.9. El levantamiento del sitio y las salidas no pueden intentarse si la fuerza sitiada es una tribu inactiva.

11.0. GRANO (ABASTECIMIENTO)

REGLA GENERAL:

Las unidades necesitan grano para sobrevivir. Cuanto mayor sea el número de unidades apiladas en un mismo hexágono, tanto más grano necesitarán. Las tribus obtienen el grano en sus territorios y en los de otras tribus que han sido sojuzgadas. También las unidades romanas obtienen casi todo el grano en los territorios de las tribus sojuzgadas, pero siempre tienen la posibilidad de volver a Roma a proveerse de nuevos suministros. Los dos bandos pueden capturar el grano del enemigo venciendo en una batalla. un sitio o un sobrepasamiento. Los territorios tribales están o provistos de grano o agotados, y en determinadas circunstancias, las unidades que ocupan un territorio provisto no necesitan consumir grano. Cualquier territorio provisto puede ser despojado de su grano: a partir de ese momento queda agotado para el resto de ese año.

11.1. CONSUMO DE GRANO

El abastecimiento de grano se mide en puntos de grano, representados por los marcadores de puntos de grano. Los marcadores de puntos de grano pueden intercambiarse libremente por otros de igual valor en cualquier momento (para hacer un cambio, por ejemplo). Todas las unidades de combate romanas y tribales pueden transportar grano.

11.1.1. Al principio de cada una de las operaciones, los dos bandos disponen de un número determinado de puntos de grano que el jugador distribuye entre las unidades activas a su gusto, respetando siempre las limitaciones impuestas en la operación. Las

fichas marcadoras de grano correspondientes al número de puntos de grano adjudicado se colocan bajo las unidades de combate.

11.1.2. Sólo las unidades de combate pueden transportar grano. Las fichas marcadoras de grano no pueden moverse por sí mismas. No hay límite de cantidad de grano que una fuerza puede transportar (salvo en los casos de interceptación y marchas forzadas), pero cuanto más grano transporta una fuerza, tanto más espacio se mueve. Las fuerzas sólo pueden capturar grano al principio de las fases de movimiento de su propio bando. Por el contrario, pueden desprenderse de grano en cualquier momento del movimiento, sin coste alguno.

11.1.3. Las fichas marcadoras de grano que no están apiladas junto con unidades de combate al final de una fase de movimiento se retiran del mapa, salvo que se encuentren en una ciudad, un pueblo o un puerto (*excepción: 16.1.3*).

11.1.4. Las fuerzas que se encuentran en *abastecimiento libre* no necesitan gastar grano en la fase de grano. Las tribus están siempre en abastecimiento libre (salvo en los sitios) cuando ocupan un hexágono cualquiera de su territorio, con independencia del estado en que ese territorio tribal se encuentre. Del mismo modo, las unidades de combate romanas disponen de abastecimiento libre en Roma o en la Gallia Transalpina (aunque no en el territorio Volcae). Las unidades que se encuentren en territorios enemigos, inactivos o agotados que no sean el suyo propio necesitan grano para permanecer en situación de abastecimiento. Los jefes no necesitan grano.

11.1.5. Las unidades situadas en un pueblo, un puerto o una ciudad fortificada se encuentran en situación de abastecimiento libre siempre que no abandonen ese hexágono en el turno en curso, con independencia del estado del territorio.

11.1.6. Las tribus y las fuerzas romanas se encuentran también en situación de abastecimiento libre en las siguientes circunstancias:

1. Las unidades romanas que empiezan el segmento de abastecimiento de la fase de grano en el territorio no despojado de una tribu aliada.
2. Las unidades romanas que empiezan el segmento de abastecimiento de la fase de grano en el territorio no despojado de una tribu so-

judgada por Roma.

3. Las tribus (aliadas de Roma o de Galia) que empiezan el segmento de abastecimiento de la fase de grano en el territorio no agotado de una tribu que ellas habían previamente sojuzgado.

EJEMPLO: *los Helvetii, los Carnutes y los Namnetes ocupan el territorio no agotado de los Arvii, que habían sido sojuzgados por los Helvetii. En ese turno, éstos no necesitan consumir grano en la fase de grano, aunque sí los demás.*

4. Las unidades que consumen grano en la fase de sitio o que participan en un sitio, no consumen grano en la fase de grano.

11.1.7. Las unidades que no se encuentran en situación de abastecimiento satisfacen sus necesidades consumiendo puntos de grano. Dichos puntos han de encontrarse en el mismo hexágono ocupado por la fuerza que los consume. Todas las unidades concentradas en un hexágono utilizan el grano contenido en éste comunamente; los jugadores no pueden abastecer a una de las unidades del hexágono y dejar desabastecidas a otras. Si no hay grano suficiente para todas, se consume toda la reserva del hexágono, y las unidades sufren penalizaciones por falta de abastecimiento (11.4). Las necesidades de grano aparecen al final de estas instrucciones en la tabla de consumo de grano.

11.1.8. Los jugadores pueden en todo momento destruir voluntariamente sus reservas de grano (o parte de ellas) al principio de una fase de movimiento de su propio bando. Para ello es imprescindible que haya al menos un punto de factor de combate amistoso en el hexágono, que ha de estar libre de unidades enemigas. El jugador se limita a retirar el grano del juego.

11.1.9. Las unidades romanas no pueden encontrarse en situación de abastecimiento libre en Germania ni en Britannia.

11.2. RECOGIDA DE GRANO

11.2.1. Los jugadores reciben puntos de grano por:

1. Despojar de su grano un territorio tribal enemigo (véase 11.3).
2. Capturar la mitad (redondeada a la baja) de los puntos de grano del enemigo en una batalla o un sitio.
3. Capturar todo el grano que un enemigo en retirada abandone en un hexágono tras una batalla.

4. Capturar todo el grano de un enemigo tras un sobrepasamiento.

11.2.2. Además de lo que acaba de indicarse, todas las legiones en posesión de todo su factor de combate, con el que entran al juego, llevan consigo cinco (5) puntos de grano. Las fuerzas auxiliares y las legiones de fuerza reducida (reclutadas) entran al juego con un (1) punto de grano. Además, todas las unidades romanas que vuelven a Roma y consumen allí un turno completo, reciben la cantidad de grano mencionada (cinco ó un punto, respectivamente). Sin embargo, el jugador romano, para determinadas unidades, sólo puede recibir grano una vez al año.

11.3 DESPOJAMIENTO DE GRANO

11.3.1. Todos los territorios disponen de un número predeterminado de puntos de grano del que pueden ser despojados. Ese número figura en el mapa y en las cartas tribales.

11.3.2. Sólo las unidades de combate tribales y romanas pueden despojar territorios; las unidades romanas de guarnición no pueden hacerlo (véase 17.5).

11.3.3. Las tribus inactivas no necesitan grano y sus territorios no pueden ser despojados de éste. No puede despojarse de grano a ningún territorio en el cual uno de sus hexágonos esté ocupado por una unidad enemiga activa (incluyendo las guarniciones romanas).

11.3.4. Una unidad sólo puede despojar los territorios que se indican a continuación (habiendo de encontrarse en ellos para poder despojarlos):

1. Su propio territorio.
2. Un territorio sojuzgado por ellas.

11.3.5. Cuando un territorio es despojado, el jugador coloca las fichas marcadoras de grano correspondientes bajo las unidades susceptibles de aceptar el grano. El territorio está ahora agotado, y para recordarlo se coloca un marcador de agotamiento en el recuadro correspondiente de la plantilla de tribus.

11.3.6. El despojamiento es la primera acción que se lleva a cabo durante la fase de grano. Por tanto, las unidades no pueden obtener abastecimiento libre de un territorio despojado en esa fase, salvo que sean unidades de una tribu situada en su propio territorio.

11.3.7. Hay dos territorios que carecen de grano: Osismi y Vocates; estos territorios no pueden despojarse. Mantienen a las tribus que los poseen, pero no a otras tribus ni unidades romanas. Tales territorios se consideran permanentemente agotados.

11.3.8. Una vez agotado un territorio, este estado se le aplica inmediatamente. El territorio permanece agotado hasta el final del turno invernal de ese año; en ese momento se retiran todos los marcadores de agotamiento y todos los territorios pueden ser despojados de nuevo.

11.4. FALTA DE GRANO

11.4.1. Las fuerzas desabastecidas compuestas por unidades romanas situadas en cualquiera de los hexágonos o en las plantilla de movimientos alpinos pierden un total de 1 punto de factor de combate por cada fase de grano que permanecen desabastecidas. El jugador romano decide qué unidad sufre la pérdida.

11.4.2. Las unidades tribales desabastecidas (incluyendo las aliadas de Roma) quedan inmediatamente afectadas y deben retirarse como en (9.6.2).

11.4.3. Los efectos que provoca el invierno son más acusados (véase 12.3).

12.0. INVIERNO

Salvo por lo que se expone a continuación, permanecen en vigor todas las cláusulas anteriores (y las siguientes).

12.1. EFECTOS DEL INVIERNO SOBRE EL ESTADO DE LAS TRIBUS

12.1.1. Durante los turnos de invierno, no puede activarse ninguna tribu por medio de su carta tribal.

12.1.2. Las revueltas fomentadas por el jugador galo quedan limitadas como sigue:

1. No pueden producirse revueltas menores.
2. Las revueltas mayores y generalizadas se limitan exclusivamente a las tribus aliadas de Roma, y afectan sólo a ellas. Las tribus sojuzgadas por Roma no pueden activarse mediante revuelta.

12.2. EFECTOS DEL INVIERNO SOBRE EL MOVIMIENTO

12.2.1. El jugador romano no puede avanzar a marchas forzadas en invierno.

12.2.2. A todos los lanzamientos de dados de interceptación se suma uno (+1). Para el jugador romano, esto significa que los intentos de interceptación efectuados a una distancia de un hexágono dejan de tener éxito automáticamente; el abanico de posibilidades está, por el contrario, comprendido entre 1 y 6 (porque un lanzamiento de 6 se convierte en 7).

12.3. EFECTOS DEL INVIERNO SOBRE EL ABASTECIMIENTO

12.3.1. El abastecimiento libre sólo es accesible a las unidades que permanecen todos los turnos en una ciudad fortificada, un pueblo o un puerto. No obstante, si una tribu se encuentra en su territorio al principio y al final de su fase de movimiento (es decir, que puede abandonarlo siempre que al final del movimiento haya vuelto otra vez a él), se considera que está abastecida. En los demás casos, todas las unidades consumen grano.

12.3.2. En invierno, las necesidades normales de grano se *duplican* (las legiones de fuerza reducida y las fuerzas auxiliares necesitan 1 punto de grano cada una). Las necesidades de grano durante los sitios se *triplican*.

12.3.3. Las penalizaciones por quedarse sin grano se incrementan de la siguiente forma:

1. Si una fuerza romana queda desabastecida, pierde un punto de factor de combate por unidad.
2. Si una tribu queda desabastecida, se elimina y se coloca en el mapa, con el lado inactivo hacia arriba, al final del turno de invierno.

13.0. JEFES (LIDERES)

13.1. UNIDADES DE JEFES

13.1.1. Las fichas romanas de jefes representan al cónsul para las Galias, Julio César, y a sus principales lugartenientes: Labienus, Sabinus, Publius Crassus (hijo del famoso M. Licinius Crassus), Decimus Brutus (conspirador del 44 a. JC, pero no el infame Marcus Brutus de la célebre cita *Et tu*,

Brute y Cícero (no el conocido orador Marcus Cícero). En las fichas de jefes no hay más puntuación que su factor de combate, que influye en las batallas y las salidas. César tiene factor de combate y una "S" que denota el efecto especial que ejerce sobre el resultado de los sitios.

13.1.2. Los jefes tribales representan varios caudillos elegidos por su valor histórico y por el interés de sus notables nombres. No todas las tribus tienen jefe, y los Arverni tienen dos. Además de factor de combate, los jefes tribales tienen un factor de revuelta (véase 15.2.3).

13.2. COMO Y CUANDO ENTRAN EN JUEGO LOS JEFES TRIBALES

13.2.1. Todos los jefes que empiezan en una operación determinada, se indican en la preparación inicial de esa operación.

