

# MEDITERRANEAN EMPIRES

## RULES BOOK



## 0. Agradecimientos del Diseñador

Gracias a Francisco Ronco, Reyes Gallardo y todo el equipo de Bellica3G por vuestro trabajo y esfuerzo para publicar Imperios del Mediterráneo, el primer juego producido por Bellica3G cuyo autor no pertenece a la plantilla de la editorial, algo que me hace sentir muy orgulloso por la confianza mostrada.

Gracias a Fran Márquez Quintana, la persona que hizo posible que este juego viera la luz, tú fuiste quien le propuso el juego a Francisco Ronco, además de ser uno de los playtester más constantes. Fran, te debo una cena.

Gracias a mis amigos del club Herederos de Tharsis porque habéis resistido con paciencia e ilusión las innumerables partidas de prueba y cambios de reglas que se han sucedido en el playtester de este juego: José Santana Jiménez "Catalá", Javier Martín Arjonilla "Radical", Víctor M. García Hidalgo "Dmaster", Francisco Javier Moreno Crespo, Pedro Asensio Ruiz "Vampir", Víctor Manuel Rufo "Vito", Javier Padilla "Javi Wan Kenobi", Miguel Ángel García Hidalgo "Zaneo", Emilio Villamil de Vargas "Ramses".

Gracias a los amig@s "jugones" que probaron el juego cuando estaba en pañales y que me dieron ánimos para seguir adelante, vosotros ofrecisteis otros puntos de vista del de mi grupo habitual y estos supusieron cambios de enfoque acertados en el reglamento: Javi "Ukeitaro" Gutiérrez, David Muñoz de la Peña Sequedo, José Antonio López Romero "Musambay", Juan Manuel González Lafuente, Carlos López "FALKEN", Carlos Cáceres, Antonio Albea, Jesús "Morini", Sara Rodríguez R. "wikimelo", Francisco Carvajal Pérez "Portiguero", Juan Ignacio Gómez "Juano", Javier García "Pi", Antonio Ortiz Tundidor, Iván "Landwehr", Rafael Carlos Rico Cabeza "decimovaleario", Manuel P. Ron "perezron" y en especial a Joaquín Ruiz "Quino", Francisco Javier Ruiz Gómez "JavideNuln-Beren", Sergio Lago Alejandre y como no a Rosario Rojas "charirq" por su magnífica e infatigable labor de corrección.

Gracias a todos los demás jugadores que probasteis Imperios del Mediterráneo en innumerables partidas en quedadas, tiendas y jornadas, porque, cómo no, también aportasteis vuestro grano de arena para que este juego tenga su espacio en las estanterías, espero que también en las vuestras.

Y por supuesto y más importante gracias a ti comprador que has invertido tu dinero en este juego confiando en la ilusión de un autor novel y en la iniciativa de una joven editorial, espero que Imperios del Mediterráneo te ofrezca por lo menos tantas horas de diversión con tus amig@s como las muchísimas horas que pasé diseñándolo, jugándolo y divirtiéndome con l@s mí@s.

**Hispania**



**Galia**



**Roma**



**Cartago**



**Grecia**



**Macedonia**



**Egipto**



**Persia**



# 1. Idea de juego

Imperios del Mediterráneo es un juego de estrategia de 2 a 8 jugadores que representa las turbulentas luchas de poder entre las distintas potencias del Mediterráneo antes de que el Imperio Romano se impusiera y conquistara las tierras circundantes a este mar pasando a llamarlo Mare Nostrum, Nuestro Mar. Cada jugador dirigirá uno de estos Imperios, en su mano, astucia y suerte estará el guiarlo hasta la supremacía o la decadencia.

Cada Imperio está basado en un momento histórico determinado, lo que permite un equilibrio inicial de fuerzas enfrentadas:

**Grecia:** A principios del siglo V a.C. las polis griegas guerreaban entre sí por el control del comercio y de las pocas tierras cultivables en la montañosa Grecia. Entre ellas destacaban dos potencias con un concepto de estado completamente diferente entre sí, la democrática Atenas y la militarista Esparta. Estas y la mayoría de polis se vieron obligadas a formar un frente común tras la invasión de los persas, lo que dio lugar a las llamadas Guerras Médicas.

**Macedonia:** En el año 336 a.C., el gran transformador del ejército y el reino macedónico Filipo II es asesinado. Su hijo, es elegido rey con solo 20 años con el nombre de Alejandro III. Muchos retos le esperan, en el norte los tracios e ilirios, en el sur las revueltas de las polis griegas y en el este el más difícil de todos, la invasión del Imperio Persa que ya planea su padre. Este joven rey supo alzarse victorioso sobre todos y ser recordado como Alejandro Magno.