13.2.2. Los jefes romanos que no están presentes al principio de una operación pueden entrar en juego uno con cada una de las legiones séptima, octava y novena, en posesión de todo su factor de combate y llevadas al juego por medio de la tabla SPQR o de las actividades normales de reclutamiento de legiones (17.1). Dos legiones reclutadas (17.3) cuentan a los efectos de esta cláusula como una en posesión de todo su factor de combate.

Así, si el jugador romano empieza una operación con seis legiones en juego, puede llevar un jefe que no esté presente al obtener su siguiente legión completa; el jefe se escoge al azar.

13.2.3. Los jefes tribales, con la excepción de Vercingétorix (13.4) están inseparablemente unidos a sus tribus. Un jefe tribal entra en juego sólo cuando se activa su tribu. En ese momento, se coloca el jefe en el mapa con la ficha tribal. Si la tribu está inactiva o sojuzgada y el jefe no ha sido muerto, la ficha de éste se coloca en la plantilla de tribus hasta que la tribu entre de nuevo en juego.

13.3. USO DE LOS JEFES

13.3.1. Jefes romanos: los jefes romanos sólo pueden dirigir fuerzas romanas (tal como éstas se definen en 7.3). Si un jefe romano está al mando de una fuerza combinada romana y tribal, y la tribu se rebela (revuelta), esto no influye sobre dicho jefe. Los jefes romanos pueden moverse solos, sin uni-

dades de combate.

13.3.2. Jefes galos: los jefes galos sólo pueden mandar tribus; nunca pueden mandar fuerzas romanas. Un jefe tribal puede mandar sobre todas las tribus apiladas en un hexágono, siempre que al menos una de esas tribus sea la suya. Los jefes tribales deben siempre permanecer concentrados junto con sus tribus (*excepción: Vercingétorix, 13.4.2*).

13.3.3. Jefes múltiples: si una fuerza tiene más de un jefe en un mismo hexágono, el jugador debe designar, al principio de su turno, cuál es el que mandará durante ese turno.

13.3.4. Los jefes no influyen sobre el movimiento, ni sobre el abastecimiento, ni pueden llevar grano por sí mismos.

13.3.5. Factor de combate: los jefes pueden influir en el resultado de las batallas (incluyendo salidas e intercepciones) por medio de su factor de combate. El jefe de la fuerza atacante puede sumar su factor de combate al resultado de lanzar el dado; si los defensores cuentan con algún jefe, su factor de combate se resta al resultado del lanzamiento.

13.3.6. Los jefes no tienen factor de combate por sí mismos. Véase en 13.6.3 lo que ocurre a un jefe romano cuando es capturado en campo abierto.

13.3.7. Sitios: sólo César influye en el resultado de los sitios (10.2.2, 10.2.3). Todos los jefes que encabezan las fuerzas sitiadas influyen en los intentos de ataque combinado (10.5.7).

13.4. VERCINGETORIX

Vercingétorix, el célebre y joven caudillo de los Arverni, destaca sobre todos sus contemporáneos porque trató de unir a las tribus galas bajo una sola causa: la lucha contra el invasor romano. Estuvo muy cerca de conseguirlo.

13.4.1. Vercingétorix sólo puede entrar en el juego bajo el control del jugador galo. El jugador romano no puede utilizarlo. Puede entrar en juego, si procede, el mes de marzo del 52 antes de Cristo (véase 13.4.8), pero no antes, si se produce una de las siguientes circunstancias o las dos:

1. Los Arverni están activos y controlados por el jugador galo.
2. El jugador galo ha iniciado una revuelta mayor o generalizada y los

Arverni quedan activados como resultado de ella. En tal caso, Vercingétorix asume inmediatamente el mando de la revuelta y se usa su puntuación de revuelta hasta el final de ésta (véase 15.2., 15.3.).

13.4.2. Vercingétorix, aunque pertenece a los Arverni, puede concentrarse con cualquier tribu gala y dirigirla, pero no con tribus germanas. Goza de movilidad completa y puede desplazarse sin ninguna tribu, igual que los jefes romanos. Puede quedar sólo en un hexágono.

13.4.3. Una vez que el jugador galo coloca a Vercingétorix en el mapa, no puede retirarlo voluntariamente.

13.4.4. Otra ventaja de que goza Vercingétorix es que si Vercassivellaunus está todavía en acción, puede permanecer en juego, aunque por lo demás sigue las reglas normales que rigen para los demás jefes tribales.

13.4.5. La carta de Dumnorix, jugada por el jugador romano (14.4.), no ejerce ningún efecto sobre las fuerzas mandadas por Vercingétorix.

13.4.6. Ninguna tribu aliada de Roma puede participar en ningún sitio dirigido contra la ciudad mandada por Vercingétorix.

13.4.7. Si una fuerza gala, mandada por Vercingétorix, es sitiada, el jugador galo, en su fase de grano, puede, si lo desea, lanzar un dado y consultar la tabla que se indica a continuación. Este dado sólo puede lanzarse una vez por cada turno de juego. Si sale un "6", la tabla no puede usarse de nuevo hasta el año siguiente de la campaña.

La tabla de sitio de Vercingétorix (aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

13.4.8. En condiciones normales, Vercingétorix no puede entrar en juego hasta el 52 antes de Cristo. Sin embargo, si los dos jugadores acuerdan usar la tabla que se indica a continuación, puede entrar antes. En el 54 antes de Cristo, antes de que empiece el juego de ese año, el jugador galo lanza un dado y consulta la tabla indicada a continuación para ver si Vercingétorix está disponible ese año. Sólo puede hacerse una tirada por año; esta regla sólo debe utilizarse en el juego de la campaña. La cláusula 13.4.1 sigue estando en vigor.

La tabla de disponibilidad de Vercingétorix (aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

13.5. JULIO CESAR

Todas las reglas normales sobre los jefes se aplican a César. Sus propiedades especiales por lo que respecta a sitios, reclutamiento de legiones, etc., se tratan en otras partes del reglamento. Sin embargo, hay una importante cláusula que conviene señalar aquí: si César es muerto (véase 13.6), el jugador galo obtiene automáticamente una victoria decisiva. (Al fin y al cabo, este juego se llama "Julio César", y él es el único interesado en las Galias.)

13.6. FORMAS EN QUE PUEDEN MORIR LOS JEFES

13.6.1. En la batalla, por lo general, sólo el jefe perdedor que está al mando (13.3.3 y 13.3.5) corre peligro de eliminación. En sobrepasamientos, sitios y, en el caso del jugador romano, cuando todas las unidades de combate romanas de un hexágono son eliminadas, todos los jefes perdedores corren peligro de muerte.

13.6.2. Los jefes tribales pueden ser muertos como sigue:

1. **En batalla:** cuando la fuerza que dirige es vencida, el jefe muere si al lanzar el dado se obtiene un "6"; este lanzamiento se hace antes de iniciar las retiradas. Recuérdese que los jefes supervivientes de las tribus sojuzgadas se retiran del juego hasta que dichas tribus sean reactivadas.
2. **En sobrepasamientos o sitios:** todos los jefes situados en el hexágono perdedor mueren si al tirar el dado se obtiene un "5" ó un "6". Hay que hacer una tirada por cada uno de los jefes.
3. **Vercingétorix sólo:** si Vercingétorix es capturado sólo en un hexágono, y no es aplicable ninguna de las reglas que acaban de exponerse, muere si el resultado de la tirada es de "1-3". Si sobrevive, se coloca junto con la tribu amiga más cercana.

13.6.3. Los jefes romanos pueden ser muertos como sigue:

1. **En batalla:** como los jefes galos, con la diferencia de que Julio César sólo muere si el resultado de tirar dos dados es "2" ó "12".
2. **En sobrepasamientos, sitios o eliminaciones completas:** todos los jefes romanos mueren, César incluido.
3. **Cuando son capturados sólo:** si una tribu enemiga se encuentra en un hexágono en el que sólo hay un

jefe romano que no sea César, dicho jefe muere si el resultado de lanzar el dado es "1-3". César muere si el resultado es 1. Si el jefe sobrevive, se coloca junto con la fuerza romana más próxima o en Roma.

13.6.4. Los jefes muertos se retiran del juego definitivamente.

14.0. ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Se consideran cartas de acontecimientos especiales las siguientes: cartas de druidas (2), cartas SPQR (2), carta de revuelta menor y carta de Dumnorix.

14.1. DRUIDAS

La religión oficial en casi toda la Galla era el druidismo, una mezcla fascinante de naturalismo y misticismo ligada con dosis generosas de miedo y, probablemente, algunos sacrificios humanos. Los principales sacerdotes druidas ejercían una influencia política enorme sobre las tribus. (Conviene añadir que los druidas tenían un método muy interesante para garantizar la obediencia rápida a los reclutamientos militares: el último en llegar era torturado hasta morir.)

Las dos cartas de druidas tienen varios objetivos, y sus posibilidades dependen del jugador que las use.

14.1.1. Si el jugador romano juega una carta de druida, puede hacer una de las siguientes cosas (pero sólo una):

1. Coger otra carta de la parte superior del mazo tribal.
2. Ver —y devolver a continuación— tres (3) cartas no descubiertas y no jugadas, cualesquiera de las que tenga en la mano el jugador galo.
3. Coger (sin mirar) e incorporar a su propia mano cualquiera de las cartas no reveladas y no jugadas, que el jugador galo tenga en su poder.

14.1.2. Si el jugador galo juega una carta de druida, puede hacer una de las siguientes cosas (pero sólo una):

1. Coger otra carta de la parte superior del mazo tribal.
2. Ver —y devolver a continuación— todas las cartas no descubiertas y no jugadas que el jugador romano tenga en su poder.
3. Coger, sin mirar, e incorporar a su propia mano dos (2) cartas cualesquiera no reveladas y no jugadas

que el jugador romano tenga en su poder.

4. Iniciar una *revuelta menor* (15.1).
5. Iniciar una *revuelta mayor* (15.2).
6. Si juega simultáneamente las dos cartas de druidas, puede iniciar una *revuelta generalizada* (15.3).

14.2. CARTAS SPQR

S.P.Q.R. —*Senatus Populusque Romanus*, el Senado y el pueblo romano— eran las siglas del poder histórico (y, con frecuencia, ilusorio) que tenían esos dos elementos de la Roma republicana.

Las dos cartas SPQR representan acontecimientos políticos y sus repercusiones, fomentadas casi siempre por rivales políticos del Senado o de César.

14.2.1. Si el jugador romano juega una carta SPQR, puede hacer una de las siguientes cosas (pero sólo una):

1. Lanzar un dado y consultar la tabla SPQR.
2. Ver —y devolver a continuación— tres cartas cualesquiera no jugadas y no descubiertas, que el jugador galo tenga en su poder.

14.2.2. Si el jugador galo juega una carta SPQR, puede hacer una de las siguientes cosas (pero sólo una):

1. Lanzar un dado y consultar la tabla SPQR.
2. Ver —y devolver a continuación— tres cartas cualesquiera no jugadas y no descubiertas, que el jugador romano tenga en su poder.
3. Iniciar una *revuelta menor* (15.1).

14.2.3. Ninguno de los jugadores puede lanzar el dado correspondiente a la tabla SPQR (14.2.4) durante las fases de combate o de sitio. Véase también 14.5.

14.2.4. TABLA SPQR (véase *table-ro*).

14.2.5. Si, como resultado de la tirada ("1" ó "2") la tabla SPQR indica que César debe volver a Roma, el jugador romano lo coloca inmediatamente en el recuadro correspondiente a esa ciudad. A continuación lanza un dado: el resultado es el número de turnos que César debe permanecer en Roma. Mientras se encuentra allí por esta causa, César no puede reclutar Legiones.

EJEMPLO: en abril, un dado SPQR de "2" lleva a César a Roma. Un nuevo lanzamiento arroja un resultado de "5", lo que obliga a César a permanecer en

Roma hasta septiembre, cinco turnos más tarde.

Excepción: si César está en Britannia, Germania o una ciudad fortificada sitiada, no vuelve a Roma. En lugar de eso, el resultado de la segunda tirada del dado se convierte en puntos de penalización (20.3) para ese año (una penalización política por desobecer al Senado).

14.2.6. Si el resultado obtenido en la tabla SPQR es un "3", hay que retirar una de las legiones reclutadas por César (17.6). Cualquiera de las legiones reclutadas por César en posesión de todo su factor de combate, puede retirarse del mapa sin más, con sólo quitar su ficha, pero respetando las siguientes limitaciones:

1. No pueden retirarse legiones de Britannia, Germania ni sitiadas en una ciudad.
2. Si no hay disponible ninguna legión reclutada por César y en posesión de todo su factor de combate, el jugador romano recibe cinco (5) puntos de penalización (20.3) para ese año.
3. Las legiones retiradas no pueden volver al juego hasta el siguiente año de campaña. En tal caso, debe reclutarse de la forma normal.

14.2.7. Si el resultado en la tabla SPQR es "4", llegan a Massilia 20 puntos de grano, y deben colocarse inmediatamente en esa ciudad las fichas marcadoras correspondientes. Si Massilia está ocupada por unidades enemigas, el grano puede colocarse en Aquae Sextiae o en Roma, a discreción del jugador romano.

14.2.8. Si el resultado en la tabla SPQR es "5" ó "6", aparecen una o dos legiones reclutadas por el Senado; se colocan en Roma las fichas correspondientes (si las hay), por el lado de pleno factor de combate, con cinco puntos de grano cada una. Esta jugada no permite reconstruir legiones; si no hay ninguna disponible, se actúa como si el resultado de la tirada hubiese sido "4".

14.2.9. Las penalizaciones y los beneficios debidos a las cartas SPQR son acumulativos. Por ejemplo: mientras César está en Roma, atendiendo a una penalización, puede afectarle otra nueva debida a una segunda carta.

14.3. REVUELTA MENOR

14.3.1. El jugador romano no puede jugar esta carta. Si la obtiene, puede

conservarla (para impedir su posesión al jugador galo) o descartarse de ella.

14.3.2. Al jugar una carta de revuelta menor, el jugador galo puede hacer:

1. Coger otra carta de la parte superior del mazo tribal.
2. Ver —y devolver a continuación— tres (3) cartas cualesquiera no descubiertas y no jugadas de las que el jugador romano tenga en su poder.
3. Tomar —sin mirar— e incorporar a su propia mano una (1) carta cualquiera no descubierta y no jugada de las que el jugador romano tenga en su poder.
4. Iniciar una *revuelta menor* (15.1).

14.4. DUMNORIX

Dumnorix, hermano de Diviciacus (caudillo druida de los Aedui) cambió con frecuencia de bando durante la guerra de las Galias. Por ello, en este juego representa la traición.

14.4.1. Cualquiera de los dos jugadores puede jugar la carta Dumnorix en cualquier momento, salvo durante la fase final anual. Ese jugador puede elegir una (1) tribu activa cualquiera, colocada bajo control enemigo, y hacerla suya inmediatamente. (Así, la carta puede jugarse durante una fase de combate, de modo tal que las tribus cambian de bando antes de empezar la batalla).

14.4.2. La carta Dumnorix no puede usarse en los casos siguientes:

1. Cuando la tribu afectada se encuentra en un hexágono en el que hay un jefe que dirige una revuelta mayor o generalizada.
2. Cuando la tribu afectada se encuentra en un hexágono en el que está como jefe Vercingétorix.

14.4.3. Las tribus cambian de lado con el mismo efecto que un cambio tribal producido durante una revuelta mayor (15.2).

14.4.4. Como ya se dijo en 9.1.2, la carta Dumnorix puede usarse en los sitios. Además de las posibilidades recogidas en 9.1.2, el jugador romano puede fomentar un tipo de traición particularmente poderoso. Si está sitiando una ciudad y utiliza la carta Dumnorix, para una tribu con más puntos de factor de combate que todas las demás tribus de la ciudad combinadas, ésta cae automáticamente en poder de las fuerzas romanas, como si el sitio se hubiese ganado por un resultado S. (Re-

cuérdese que si los puntos son iguales, no puede jugarse la carta Dumnorix).

14.5. REGLAS QUE AFECTAN A LAS CARTAS DE ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

14.5.1. Cuando un jugador juega una carta de acontecimiento especial, su contrincante no puede jugar otra hasta la siguiente fase, como muy pronto. Sin embargo, el jugador que ha jugado la carta de acontecimiento puede jugar tantas de ellas como posea en un momento determinado.

14.5.2. Cada una de las cartas de acontecimientos especiales puede jugarse una sola vez en un año dado. En cuanto se ha jugado, la carta se coloca a un lado por el resto del año. Al principio del año siguiente, las cartas se incorporan al mazo, y éste se baraja.

15.0. REVUELTAS

REGLA GENERAL:

El jugador galo (y sólo él) puede usar determinadas cartas de acontecimientos especiales para iniciar revueltas. Hay tres clases de revueltas: menores, mayores y generalizadas.

Para iniciar una revuelta mayor o generalizada, el jugador galo debe disponer de, al menos, un jefe activo que utilice su puntuación de revuelta para convertir a la causa gala tribus aliadas de Roma o sojuzgadas por ella.

15.1. REVUELTA MENOR

15.1.1. Para empezar una revuelta menor, el jugador galo juega una carta cualquiera de revuelta menor, SPQR o druida.

15.1.2. Tras jugar la carta y anunciar una revuelta menor, el jugador galo puede convertir cualquier tribu sojuzgada por Roma y disponible al estado activo, en calidad de tribu aliada de los galos. La carta de la tribu, si se encuentra en posesión de Roma, se entrega al jugador galo, y la ficha se coloca en el hexágono de base de la tribu de que se trate. La colocación de la ficha tribal sigue las reglas generales dadas en 6.1.5.

15.1.3. Las revueltas menores no sirven para convertir tribus activas aliadas de Roma o tribus no disponibles sojuzgadas por Roma.

15.2. REVUELTA MAYOR

15.2.1. Para iniciar una revuelta mayor, el jugador galo debe tener una carta de druida y un jefe tribal cualquiera (con excepción del jefe bretón Cassivellaunus), disponible en el instante en que revela la carta de druida. También puede iniciarse una revuelta mayor cuando se usa la tabla de sitio de Vercingétorix (13.4.7).

15.2.2. Para iniciar una revuelta mayor, el jugador galo escoge una (1) tribu disponible sojuzgada por Roma o una tribu activa aliada de Roma, y la convierte en activa y aliada de los galos; para ello, se sigue este procedimiento:

1. Si la tribu escogida estaba sojuzgada por Roma, se sigue lo indicado en 15.1.2.
2. Si la tribu escogida era aliada de Roma, y se encuentra sola en un hexágono, permanece en su lugar y el jugador romano entrega al galo la carta de esa tribu y el control sobre ella.
3. Si la tribu era aliada de Roma y se encuentra concentrada con otras unidades romanas o aliadas de Roma, puede permanecer en su hexágono (en el que tendrá lugar una batalla en la fase de combate subsiguiente) o efectuar un movimiento gratuito, según el procedimiento descrito en 9.1.2 (incluso si la tribu no se encuentra en una ciudad).
4. Las tribus germanas y bretonas no pueden reclutarse, activarse ni utilizarse de ninguna otra forma por medio de una revuelta mayor.

15.2.3. Una vez sublevada la primera tribu, el jugador galo anota la puntuación de revuelta del jefe que ha decidido colocar a la cabeza de la rebelión y lanza un dado. Si el resultado está dentro de los límites de la puntuación de revuelta del jefe, se rebela también otra tribu siguiendo el procedimiento descrito en 15.2.2. El jugador galo continúa provocando revueltas y lanzando el dado hasta que:

1. El resultado de la tirada queda fuera de los límites de la puntuación de revuelta del jefe.
2. Reúne las 12 cartas que el jugador galo puede tener como máximo. No obstante, alcanzado este límite, el jugador puede desactivar voluntariamente algunas de sus tribus para mantener la revuelta en marcha.
3. Desea interrumpir la revuelta.

15.2.4. El caudillo escogido para encabezar la revuelta es el único jefe cuya puntuación de revuelta puede usarse a lo largo de toda la revuelta, salvo, como ya se ha dicho, el caso de Vercingétorix.

15.2.5. Al final de cualquier revuelta mayor ocurrida en el año 54 a. JC o después, el jugador galo se beneficia del efecto de causa triunfante y recibe un número de lanzamientos de dado igual a la puntuación de revuelta del jefe (así, tras una revuelta encabezada por Ambiorix, obtendría tres tiradas por causa triunfante, y sólo dos si el caudillo fuese Indutiomarus). La suma de los lanzamientos de dados indica el número de tribus disponibles sojuzgadas por Roma que el jugador galo puede devolver al mapa en calidad de inactivas.

Esas tribus se eligen al azar. Las fichas se colocan en el mapa en sus hexágonos de base, con el lado inactivo hacia arriba (compruébese en la plantilla de tribus si alguno de los hexágonos de base está ocupado). Las cartas tribales de esas tribus se colocan de nuevo en el mazo y éste se baraja.

EJEMPLO DE REVUELTA MAYOR

Estamos en mayo del 54 a. JC. El jugador galo juega la carta de los Eburo-nes, los activa y obtiene su jefe, Ambiorix, que tiene una puntuación de revuelta de 1-3. Inmediatamente juega una carta de druida y anuncia una revuelta mayor acaudillada por Ambiorix. La primera tribu escogida es la de los Helvetii, sojuzgada por Roma, cuya carta, extraída del mazo de sojuzgadas por Roma, es entregada al jugador galo; la ficha de los Helvetii se coloca con la cara activa hacia arriba, en su hexágono de base, que se encuentra desocupado.

El jugador galo lanza a continuación un dado para ver si la revuelta continúa. Obtiene un "2", que se encuentra dentro de los límites de Ambiorix, y elige a los Suessiones, aliados de Roma, que se encuentran solos en la ciudad fortificada de Bibrax. La carta de la tribu pasa a poder del jugador galo y los Suessiones permanecen activos en su lugar y bajo control galo. El jugador galo lanza una vez el dado, pero obtiene un "5", fuera de los límites de Ambiorix (1-3). La primera parte de la revuelta ha terminado.

Sin embargo, como estamos en el 54 a. JC, el jugador galo puede aprovecharse del efecto de causa triunfante. Anota la puntuación de revuelta de Ambiorix (3) y lanza el dado tres veces; ob-

tiene como resultado un "1", un "4" y un "2", lo que arroja un total de "7", que es el número de tribus sojuzgadas por Roma disponibles que el jugador galo puede elegir. Para ello, elige al azar "7" (o menos, si hay menos de ese número). Esas tribus se encuentran ahora inactivas, sus fichas se colocan en el mapa (suponiendo que todos sus hexágonos de base estén desocupados) y sus cartas se devuelven al mazo y se barajan. La revuelta ha terminado y el juego continúa.

15.2.6. En un turno de juego no puede haber más que una revuelta mayor.

15.2.7. Si no queda ninguna tribu que pueda incorporarse a la revuelta en virtud de lo que acaba de establecerse, la revuelta se da por terminada.

15.3. REVUELTA GENERALIZADA

15.3.1. Para desencadenar una revuelta generalizada, el jugador galo debe disponer de un jefe tribal activo y jugar las dos cartas de druidas al mismo tiempo.

15.3.2. El procedimiento es en este caso, el mismo ya expuesto para revueltas mayores (15.2.2), con las siguientes modificaciones:

1. Se suma uno (+1) a la puntuación de revuelta del jefe.
2. El límite de 12 cartas impuesto al jugador galo queda en suspenso mientras dura la revuelta. El jugador galo puede tener en su poder un número ilimitado de cartas (véase 15.3.4).
3. El beneficio de causa triunfante se duplica; por tanto, el jugador galo puede llevar al mapa un número de tribus igual al doble del total obtenido con el dado. En cuanto a la fecha de aplicación, permanece invariable: del 54 a. JC en adelante (véase 15.2.5).
4. Las tribus aliadas del sojuzgamiento romano en virtud del efecto de causa triunfante, se activan inmediatamente en calidad de **aliadas de los galos**, en lugar de colocarse en el mapa inactivas (y reciben grano, véase 15.3.5).
5. La vuelta masiva no afecta a las tribus germanas y bretonas.

15.3.3. La revuelta masiva termina cuando:

1. El resultado de lanzar el dado cae fuera de la puntuación de revuelta ampliada del jefe. Cuando eso ocurre, se aplica el beneficio de

causa triunfante y la revuelta se da por terminada.

2. La revuelta ya no puede afectar a más tribus.
3. La revuelta se detiene por voluntad del jugador galo.

15.3.4. El jugador galo puede además robar una carta en su fase de carta. Sin embargo, si tiene más de 12 en la mano, debe jugarla o descartarse de ella inmediatamente. El jugador galo no puede conservar en su posesión una carta robada sin descubrir, mientras no reduzca al límite de 12 el número de cartas en su poder.