**Persia:** Las satrapías occidentales del Imperio Persa Aqueménida. A mediados del siglo IV a.C. el Imperio Persa era el mayor del mundo conocido. Aunque estaba lejos de la pujanza que tuvo 200 años antes con su fundador Ciro el Grande o tan solo 150 años antes con Darío al comienzo de las Guerras Médicas, aun así era un enemigo temible y las riquezas y el número de hombres enrolados en los ejércitos del Rey de Reyes eran impresionantes.

**Egipto:** En dos épocas diferentes del 525 al 404 a.C y del 340 al 332 a.C. los Aqueménidas gobernaron el Egipto Saítico, llamado así por su capital Sais, en el brazo más occidental del delta del Nilo. Sin embargo entre estos dos períodos los egipcios lograron una independencia de los persas en gran medida gracias a la ayuda de mercenarios griegos. Egipto volvía de nuevo a ser un imperio poderoso y de nuevo pone sus miras en la expansión exterior.

**Cartago:** El crecimiento territorial y comercial llevó a los cartagineses a ser la primera potencia económica y militar del Mediterráneo occidental. A comienzos del siglo III a. C. entró en contacto con la otra gran república de su tiempo, Roma, la cual también estaba inmersa en un gran proyecto de crecimiento territorial. Las aspiraciones opuestas de ambas repúblicas provocaron una gran rivalidad y el odio mutuo, lo que provocó tres largas guerras, llamadas Guerras Púnicas.

**Roma:** La república romana fue un período de la historia de Roma caracterizado por la expansión de esta poderosa ciudad. En la segunda mitad del siglo III a. C. Roma proyectó su poder fuera de Italia, lo que la llevó a una serie de enfrentamientos con las otras grandes potencias del Mediterráneo, en los que derrotó a Cartago y Macedonia, anexionándose sus territorios.

**Hispania:** En el siglo II a C., tras la victoria romana sobre los cartagineses en la segunda guerra púnica la costa sur y este de la Península Ibérica quedó sometida a Roma. Los diferentes pueblos hispanos vieron esto como un incumplimiento de los pactos realizados con Roma, por lo que se rebelaron. La defensa de Numantia por los celtiberos y la revuelta de los lusitanos acaudillados por Viriato han quedado en la historia como fiel reflejo de la tenacidad hispana por defender sus hogares.

**Galia:** Los celtas se llamaban a sí mismos galiain, es decir, galos. La llamada Galia era un conjunto de pueblos compuestos por tribus diferentes y de distintas etnias. En el año 56 a.C. Julio César interviene en la Galia con la excusa de un enfrentamiento entre las tribus de los heduos y arvernos, y la amistad con Roma de los primeros. En pocos años César somete a toda la Galia. ¿Toda? No, pues en el año 52 a.C. Vercingetorix, un líder arverno, se alza contra César liderando a las tribus galas para expulsar al invasor.



## 2. Componentes

### Tablero:

Un mapa que representa el mundo Mediterráneo de la antigüedad -basado en el primer planisferio elaborado por el astrónomo Claudio Ptolomeo en el siglo II D.C.- dividido en territorios, indicados por un color y un nombre impreso. Todas las ciudades que forman un territorio tienen su nombre y el halo que las rodea del mismo color que el nombre del territorio. En el mapa de juego se muestran las ciudades más importantes de la antigüedad representadas por un símbolo de ciudad y un barco si la ciudad posee puerto. El número junto al símbolo de ciudad indica el tamaño de ésta.

También están representadas las áreas bárbaras que rodeaban al mundo civilizado de la época. El número dentro del área es la fuerza del área bárbara. Las ciudades y áreas bárbaras están conectadas por líneas que indican caminos terrestres (diferenciando los que unen ciudades entre sí, líneas continuas, de los que las unen con las áreas bárbaras y a éstas entre sí, indicadas con líneas discontinuas) o estrechos, indicados por líneas discontinuas que cruzan áreas de mar. En el mapa también se encuentran presentes el Contador de Ciudades, en el se marcan el número de ciudades que posee el Imperio de un jugador, la tabla de PV, el marcador de turnos, el de rondas de juego, el marcador de Bárbaros enfurecidos y las tablas necesarias para la resolución de los Eventos y la Pacificación de los Bárbaros.

### Cartas:

280 cartas de juego repartidas en 8 barajas de cartas de 35 cartas, una para cada Imperio.

En cada baraja podemos encontrar 7 tipos diferentes de cartas:

**T:** Tropa  
**F:** Flota  
**L:** Líder  
**D:** Defensa de ciudad  
**A:** Ataque a ciudad  
**I:** Cartas de Imperio  
**X:** Eventos Especiales.

Hay cartas que puede ser de varios tipos, el jugador que las juega decide al jugarla un único tipo de acuerdo a los efectos que desea usar.

### Descripción de las cartas:

- El tipo de carta nos indica cuándo y de qué manera se puede jugar la carta.
- El título al lado del tipo de carta es el nombre de la carta.
- La ilustración es una referencia histórica de la carta.