15.3.5. Las tribus que entran en juego en calidad de aliadas de los galos como resultado del efecto de causa triunfante de una revuelta generalizada reciben al ser colocadas en el mapa, un número de puntos de grano igual a la puntuación de grano de sus respectivos territorios. Esto no se considera despojamiento, y se produce incluso cuando el territorio está ya despojado.

15.3.6. En el curso de cualquiera de las operaciones breves no puede haber más de dos (2) revueltas generalizadas: en la campaña completa no puede haber más de tres (3). (Si los jugadores así lo acuerdan, pueden ajustar este límite para equilibrar el juego).

16.0. TRIBUS ESPECIALES

16.1. TRIBUS GERMANAS

16.1.1. Germania, territorio de las tribus germanas, tiene características exclusivas. Carece de hexágonos de base concretos, y sólo las tribus germanas pueden despojar a Germania de sus 10 puntos de grano. Sólo las tribus germanas (y las unidades romanas) pueden cruzar el Rhin (véase 19.0). Las tribus germanas constituyen una federación laxa que engloba Suebi, Ubii, Sugambri, Usipetes, Tencteri, etc. Tanto a su factor de combate total, como al reducido (9.4.6), las tribus germanas consumen siempre tres (3) puntos de grano cuando no están en Germania; este número se duplica en invierno para convertirse en seis (6). Los germanos pueden gozar de abastecimiento libre (11.1.6).

16.1.2. Cualquiera de los jugadores puede activar las tribus germanas. Cuando tal cosa ocurre, su ficha se coloca, al coste de un punto de movimiento, en uno cualquiera de los hexágonos del borde oriental del mapa per-

tenecientes a Germania. Las tribus germanas sólo pueden incorporarse al juego durante las fases de movimiento. Si Germania no está ya agotada, las tribus germanas pueden despojarla de sus 10 puntos de grano. El jugador que controla las tribus germanas puede dejar cualquier número de puntos de grano transportados por esas tribus en cualquiera de los hexágonos de entrada (16.1.2), con riesgo, por supuesto, de su captura por parte de las unidades romanas invasoras (esta regla constituye una excepción a la 11.1.3).

16.1.3. El jugador que controla a los germanos puede desactivarlos voluntariamente. La ficha debe llevarse en tal caso a uno de los hexágonos de entrada y la carta devolverse al mazo tribal. Las tribus así desactivadas permanecen inactivas y no disponibles durante el resto de ese año de campaña (véase 19.1.5). Esta regla afecta a las tribus germanas en lugar de la 6.1.6.

16.1.4. Las tribus germanas no pueden apilarse ni cooperar en las batallas o los sitios con otras fuerzas tribales cuyo factor de combate total exceda a la suya propia.

16.1.5. Si los germanos están actuando en la Galia, pueden cruzar voluntariamente el Rhin y volver a Germania sólo por las siguientes razones:

1. **Despojar de grano:** a continuación, la tribu debe volver a la Galia, o quedar desactivada.
2. **Retirarse o afectarse:** una vez terminada la retirada, la tribu debe volver a la Galia o quedar desactivada.
3. **Desactivarse** (véase 16.1.3).
4. **Enfrentarse a una invasión romana** (véase 19.2.3).

16.1.6. Si ven su factor de combate reducido (9.4.6), las tribus germanas sólo pueden recuperarla por desactivación voluntaria (16.1.3). Las tribus vuelven al juego con todo su factor cuando se reactivan (salvo revuelta, véase 19.2.4).

16.1.7. Las tribus germanas sólo pueden abandonar su estado de sojuzgamiento a Roma o alianza con ella por medio de una revuelta menor. No les afectan las revueltas mayores y generalizadas, y sus fichas no pueden incluirse en los beneficios del efecto de causa triunfante.

16.1.8. El jefe germano Ariovistus recibe el mismo trato que los jefes galos. Sin embargo, si resulta muerto, los germanos quedan automáticamente sojuzgados por el vencedor y no pueden

ser reactivados. Además, Ariovistus sólo puede acaudillar revueltas mientras está en la Galia; no puede acaudillar revueltas en Germania.

16.1.9. El número de puntos de campaña (20.1) obtenidos por sojuzgar a las tribus germanas o conseguir su alianza varía con arreglo a lo siguiente (véase también 19.1.4):

1. +3 puntos de campaña para el jugador romano si son aliadas de Roma.
2. +5 puntos de campaña si son sojuzgadas por Roma.
3. +10 puntos de campaña si son sojuzgadas por Roma y el sojuzgamiento tiene lugar en Germania. (Esto sólo es aplicable el año en que tiene lugar el sojuzgamiento; por lo demás, se usa la regla 2 anterior).
4. -5 puntos de penalización (que se restan del total romano) si los germanos pasan a ser activos y aliados de los galos o quedan sojuzgados por éstos.

Si los germanos permanecen inactivos, no provocan ganancias ni pérdidas de puntos.

16.2. LOS HELVETICOS

16.2.1. Los helvéticos constituyen un conglomerado de tribus radicadas en lo que actualmente es Suiza; sus primeras incursiones en las Galias precipitaron la intervención romana acaudillada por César. Tras la primera campaña de César, los helvéticos se dispersaron en pequeños grupos.

16.2.2. En la partida, los jugadores utilizan la ficha y la carta helvéticas combinadas, o las fichas y las cartas de los Helvetii y los Boii. En las reglas de las distintas operaciones se indica cuál de las dos opciones debe emplearse. Salvo indicación en contrario, inicialmente se juega con la tribu helvética combinada, y se dejan a un lado las fichas y las cartas de Helvetii y Boii. Cuando se usa la tribu helvética combinada, se usan también el territorio y el hexágono base de los Helvetii, y el territorio de los Boii se considera parte del territorio de los Arverni (que en tal caso pasa a valer siete (7) puntos de grano).

16.2.3. Si la tribu helvética combinada resulta eliminada o sojuzgada, la carta y la ficha correspondientes se apartan definitivamente de la partida, y se sustituyen en el mismo momento y en el mismo estado por las cartas y

las fichas de los Helvetii y los Boii. (Como es natural, el territorio de los Arverni vuelve a su puntuación de grano normal). Por tanto, una vez que los helvéticos entran en juego y son apartados, vuelven como Helvetii y Boii independientes.

16.2.4. Si las tribus Helvetii y Boii empiezan como tales en la operación, la tribu helvética combinada no se usa nunca.

16.2.5. Si la ficha helvética mixta ve reducido su factor de combate (9.4.6), no puede recuperarla. Esto no afecta a la fuerza de las tribus Helvetii y Boii cuando entran en juego.

16.2.6. La tribu helvética combinada (con independencia de su factor de combate) consume *dos* (2) puntos de grano en la fase de grano, y *cuatro* (4) en los turnos de invierno (véase 11.6). También tienen opción al abastecimiento libre.

16.3. LAS TRIBUS AMERICANAS (MARITIMAS)

Las tribus americanas o marítimas, comprenden todas las que tienen puertos en sus territorios. Siempre que una de tales tribus entabla combate (pero no sitio) dentro de su propio territorio, utiliza el factor de combate colocado entre paréntesis. Así, los Veneti, juegan con 6 puntos en su terreno, y con 3 en los demás. (Este recurso tiene en cuenta, de forma un tanto abstracta, el poderío naval de esas tribus).

16.4. LOS AEDUI Y LOS ARVERNII

Estas dos poderosas tribus fueron, durante la mayor parte del tiempo cubierto por este juego, enemigos irreconciliables. Ningún jugador puede contar con las dos tribus activas en su propio bando y al mismo tiempo. Puede tener las dos cartas que las representan, pero sólo puede jugar y activar una de ellas.

Excepción: *el jugador galo puede ignorar esta cláusula si Vercingétorix está activo.*

16.5. LOS BRETONES

16.5.1. Hay tres tribus bretonas: los Catuvellauni (y su caudillo Cassivellaunos), los Trinovantes y los Dumnonii. El juego incluye además tres falsas fichas bretonas que representan rumo-

res o tribus sumisas de la zona. Las tribus bretonas activas siempre están bajo control del jugador galo.

16.5.2. No hay necesidad de desplegar a los bretones en el mapa hasta que César no invade Britannia (18.2). En cuanto los romanos penetran en ese territorio, las tres tribus (si todavía existen, 16.5.4) y las fichas falsas no reveladas se colocan, boca abajo, en cualquiera de los hexágonos de despliegue bretón, con un máximo de dos fichas por hexágono. El jugador galo despliega las tribus como quiere. (Históricamente, los trinovantes deberían estar en el hexágono 1601, los Catuvellauni en el 1301 y los Dumnonii en el 0403).

16.5.3. Los bretones no pueden moverse antes de que César llegue a su territorio. Se mueven como una fuerza de tribus de 1-10 puntos (véase 7.1.4). En cuanto las tribus pueden moverse, se aplican todas las reglas normales de apilación. La identidad de las unidades o fuerzas no se revela hasta que no se produce una batalla, y aún en ese caso, sólo se dan a conocer las tribus implicadas (que permanecen conocidas hasta que se van los romanos). Cuando una unidad romana ocupa el hexágono ocupado por una ficha falsa durante la fase de combate del jugador romano o la intercepta durante la fase de movimiento del jugador galo, esa ficha se da a conocer y se retira para siempre del juego.

16.5.4. Si los romanos abandonan Bretaña, las tribus bretonas activas que queden y las fichas falsas no reveladas se colocan boca abajo en cualquiera de sus hexágonos de despliegue, como en 16.5.2. Las tribus bretonas eliminadas o sojuzgadas se retiran del juego definitivamente. Si todas las tribus reales son eliminadas, se retiran del juego las fichas falsas que pudieran quedar.

16.5.5. Las tribus bretonas están bajo el control del jugador galo, como las demás, con las siguientes excepciones:

1. Cassivellaunus no puede usarse para encabezar revueltas.
2. Los bretones no tienen carta que los represente y sólo se activan en respuesta a la invasión de Roma.
3. Los bretones no pueden cruzar el canal para entrar en las Galias.

16.5.6. Las tribus bretonas pueden salir voluntariamente del mapa por cualquiera de los hexágonos del borde norte (de Britannia). Si lo hacen, no quedan eliminadas, pero no pueden volver a la campaña durante ese año.

Por cada tribu bretona que desaparezca de esa forma, el jugador romano recibe un (1) punto de campaña.

16.5.7. César recibe *veinte* (20) puntos de campaña el año en que logra sojuzgar a todas las tribus bretonas. Las tribus que salen del mapa voluntariamente no están sojuzgadas.

16.6. LOS VOLCAE

La tribu Volcae y su territorio formaban parte permanente de las posesiones romanas del sur de las Galias en la época de la campaña de César, aunque no pertenecían a la Gallia Transalpina. Más tarde pasarían a formar parte de la Gallia Narbonensis.

16.6.1. Los Volcae no tienen ficha, carta ni valor de puntos de campaña.

16.6.2. Los Volcae están normalmente sojuzgados por Roma. Mientras el jugador romano mantenga, al menos, una unidad con un punto de combate en Narbo, puede despojar todos los años el territorio de sus tres puntos de grano.

16.6.3. Las unidades de combate galas pueden despojar de trigo el territorio Volcae si no está todavía agotado, y no hay en él unidades romanas o aliadas de Roma.

17.0. RECLUTAMIENTO DE LEGIONES

REGLA GENERAL:

El jugador romano puede incorporar a su bando fuerzas romanas adicionales a lo largo de la partida. Puede reclutar legiones con todo su factor de combate mediante la tabla SPQR o mediante el propio César, haciendo uso para ello de la tabla de reclutamiento de legiones. Con ésta, el jugador romano puede también recibir auxiliares y legiones reclutadas, y puede reconstituir con todo su factor de combate legiones que lo habían perdido.

17.1. FORMA DE RECLUTAR LEGIONES

17.1.1. César puede reclutar legiones una vez al año, sin necesidad de recurrir a la tabla SPQR. Para reclutar una legión, la ficha de César ha de encontrarse en Roma (pero no como resultado de la utilización de la tabla

SPQR), en Aquae Sextiae o en Massilia (no sitiado) al final de una fase de movimiento del jugador romano.

En la fase de reclutamiento de legiones subsiguiente, el jugador romano anuncia que trata de reclutar nuevas fuerzas, consulta la tabla de reclutamiento de legiones y lanza un dado. Si César está en Roma, suma 1 al resultado de la tirada.

17.1.2. Cuando se designa la llegada de una legión romana con todo su factor de combate, el jugador romano puede aceptarla como legión completa y usarla para reconstruir otras reducidas (17.2), tomarla como dos legiones reclutadas (17.3) o cualquier combinación de estas dos cosas.

17.1.3. Las legiones con todo su factor de combate, reclutadas por César, aparecen en la ciudad o el pueblo en que César se encuentre.

17.1.4. Todas las legiones nuevas en posesión de todo su factor de combate reclutadas por César entran con cinco puntos de grano. Las tropas auxiliares o las legiones reclutadas nuevas entran con un punto de grano. El número de legiones y auxiliares que pueden reclutarse está estrictamente limitado por el número de fichas de unidades romanas. Además, hay que señalar que César pierde puntos de campaña si recluta personalmente demasiadas legiones (véase 17.6).

17.1.5. El jugador romano recibe jefes adicionales cuando recluta legiones (véase 13.2.2).

17.1.6. A los efectos de 17.1.1, lanzar el dado sobre la tabla SPQR no se considera un intento de reclutar legiones por parte del jugador romano.

17.2. RECONSTRUCCION DE LEGIONES REDUCIDAS

17.2.1. Las legiones romanas cuyo factor de combate se encuentra reducido a consecuencia de las batallas o del desgaste, sólo pueden reconstruirse con puntos de factor de combate, recibidos en la fase de reclutamiento de legiones. No pueden usarse con este fin los puntos de las legiones SPQR (reclutadas por el Senado) ni de las tropas auxiliares.

17.2.2. El jugador romano puede desmembrar las legiones nuevas reclutadas por César (17.1.1) en dos puntos de factor de combate independientes. Cada uno de esos puntos puede utilizarse para reconstruir una legión reducida (o para crear una legión reclutada, véase 17.3).

17.2.3. Cualquiera de las legiones con factor de combate reducido puede reconstruirse a su pleno factor de combate durante la fase de reclutamiento de legiones, si se puede trazar una línea de comunicación (LDC) desde su propio hexágono hasta Roma, Aquae Sextiae o Massilia. Esta línea de hexágonos ha de estar libre de unidades enemigas de combate activas, de ZDC enemigas y de terreno infranqueable. Las legiones reconstruidas no reciben nuevos puntos de grano.

17.2.4. No pueden reconstruirse las legiones que se encuentran en las siguientes circunstancias: *a)* en un hexágono ocupado por el enemigo, *b)* sitiadas, *c)* en una plantilla de movimiento alpino (aunque puede trazarse una LDC) a través de esas plantillas, o *d)* en Britannia o Germania.

17.2.5. Todas las legiones reconstruidas se consideran legiones reclutadas por César (17.6), aunque en su origen no lo fueran.

17.2.6. Los puntos que no se usen en una fase de reclutamiento de legiones se pierden para siempre, no pueden acumularse.

17.3. LEGIONES RECLUTADAS REDUCIDAS

Siempre que César recluta una legión (pero no mediante la tabla SPQR), el jugador romano puede elegir entre aceptar la nueva legión como dos legiones de factor de combate reducido, siempre que tenga fichas de legiones suficientes para hacerlo. Las legiones así reclutadas entran al juego como cualesquiera otras reclutadas por César, pero con un solo punto de grano. Más adelante pueden reconstruirse para devolverles todo su factor de combate (aunque no en el mismo año), y siempre se consideran legiones reclutadas por César.

17.4. AUXILIARES

17.4.1. La tabla de reclutamiento de legiones proporciona también al jugador romano tropas auxiliares (véase 3.4). Estas no constituyen legiones, sino simples unidades romanas de combate con un factor de combate de un punto.

17.4.2. Cuando se reclutan tropas auxiliares, se colocan con arreglo a lo

indicado en la tabla de abajo, que se usa lanzando un dado.

La tabla de colocación de auxiliares (aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

Si la colocación es imposible a consecuencia de la actividad del enemigo, la unidad auxiliar se sitúa en Roma.

17.5. GUARNICIONES ROMANAS

17.5.1. El jugador romano tiene seis unidades de guarnición. Tres de ellas reciben el nombre de la localidad en la que deben colocarse; las otras no tienen nombre, y pueden situarse en cualquier lugar. El despliegue inicial de las unidades de guarnición se describe en las instrucciones de las distintas operaciones, aunque las que tienen nombre sólo pueden colocarse en las localidades a que ese nombre hace referencia.

17.5.2. Las unidades de guarnición son inmóviles; si se ven forzadas a retirarse, se consideran eliminadas. No tienen factor de combate reducido, la pérdida de un punto de factor de combate supone la eliminación de la unidad.

17.5.3. Al principio de todos los años de campaña que no sean el del inicio de la partida, el jugador romano puede colocar guarniciones que en ese momento no se encuentren en juego en el mapa, siempre que se atenga a las siguientes limitaciones:

1. En un mismo año de campaña no pueden colocarse en el mapa más de dos (2) unidades de guarniciones sin usar.
2. Las unidades de guarnición con nombre sólo pueden colocarse en las localidades a que su nombre hace referencia.
3. Las unidades de guarnición sin nombre pueden colocarse en cualquier ciudad fortificada no sitiada, ocupada por, al menos, una unidad romana de combate en el momento de la colocación y desde la que el jugador romano pueda trazar una línea de comunicación (17.2.2).
4. En un hexágono sólo puede haber una unidad de guarnición.

17.5.4. Las unidades de guarnición nuevas se colocan en el mapa durante la fase de movimiento romana del turno de marzo del nuevo año de la campaña, y sólo entonces. No pueden mo-

vilizarse de ninguna otra forma.

17.6. LEGIONES Y PUNTOS DE PENALIZACION

Reclutar legiones costaba mucho dinero, y César se dedicó al negocio de la conquista para hacerse con una buena suma de dineros, además de para ganar influencia en el Imperio. Por tanto, si reclutaba demasiadas legiones, su situación económica se deterioraba (a lo que hay que sumar el peligro de que las gentes que se quedaban en su casa lo viesen como un dictador militar en potencia). El jugador romano debe mantener un registro de las legiones reclutadas por César y las reclutadas por el Senado.

17.6.1. Si el jugador romano tiene, en un momento dado de la partida, más de seis (6) legiones reclutadas por César en juego, incurre en una penalización de un punto de campaña. Una legión está reclutada por César si se ha obtenido por medio de la tabla de reclutamiento de legiones, sea con todo su factor de combate, sea reconstruida por medio de la citada tabla. Las legiones reclutadas por el Senado (tabla SPQR) no influyen en ese límite.

17.6.2. Por cada legión reclutada por César, que sobrepase el límite de seis al final de un año de campaña, el jugador romano debe soportar cinco (—5) puntos de penalización.

17.6.3. Para evitar la anterior penalización, las legiones pueden licenciarse voluntariamente, lo que puede hacerse durante cualquiera de las fases de movimiento romanas, con independencia del lugar en que estén las legiones, siempre que no se encuentren sitiadas y que pueda trazarse una línea de comunicación como en 17.2.2. Para licenciarlas no hay más que quitar del mapa la ficha que las representa; pueden recuperarse más tarde (véase 17.6.4).

17.6.4. Si las legiones se licencian en un turno de invierno, el jugador romano no puede usar la tabla de reclutamiento de legiones hasta el turno de juego de abril del año siguiente, y en los turnos sucesivos no puede ni licenciar ni reconstruir legiones.

17.7. TABLA DE RECLUTAMIENTO DE LEGIONES (véase el tablero).

18.0. BRITANNIA

El jugador romano puede invadir Britannia. El juego no incluye flotas de galeras; en lugar de eso, la capacidad anfibia y naval de las unidades romanas se ha abstraído en una regla y un marcador de capacidad naval. (También se ha abstraído mucho la campaña naval contra los Veneti). Cuando el jugador romano tiene una capacidad naval adecuada, puede invadir Britannia. Si sojuzga completamente esa región, gana una cantidad notable de puntos de campaña. Por el contrario, el fracaso en el intento le supondrá perder puntos.

18.1. CAPACIDAD NAVAL

La capacidad que tiene el jugador romano de desplazar unidades a Britannia está determinada por el número de puntos navales de que dispone. Los puntos navales representan la capacidad de transporte naval, fletamiento de barcos, etc., y pueden utilizarse si se capturan puertos galos.

18.1.1. El jugador romano gana los puntos navales de un puerto cuando el territorio tribal en que se encuentra está sojuzgado por los romanos o es aliado de ellos. Los puntos se pierden temporalmente si el jugador romano deja de controlar el territorio (debido a la ocupación del puerto por unidades de combate galas o al cambio de estado de la tribu sojuzgada o aliada, por ejemplo). Para llevar la cuenta de los puntos navales disponibles se utiliza el marcador de capacidad naval.

18.1.2. Todos los puertos, con excepción de Itius Portus (1806) valen un punto naval. Itius Portus vale tres.

18.1.3. El jugador romano puede invadir Britannia siempre que tenga doce (12) puntos navales o más al principio de un turno de juego cualquiera, con excepción de los turnos de invierno.

18.2. INVASION DE BRITANNIA

18.2.1. El jugador romano puede invadir Britannia si controla alguno de los puertos de invasión (véase la clave del terreno) y si tiene capacidad naval suficiente. La fuerza invasora sólo puede desembarcar en Britannia en un hexágono de invasión designado como tal.

18.2.2. Sólo pueden invadir Britannia las unidades romanas (incluyendo las auxiliares).

18.2.3. De cada uno de los puertos de invasión, salvo Itius Portus, sólo pueden salir tres (3) legiones con todo su factor de combate, o su equivalente en puntos de factor de combate. De Itius Portus pueden salir hasta seis (6) legiones con todo su factor de combate o su equivalente. Las legiones pueden navegar desde cualquiera de los puertos de invasión siempre que dispongan de diez puntos de grano por fuerza invasora. Se trata de un requisito mínimo, pero las fuerzas pueden llevar más de diez puntos de grano si lo desean.

18.2.4. César debe acompañar a las tropas que invaden Britannia, pero puede salir desde cualquiera de los puertos de invasión. Debe desembarcar junto con las primeras legiones en hacerlo. Si César abandona Britannia, se da por terminada la invasión, y las unidades de combate deben también abandonar ese territorio.

18.2.5. Las unidades romanas invasoras deben desembarcar en un hexágono de invasión que no esté a más de diez hexágonos del puerto de invasión del que salieron. No hay ningún límite al número de unidades romanas que pueden desembarcar en un hexágono de invasión determinado. Para ir desde un puerto de invasión a un hexágono de invasión de Britannia, la fuerza atacante debe iniciar la fase de movimiento en dicho puerto. Cruzar el canal y desembarcar consume todo el factor de movimiento de un turno.

Las unidades romanas no pueden desembarcar en hexágonos ocupados por bretones. Ir de Britannia a Galia consume también todo el factor de movimiento.

18.2.6. Puede transportarse grano a Britannia y desde ésta, pero sólo acompañado por una unidad de combate. Todas las demás reglas de abastecimiento se mantienen en vigor.

18.2.7. Si la capacidad naval romana descende por debajo de 12, todas las unidades romanas deben, en la siguiente fase de movimiento, volver inmediatamente a la Galia. Pueden desembarcar en cualquier puerto controlado por los romanos (sea o no de invasión), aunque sigue manteniéndose el límite de tres legiones por puerto, salvo para Itius Portus.

18.2.8. Mientras se encuentra en Britannia, César ignora los resultados de la tabla SPQR que le obligan a abandonar (14.2.5). La tabla SPQR tampoco puede retirar legiones de Britannia (14.2.6).

18.2.9. El jugador romano gana en Britannia los siguientes puntos de campaña:

1. +20 PC en la campaña del año en que sojuzgue a todas las tribus de Britannia.
2. +1 PC por cada tribu bretona (no falsa) que salga por el norte en un año dado.
3. —6 puntos de penalización en cualquier año en que César invada Britannia, y no logre sojuzgar, al menos, una tribu que no salga por el norte.

19.0. CRUCE DEL RHIN

19.1. CRUCE ROMANO

19.1.1. Las unidades romanas (pero no las tribus galas) pueden construir puentes a través de cualquier lado de hexágono recorrido por el Rhin si satisfacen los siguientes requisitos:

1. No pueden construirse puentes a través de lados de hexágonos controlados por tribus germanas o tribus galas enemigas.
2. El jugador romano debe tener al menos dos legiones con todo su factor de combate y 5 puntos de grano en uno de los hexágonos que bordean el lado de hexágono del río para poder tender un puente.

Las unidades romanas gastan los 5 puntos de grano y 4 puntos de movimiento en construir el puente; para señalar el punto de construcción, se coloca un indicador de puente a través del río.

19.1.2. Los indicadores de puente permanecen en su sitio hasta el comienzo del turno de invierno; en ese momento, se eliminan automáticamente. Las tribus germanas (pero no las galas) pueden destruir los puentes, si ocupan cualquiera de los dos hexágonos que une el puente y no hay unidades romanas en ninguno de dichos hexágonos al principio de la fase de movimiento gala (salvo que los germanos sean aliados de los romanos). Destruir un puente cuesta un punto de movimiento.

19.1.3. Cruzar un lado de hexágono con puente sobre el Rhin cuesta +1 punto de movimiento. Los puentes contruidos niegan las zonas de control de río (véase 19.2.1).

19.1.4. La primera vez que una fuerza romana dirigida por César entra en Germania, el jugador romano gana +3 puntos de victoria ese año, pero sólo si

los germanos no están aliados con Roma. Además, si una fuerza romana dirigida por César sojuzga a las tribus germanas en Germania, el jugador romano gana +10 puntos de campaña ese año.

19.1.5. Si los germanos son aliados de los galos y se encuentran en Germania cuando la fuerza romana cruza el Rhin, el jugador galo puede voluntariamente desactivarlos sin sufrir ninguna penalización en puntos de campaña (16.1.3).

Si los romanos invaden Germania mientras los germanos son aliados de los galos y se encuentran en Galia, los germanos deben volver inmediata y directamente a Germania para oponerse a la invasión o para salir por el extremo oriental del mapa.

19.1.6. Las unidades romanas pueden entrar en Germania por cualquier razón, pero no pueden despojarla de grano. Todas las demás reglas de abastecimiento permanecen en vigor, salvo que los romanos nunca se encuentran en situación de abastecimiento libre en Germania; siempre deben consumir grano.

19.1.7. Mientras está en Germania, César ignora las obligaciones de abandonar derivadas de la tabla SPQR (14.2.5), y lo mismo es aplicable a las legiones que se encuentran en ese territorio (14.2.6).

19.1.8. El número de puentes que pueden tenderse en un momento cualquiera de la partida está limitado por el número de fichas.

19.2. CRUCES GERMANOS

19.2.1. Las tribus germanas pueden cruzar el Rhin por cualquier punto a través de cualquier lateral de hexágono del Rhin que no esté bajo control enemigo, y a un coste de *tres* (3) puntos de movimiento adicionales. No pueden usar puentes.

19.2.2. Ni las unidades tribales ni los jefes no germanos pueden cruzar el Rhin bajo ninguna circunstancia.

19.2.3. Si los germanos se encuentran en Germania y no son aliados de Roma, deben permanecer en Germania, o salir del mapa por el extremo oriental cuando alguna unidad romana cruce el Rhin. No pueden volver a la Galia hasta que los romanos no se marchen.

19.2.4. Si se produce una revuelta (16.1.7) entre las tribus germanas, su

factor de combate se *duplica* mientras permanezcan en Germania y durante el resto del año. Las tribus no se reconstruyen si resultan reducidas; lo único que ocurre es que su factor de combate impreso se duplica (es decir, pasa de 10 a 20 ó de 5 a 10).

20.0. VICTORIA

REGLA GENERAL:

Las condiciones de victoria reflejan el hecho de que es César, y no Roma, quien dirige la campaña de conquista de las Galias. Las razones que le impulsaron a comportarse así eran variadas, pero lo más probable es que considerase que para adquirir poder en la Roma republicana necesitaba dinero y un ejército, y la única forma de conseguir esas dos cosas era la conquista. Así, para César, la Galia era un camino de entrada en Roma: su éxito en la capital dependía de la completa victoria en la frontera. En consecuencia, las condiciones de victoria responden a la necesidad que tenía César, no sólo de sojuzgar y controlar a las tribus, sino además de mantener el orden a lo largo de un dilatado período de tiempo. El jugador romano, que es el único que gana puntos de campaña, determina su total anual al término de cada año de campaña. A continuación transforma los puntos de campaña anuales en puntos de victoria. Al final de cada una de las operaciones, el jugador romano obtiene el total de puntos de victoria que ha ganado para determinar el éxito de su campaña.

20.1. PUNTOS DE CAMPAÑA

20.1.1. Todos los años, el jugador romano recibe puntos de campaña si satisface determinados objetivos y puntos de penalización en algunas condiciones. Todos ellos se apuntan y se convierten en puntos de victoria al principio de todas las fases finales anuales. (Esto se hace todos los años, con el fin de que los grandes éxitos que Roma puede obtener durante un año no influyan decisivamente sobre el resultado global).

20.1.2. Sólo el jugador romano recibe puntos de campaña y de penalización. Estos últimos se restan al total de puntos de campaña de ese año (véase 20.2 y 20.3).

20.1.3. Los puntos de campaña correspondientes a cada una de las tribus figuran en las cartas de las tribus

correspondientes y están impresos en el mapa. Para que el jugador romano reciba puntos de campaña por sojuzgar una tribu, debe mantener el control del territorio por medio de zonas de guarnición (véase 20.4).

20.1.4. Los puntos de campaña obtenidos en un año se convierten directamente en puntos de victoria, pero no se suman a los del año siguiente. En cambio, el jugador romano puede ganar puntos de campaña por los mismos conceptos en años sucesivos. Así, una tribu sojuzgada durante dos años seguidos se cuenta una vez cada uno de ellos.

20.2. TABLA DE PUNTOS DE CAMPAÑA

La lista que se indica a continuación indica el número de puntos de campaña que el jugador romano obtiene cada año si alcanza los objetivos planteados.

La tabla de puntos de campaña: (aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

20.3. PUNTOS DE PENALIZACIÓN

La tabla indicada a continuación recoge los puntos de penalización que el jugador romano ha de restar a su total de puntos de campaña durante el año en que se produzcan las condiciones o los acontecimientos que dicha tabla recoge.

La tabla de puntos de penalización: (aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

20.4. ZONAS DE GUARNICIÓN Y CONTROL DE LA VICTORIA

20.4.1. Con el fin de ganar el valor en puntos de campaña de una tribu sojuzgada, el jugador romano ha de mantener el control sobre el territorio de esa tribu utilizando unidades de combate o de guarnición para crear zonas de guarnición, que se determinan en la fase final anual.

20.4.2. Todas las fuerzas legionarias o auxiliares romanas que se encuentren en un pueblo, un puerto o una ciudad fortificada, y que tengan *dos* o más puntos de factor de combate pueden proyectar una zona de guarnición.

20.4.3. Si la fuerza de combate necesaria está en un puerto o en un pueblo, la zona de guarnición se extiende al territorio en el que esa fuerza se encuentra y a todos los adyacentes.

20.4.4. Si la fuerza de combate necesaria está en una ciudad fortificada, la zona de guarnición se extiende a todos los territorios cuyo hexágono base está a no a más de seis (6) hexágonos de distancia de la fuerza de guarnición.

20.4.5. Además de todo lo arriba establecido, cada una de las fuerzas de guarnición que se encuentran en Aquae Sextiae, Massilia y Narbo, proyectan una zona de guarnición de dos hexágonos, con un alcance máximo de seis, desde cualquier hexágono de la Gallia Transalpina a cualquier hexágono de base de una tribu gala sojuzgada que se encuentre dentro de esa distancia.

20.4.6. Las zonas de guarnición quedan bloqueadas o neutralizadas si se produce una cualquiera de las condiciones siguientes:

1. Si una tribu activa aliada de los galos ocupa un hexágono de base de un territorio, la zona de guarnición romana no puede penetrar en dicho territorio.
2. No pueden proyectarse zonas de guarnición a partir de una ciudad sitiada.
3. Las zonas de guarnición no pueden atravesar ninguno de los hexágonos del territorio de las tribus inactivas.
4. Las zonas de guarnición no pueden atravesar ni penetrar ZDC enemigas ni lados de hexágono infranqueables.

20.4.7. Para obtener puntos de campaña para sojuzgar a las tribus germanas, el jugador romano debe controlar, mediante sojuzgamiento y zonas de guarnición, al menos dos territorios tribales adyacentes al Rhin. Esta regla no es aplicable a los puntos de campaña recibidos por matar a Ariovistus.

20.4.8. En Britannia no hacen falta zonas de guarnición.

20.5. PUNTOS DE VICTORIA

20.5.1. El jugador romano determina el total de puntos de campaña (que puede ser un número positivo o negativo, dependiendo de los resultados obtenidos a lo largo del año) del año en curso y consulta la tabla de puntos de victoria. Este da el número de puntos de victoria (PV) obtenidos en ese

año. Debe llevar la cuenta de PV en el marcador de puntos de victoria.

20.5.2. Al final de la operación, el jugador romano determina el total de puntos de victoria, y consulta el cuadro de grado de victoria correspondiente a la operación jugada para ver quién ha ganado y qué grado de victoria ha obtenido.

20.5.3. Al margen de todo lo que acaba de exponerse, si César es muerto, el jugador galo gana.

20.5.4. Tabla de puntos de victoria

Puntos de campaña romanos	Puntos de victoria
0	-2
1 — 8	-1
9 — 17	0
18 — 34	1
35 — 47	2
48 — 55	3
56 — 68	4
69 ó +	5

21.0. OPERACIONES

PRESENTACION:

El juego JULIO CESAR incluye cuatro operaciones. Tres de ellas cubren aspectos particulares de la campaña, y la cuarta abarca los nueve años completos de campaña. Aunque la mecánica del juego se mantiene constante en todas las operaciones, lo más aconsejable es que los jugadores empiecen por la 1.

21.1. OPERACION I: Ariovistus y los helvéticos

Esta operación cubre los primeros años de intervención romana en las Galias. Las maquinaciones del caudillo germano Ariovistus obligaron a los helvéticos a buscar tierra en las Galias. Sus movimientos amenazaron a algunas otras tribus, a cuya llamada de auxilio (probablemente precipitada por César) respondió Roma. Tras neutralizar a los helvéticos, César se planteó el problema de la intromisión de los germanos.

21.1.1. Distribución inicial de las cartas

1. Las cartas de las tribus germanas de los Boii y de los Helvetii se sacan del mazo y se dejan aparte. También se colocan aparte las fichas de los Boii y de los Helvetii, que habrán de usarse más adelante.

2. El jugador galo utiliza la carta y la ficha de las tribus helvéticas combinadas.
3. El jugador romano utiliza las cartas y las fichas de las tribus Aedui, Allobroges y Mandubii. Estas son tribus activas y aliadas de Roma en el momento de iniciar la operación.
4. Se baraja el mazo. Las primeras seis cartas se entregan al jugador galo, y las dos siguientes, al jugador romano.

21.1.2. Despliegue galo inicial

La ficha de las tribus helvéticas combinadas se coloca en Ginebra (2621), con el lado del factor de combate máximo hacia arriba y doce (12) puntos de grano.

21.1.3. Despliegue romano inicial

1. Las tres unidades de guarnición con nombres se colocan en los hexágonos que les corresponden.
2. Se colocan una ficha de unidad auxiliar y la correspondiente a la tribu Allobroges en hexágonos diferentes comprendidos en la siguiente relación: 2021, 2022, 2121, 2122, 2123 y 2220. Junto con la unidad auxiliar se coloca 1 punto de grano.
3. Las tribus activas Aedui y Mandubii se colocan en sus respectivos hexágonos de base.
4. Las fichas correspondientes a las legiones VII, VIII, IX, XI y XII (con todo su factor de combate), César, Crassus y 25 puntos de grano se colocan en Roma. Las legiones XI y XII son reclutadas por César, y las demás reclutadas por el Senado.
5. La legión X (reclutada por el Senado), Labienus y 5 puntos de grano se colocan junto con una cualquiera de las tres unidades de guarnición.
6. Todas las demás tribus se colocan en sus hexágonos de base con el lado inactivo hacia arriba.

21.1.4. Reclutamiento de legiones

César no puede reclutar nuevas unidades hasta el turno de agosto del 58 a. JC. Esta regla no impide el uso de la tabla SPQR.

21.1.5. Las tribus germanas

Las tribus germanas se entregan al jugador galo en calidad de tribus activas cuando, al lanzar el dado, obtenga los resultados que se indican más adelante. El resultado de tirar el dado se

lleva a la tabla de entrada de los germanos en la fase de cartas gala, antes de que el jugador galo extraiga ninguna carta del mazo. Si los germanos entran en el juego, el jugador galo no puede robar ninguna carta durante ese turno. En lugar de ello, toma la carta de las tribus germanas (que había sido apartada a un lado) y la coloca boca arriba, en estado activo. La tabla de entrada de los germanos se usa hasta que esas tribus entran al juego, aunque, con un poco de suerte, puede ocurrir que no lleguen a hacerlo nunca. Las tribus germanas deben permanecer activas durante al menos un turno a partir del momento en que el jugador galo las recibe; desde ese momento en adelante, el jugador galo puede hacer con ellas lo que quiera. El jugador romano no puede cruzar el Rhin, mientras las tribus germanas no estén activadas.

La tabla de entrada de las tribus germanas: (Aparece en las últimas páginas de estas instrucciones).

21.1.6. El jugador galo es el primero en todos los turnos del 58 a. JC. A partir de ese momento, hay que lanzar un dado para ver quién lleva la iniciativa.

21.1.7. Duración de la operación

La operación dura 18 turnos de juego: empieza en el turno de marzo del 58 a. JC y acaba en el de invierno del 57 a. JC.

21.1.8. Condiciones de victoria

Romanos	Resultado
4 ó más	Victoria romana decisiva (éste fue el resultado histórico)
3	Victoria romana clara
2	Victoria romana marginal
1	Victoria gala marginal
0	Victoria gala clara
—1 ó menos	Victoria gala decisiva

21.2. OPERACION II: campañas marítimas e invasión de Britannia

Esta operación cubre el período durante el que Roma se estableció como fuerza dominante en las Galias; a partir de ese momento trató las “amenazas” a sus intereses dirigiendo operaciones a gran escala contra Britannia y Germania. Los preparativos que se indican a continuación han de seguirse exactamente en la secuencia en que aparecen.

21.2.1. Los jugadores colocan todas las fichas tribales en sus respectivos hexágonos de base, con el lado inactivo hacia arriba. La carta y la ficha de las tribus helvéticas combinadas no se usan y han de apartarse del juego. En su lugar, se usan las fichas y las cartas de Helvetii y Boii.

21.2.2. Tribus aliadas de Roma

El jugador romano elige un número cualquiera de tribus (con exclusión de las bretonas y las germanas) cuyo valor total de puntos de campaña sea exactamente seis (6). Esas tribus son aliadas de Roma y empiezan el juego activas y en sus hexágonos de base. El jugador romano coge las cartas que las representan y las coloca boca arriba.

21.2.3. Tribus sojuzgadas por Roma

1. Las tribus germanas están sojuzgadas por Roma y disponibles. Su carta y sus fichas se colocan en consecuencia.
2. El jugador romano elige varias tribus de cualquier punto de las Galias con un total de puntos de campaña exactamente igual a veinte (20). Esas tribus están sojuzgadas por Roma. (Recuérdense las reglas sobre zonas de guarnición al escoger estas tribus; compruébese a la luz de lo establecido en 21.2.6, qué otras pueden coger los romanos).
3. Se retiran las cartas correspondientes a las tribus escogidas en el paso 2, se barajan y la mitad de ellas (redondeadas al alza) se devuelven, sin mirarlas, al mazo principal. Todas las demás se colocan en el recuadro del mazo de tribus sojuzgadas por Roma. Todas las fichas de las tribus sojuzgadas por Roma se colocan en el recuadro de tribus sojuzgadas/disponibles.

21.2.4. Despliegue galo

1. Ahora se barajan las cartas que quedan, y el jugador galo toma las primeras once (11).
2. El jugador galo lanza un dado y suma “3” al resultado, para obtener un total comprendido entre 4 y 9. A continuación revela al menos un número igual de cartas de las que tiene en la mano. Las tribus reveladas están activas al principio de la partida.
3. Todas las tribus activadas y aliadas de los galos, que permanecen todavía en sus hexágonos de base, reciben un número de puntos de grano igual a lo indicado en sus territorios respectivos.

21.2.5. Cartas romanas

Si en este momento el jugador romano tiene menos de cinco cartas en la mano, puede, si así lo desea, robar otras del mazo hasta alcanzar ese número. Estas cartas no pueden discutirse ni jugarse hasta que no comienza la partida.

21.2.6. Despliegue romano

1. Las legiones, en disponibilidad de todo su factor de combate, VII, VIII, IX, XI, XII, XIII y XIV (de las que las XI, XII, XIII y XIV son reclutadas por César), tres (3) unidades auxiliares, las tres unidades de guarnición con nombre y dos (2) unidades de guarnición sin nombre pueden colocarse en cualquier ciudad fortificada, pueblo o puerto de cualquiera de los territorios de la Gallia Transalpina sojuzgados por Roma. Las unidades de guarnición con nombre deben colocarse en los lugares a que esos nombres se refieren. El jugador romano recibe también 64 puntos de grano, que puede distribuir como quiera, y los jefes César, Labienus, Crassus, Brutus y Sabinus, que también puede desplegar como quiera, aunque no puede colocar en Roma.
2. Los territorios en los que se colocan las unidades romanas han de estar situados dentro de una zona de guarnición.

21.2.7. César no puede reclutar nuevas unidades durante el 56 a. JC. Esta regla no limita el uso de la tabla SPQR.

21.2.8. Duración de la operación

El jugador romano no puede obtener ningún resultado superior a una victoria romana marginal, con independencia del total de PV, si no ha logrado sojuzgar a las tres tribus bretonas. El jugador galo obtiene una victoria marginal automática si el romano no invade Britannia con al menos dos legiones en posesión de toda su fuerza de combate.

PV obtenidos	Resultado
7 ó más	Victoria romana decisiva
5 ó 6	Victoria romana clara
4	Victoria romana marginal
3	Empate (éste fue el resultado histórico)
2	Victoria gala marginal
1	Victoria gala clara
0 ó menos	Victoria gala decisiva

21.3. OPERACION III: Vercingétorix y la gran revuelta

Esta operación simula el clímax de la guerra de César en las Galias: la gigantesca revuelta en la que participaron las tribus galas bajo el mando de Vercingétorix, caudillo de los Arverni. La secuencia de preparación debe seguirse en orden exacto.

21.3.1. Las cartas y las fichas de las tribus helvéticas combinadas y germanas se retiran del juego. Las tribus germanas han sido sojuzgadas permanentemente y no pueden rebelarse. El jugador romano recibe automáticamente 5 puntos de campaña anuales por este concepto. Todas las demás fichas tribales se colocan inactivas en sus hexágonos de base. El jugador galo saca ahora las dos cartas de druidas y las guarda en su poder.

21.3.2. Tribus aliadas de Roma

El jugador romano escoge un número cualquiera de tribus cuyo valor total en puntos de campaña sea tres (3). Esas tribus son ahora aliadas de Roma y activas. Las cartas que las representan se entregan al jugador romano, que las conserva en su poder y boca arriba.

21.3.3. Tribus sojuzgadas por Roma

1. Se elige al azar una tribu bretona cualquiera en calidad de sojuzgada por Roma.
2. El jugador romano toma en calidad de sojuzgadas por Roma las tribus Morini, Eburones y Treveri. A continuación escoge otras tribus galas, que no sean los Arverni, cuyo valor total en puntos de campaña sea exactamente 39. Recuerdese lo que se ha dicho sobre las zonas de guarnición.
3. Se retiran del mazo las cartas correspondientes a las tribus sojuzgadas; a continuación se sacan a ciegas cuatro (4) de ellas, se devuelven al mazo principal y se baraja éste. Las cartas sojuzgadas que quedan se colocan en el recuadro romano de cartas sojuzgadas junto con la carta que representa las tribus germanas. Las fichas de las tribus sojuzgadas (pero no las de las tribus germanas) se colocan en el recuadro de sojuzgadas/disponibles.

21.3.4. Otras cartas romanas

El jugador romano puede ahora extraer más cartas del mazo hasta tener en su poder un máximo de cinco (5). Estas cartas nuevas deben permanecer

sin revelar, y no pueden jugarse hasta que no comience la partida.

21.3.5. Despliegue galo

1. El jugador galo activa la tribu Arverni, y coloca en su hexágono a Vercingétorix. (Vercassivellaunus no está disponible en esta operación). La carta de la tribu está boca arriba y revelada, y permanece en poder del jugador galo.
2. El jugador galo lanza un dado y suma "3" al resultado, para obtener un total comprendido entre 4 y 9. Este resultado corregido indica el número de cartas que puede robar de la parte superior del mazo principal.
3. El jugador galo puede ahora activar todas las tribus que quiera de las elegidas en el paso 2. Las tribus activadas reciben los puntos de grano que corresponden a las puntuaciones de grano de sus territorios respectivos (no obstante, los territorios no quedan despojados).

21.3.6. Despliegue romano

1. Las legiones V y VI (ambas reclutadas con factor de combate reducido y reclutadas por César) más 6 puntos de grano, se colocan en Aquae Sextiae junto con César.
2. Las legiones I, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV y XV, en posesión de todo su factor de combate (las XI, XII, XIII y XIV son reclutadas por César), 3 unidades auxiliares, las 3 unidades de guarnición sin nombre, 34 puntos de grano y 4 jefes (véase 21.3.7) se colocan en cualquier ciudad fortificada, pueblo o puerto de Gallia Transalpina, Volcae o cualquier otro territorio sojuzgado por Roma. (Recuérdese que en este último caso deben estar dentro de una zona de guarnición).
3. Las 3 unidades de guarnición con nombre se colocan en los lugares indicados por dichos nombres.

21.3.7. Jefes muertos

1. Ariovistus y Vercassivellaunus están muertos y fuera de juego. De todos los demás jefes galos, con excepción de Vercingétorix, el jugador galo saca al azar dos de ellos, que también se consideran muertos.
2. El jugador romano elige al azar un jefe, con excepción de César y Labienus, que se considerará asimismo muerto.

21.3.8. Reglas especiales

1. La operación sólo dura un año: el 52 a. JC.
2. El jugador galo juega siempre el primero; no hay necesidad de tirar ningún dado para determinar la iniciativa.
3. César no puede reclutar unidades adicionales, aunque sigue en activo la tabla SPQR.
4. **Nota importante:** en el turno de marzo y en cualquier momento dentro de él, el jugador galo *tiene* que jugar las dos cartas de druidas e iniciar una revuelta generalizada acaudillada por Vercingétorix.
5. Si se produce una revuelta generalizada mientras Vercingétorix está sitiado (13.4.7), el jugador galo toma todas las tribus sojuzgadas y no disponibles, y escoge al azar la mitad de ellas (redondeada al alza). Estas tribus pasan a estar disponibles para la revuelta.
6. En esta operación, el jugador romano no se resta puntos de penalización por las tribus activas aliadas de los galos.

21.3.9. Condiciones de victoria

Victoria romana:

1. El jugador romano obtiene una victoria decisiva si Vercingétorix resulta muerto y el bando romano obtiene al menos 3 puntos de victoria.
2. El jugador romano obtiene una victoria clara si consigue 2 PV y Vercingétorix resulta muerto (éste fue el resultado histórico).
3. El jugador romano obtiene una victoria marginal si gana 1 ó más PV y el jugador galo tiene 12 tribus activas o menos al final de la partida.

Victoria gala:

1. El jugador galo obtiene una victoria decisiva si al final de la partida el jugador romano tiene un total de PV negativo.
2. El jugador galo obtiene una victoria clara si al final de la partida el jugador romano tiene 0 PV.
3. El jugador galo obtiene una victoria marginal si el total de PV del jugador romano es 1 y si él tiene más de 12 tribus aliadas de los galos activas.

El jugador galo sólo puede ganar si el romano no logra satisfacer alguna de las condiciones que acaban de mencio-

narse. Si ninguno de los contrincantes reúne condiciones de victoria suficientes, el resultado es un empate.

Recuérdese que en esta operación el jugador romano no se resta puntos de penalización por las tribus activas aliadas de los galos.

21.4. OPERACION IV: campaña completa de conquista de las Galias

Esta operación cubre todas las guerras de las Galias y utiliza todas las reglas que no se excluyen específicamente a continuación. Incluso para jugadores expertos será difícil completar esta operación de la campaña en menos de 15 horas.

21.4.1. Duración de la operación

El juego empieza en el turno de marzo del año 58 a. JC y termina al final del turno de invierno del 50 a. JC.

21.4.2. Distribución y despliegue inicial

Se utilizan las siguientes secciones del reglamento de la primera operación: 21.1.1, 21.1.2, 21.1.3, 21.1.4, 21.1.5 (no obstante, véase 21.4.3) y 21.1.6.

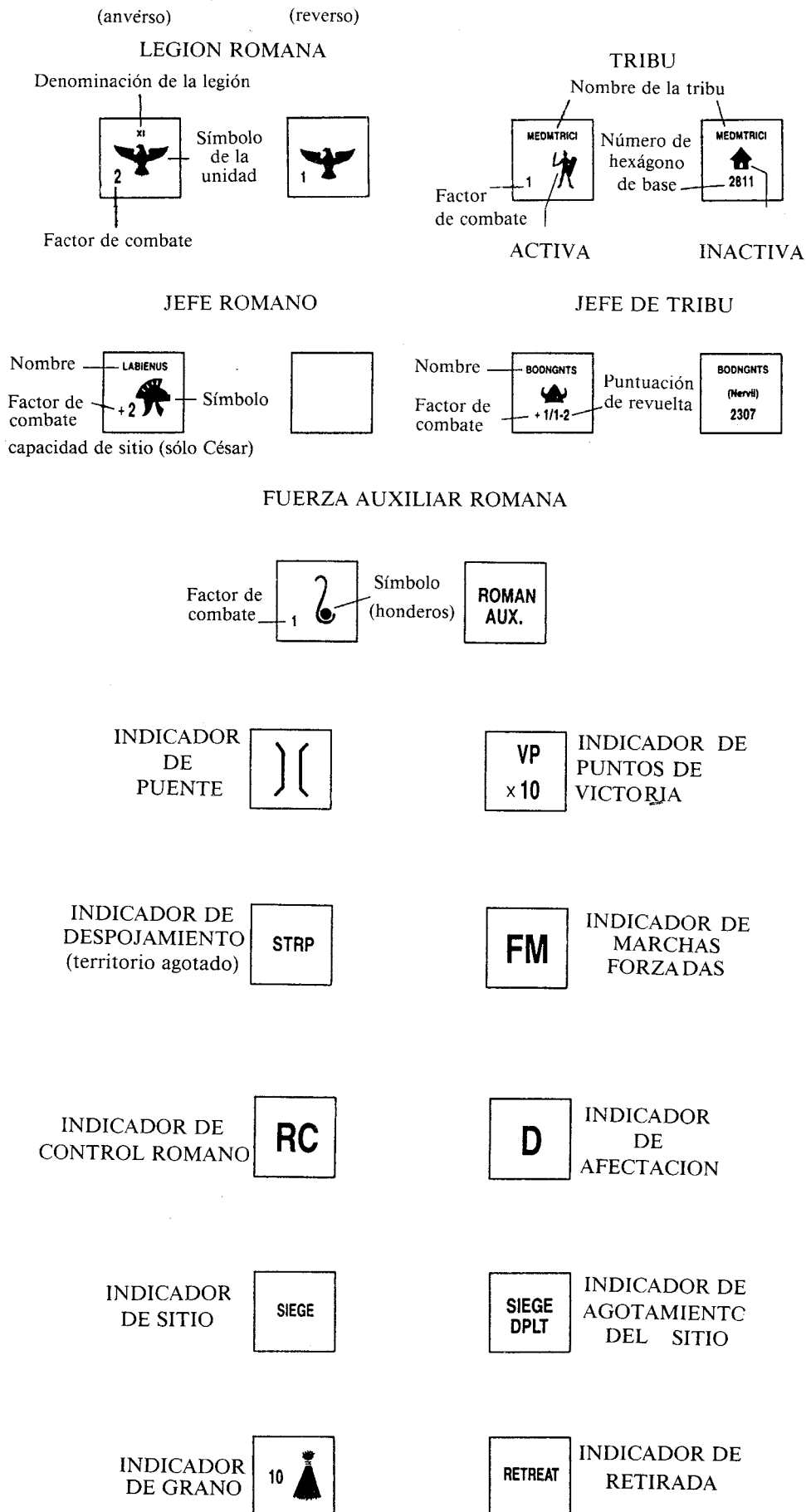
21.4.3. Opción de las tribus germanas

Los jugadores pueden seguir el método original de despliegue de las tribus germanas expuesto en 21.1.5, que es el más fiel a la historia. Sin embargo, si los dos jugadores así lo desean, pueden ignorar la cláusula 21.1.5, colocar la carta germana en el mazo y tratarla como a las demás tribus; este enfoque es menos fiel a la historia, pero aporta al juego un interesante elemento aleatorio.

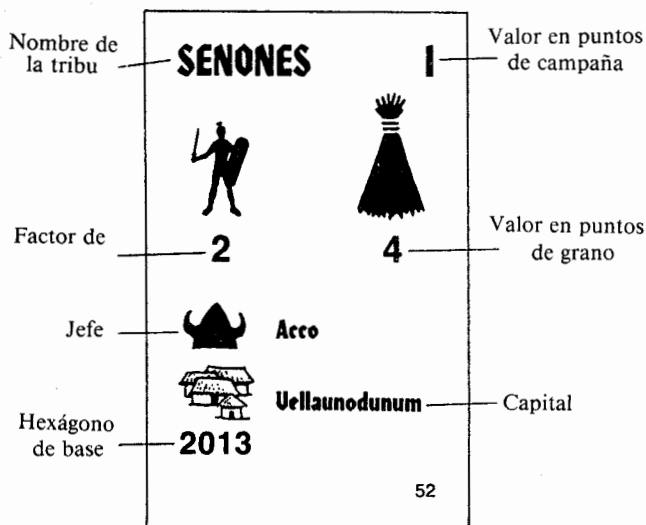
21.4.4. Condiciones de victoria

PV totales	Resultado
30+	Victoria romana completa
25-29	Victoria romana clara
20-24	Victoria romana marginal
18-19	Empate
10-17	Victoria gala marginal
3-9	Victoria gala clara
Menos de 3	Victoria gala completa

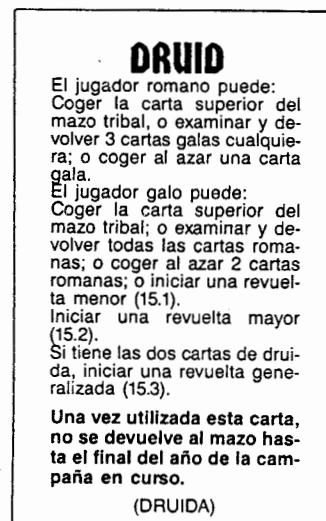
RESUMEN DE TIPOS DE UNIDADES (VEASE 3.3.1):



EJEMPLO DE CARTA



EJEMPLO DE CARTA ESPECIAL



10.2.5. RESULTADOS DE LOS SITIOS

TABLA DE RESOLUCION DE LOS SITIOS

— = **No ocurre nada.** Los jugadores pueden continuar el sitio durante el turno siguiente, si tienen capacidad para ello.

A = Desgaste. El sitio no ha tenido éxito, pero el defensor debe tirar un dado de seis caras para determinar el gasto de grano (véase 10.3.2).

S = Victoria. Todas las unidades del interior de la ciudad son eliminadas (y sojuzgadas, si son tribus). Todos los jefes vencidos corren peligro de muerte (véase 13.5). La mitad del grano que había en la ciudad (redondeado a la baja) se captura; el resto se pierde. El jugador victorioso debe entrar en la ciudad inmediatamente con al menos una unidad.

13.4.7. TABLA DE SITIO DE VERCINGETORIX

Lanzamiento dado	Resultado
1, 2	Se quita un punto de grano a los galos sitiados
3, 4, 5	No ocurre nada
6	Revuelta mayor (véase 15.2)

11.1.7. TABLA DE CONSUMO DE GRANO

Tipo de unidad

Tribu (cualquier factor de combate)

Helvéticos combinados (véase 16.2.3)

Germanos (véase 16.1.2)

Legión o auxiliar de factor de combate reducido

Por cada dos puntos de factor de combate de unidades romanas en un hexágono (las fracciones se redondean a la baja)

Gasto en puntos de grano (por turno)

1 punto por tribu
2 puntos
3 puntos
0 puntos

1 punto

13.4.8. TABLA DE DISPONIBILIDAD DE VERCINGETORIX

Año	Vercingétorix disponible
54 a. JC	1
53 a. JC	1-3
52 a. JC	1-5
51 a. JC	Entra automáticamente

Véanse los efectos del invierno en 12.3.

20.2. PUNTOS DE CAMPAÑA

Puntos ganados	Hecho
+50**	Vercingétorix es muerto.
+20**	Ariovistus (germano) es muerto por una fuerza romana o aliada de Roma. (El año en que obtiene puntos por este concepto, el jugador romano no los obtiene por sojuzgar a las tribus germanas.)
+20**	Britannia es sojuzgada por completo.
+10	Roma sojuzga a las tribus germanas como resultado de una batalla que tiene lugar en Germania (véase 16.1.4).
+3**	Los romanos cruzan el Rhin con César, no siendo Germania aliada.
+1	Por cada ciudad fortificada (excluyendo Aquae Sextiae) ocupada por unidades de combate romanas (no sólo por tribus aliadas), incluso si están sitiadas.
+??	El valor en puntos de campaña de cada una de las tribus sojuzgadas por Roma, que se encuentran dentro de una zona de guarnición (20.4).
+??	El valor en puntos de campaña de cada tribu activa y aliada de Roma (sin contar las tribus sojuzgadas a su vez por las tribus aliadas).

** Estos puntos sólo pueden obtenerse una vez por cada partida.

PUNTOS DE PENALIZACION

Puntos perdidos	Hecho
—?	Sólo en los años de campaña 56, 55 y 54 a. JC, la mitad del valor total en puntos de campaña de todas las tribus aliadas de los galos (redondeado al alza).
—?	Sólo en la operación de la campaña completa, y sólo durante los años 53, 52, 51 y 50 a. JC, el valor total en puntos de campaña de todas las tribus aliadas de los galos.
—6	Roma invade Britannia, pero no consigue sojuzgar al menos una de las tribus bretonas que no salen del mapa por el norte.
—5	Por cada una de las legiones reclutadas por César a partir de seis y que estén en juego.
—5	Por no abandonar una legión reclutada por César (14.2.6).
—1	Penalización por cada turno que César pasa en Roma (14.2.5).
—3	Por cada legión reclutada por César eliminada.
—2	Por cada legión reclutada por el Senado eliminada.
—1	Por cada punto romano de factor de combate perdido. Esta penalización se suma a las de pérdidas de legiones ya mencionadas, e incluye el factor de combate de las legiones perdidas.
—2	Por cada ciudad fortificada ocupada por el jugador galo, aunque esté sitiada.
—?	Valor en puntos de campaña de cada una de las tribus aliadas de Roma eliminadas o sojuzgadas por los galos durante el año.

17.4.2. TABLA DE COLOCACION DE AUXILIARES

Lanzamiento dado	Colocación de la unidad auxiliar
1	Cualquier hexágono de un territorio tribal galo ocupado por al menos una unidad romana y no sitiado desde el que pueda definirse una línea de comunicación (17.2.2).
2	Aquae Sextiae
3	Massilia
4	Narbo
5 - 6	Roma

17.7. TABLA DE RECLUTAMIENTO DE LEGIONES

Lanzamiento dado	Legiones reclutadas	Auxiliares reclutadas
1	0	0
2	0	0
3	1	0
4	1	1
5	2	0
6	2	1
7	3	0

Si César está en Roma, se suma 1 al resultado del lanzamiento.

21.1.5.: TABLA DE ENTRADA DE LOS GERMANOS

Turno de juego	Tirada necesaria para la activación
Junio	1
Julio	1-2
Agosto	1-3
Septiembre	1-2
Octubre	1