### Tablero



### Tipos de Cartas

-  Tropa
-  Flota
-  Líder
-  Defensa de Ciudad
-  Ataque de Ciudad
-  Cartas de Imperio
-  Eventos Especiales



## Cartas



## Factor de Combate (FC)

 En Batalla Campal

 En Batalla Naval

 En Asalto a Ciudad

Número de dados a lanzar:

 2 Dados

 1 Dado

## Discos de Madera



## Fichas de Cartón



- El texto de la carta describe las habilidades, el modo de uso y el momento en que se puede jugar la carta.

- El número bajo la espada indica el factor de combate (FC) en batalla campal. Si se muestran dados el número de estos son los que se tiran y su suma será el FC en batalla campal. Si se muestra un guión es que no tiene capacidad en batalla campal.

- El número bajo el barco indica el factor de combate (FC) en batalla naval. Si se muestran dados el número de estos son los que se tiran y su suma será el FC en batalla naval. Si se muestra un guión es que no tiene capacidad en batalla naval. Además si la carta es del tipo Flota, el número también indica la capacidad de carga de la flota, una carta de flota podrá cargar con tantas cartas de Tropa como indique este número.

-El número bajo el símbolo de ciudad indica el factor de combate (FC) en asalto a ciudad. Si se muestran dados el número de estos son los que se tiran y su suma será el FC en asalto. Si se muestra un guión es que no tiene capacidad en asalto, además una carta que no tenga factor de combate en asalto nunca podrá intervenir en un asalto a ciudad.

## Discos de madera:

331 desglosados en: 32 marcadores de fortificación por cada Imperio, 50 marcadores de fortificación neutrales, 25 marcadores de área bárbara pacificada.

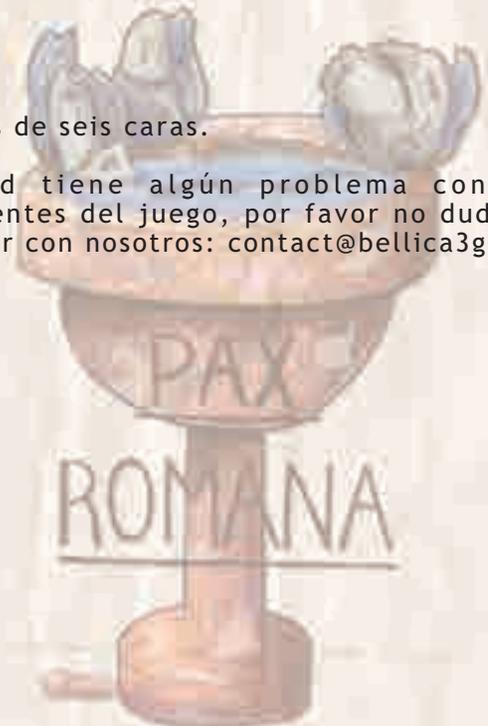
## Fichas de cartón:

43 desglosados en: 8 de capitales, 8 de PV (anverso normal, reverso +40), 8 de número de ciudades actuales, 8 de progresión del Imperio, 8 de ciudades clave, 1 de turnos, 1 de rondas, 1 de bárbaros enfurecidos. Se incluyen también otras 5 que se usarán más adelante con la primera expansión del juego: "La ira de los Dioses".

## Dados:

12 dados de seis caras.

Si usted tiene algún problema con los componentes del juego, por favor no dude en contactar con nosotros: [contact@bellica3g.com](mailto:contact@bellica3g.com)



### 3. Preparación de la partida

La preparación de la partida cambia según el número de jugadores que vayan a jugar. Hay una diversidad de escenarios, en función del número de jugadores, en el otro libretto -libretto de Escenarios y Notas-. Cada escenario indica qué territorios y áreas bárbaras forman el área de juego -no se usa todo el mapa si no juegan 8 jugadores-, qué número de fortificaciones tiene para la construcción inicial cada Imperio, qué ciudades son claves -y hay que colocarles el correspondiente marcador para indicarlo-, qué Imperios pueden escoger los jugadores, cuál es su Capital y qué número de ciudades provoca una victoria automática. Cada jugador debe coger el mazo de cartas de un Imperio y el juego de discos de madera correspondientes a su color. A continuación se procede a la construcción del Imperio y ya se puede comenzar la partida.

#### 3.1 Construcción del Imperio.

Los jugadores eligen al azar o por el método que decidan con qué Imperio van a jugar de los disponibles según el número de jugadores y el escenario de que se trate.

Una vez elegidos los Imperios, todos los jugadores colocan su marcador de capital y un marcador de fortificación de los disponibles para el comienzo del escenario en su capital. Además colocan su marcador de puntos de victoria en 10, se coloca el marcador de turnos y el marcador de rondas en 1, el de bárbaros enfurecidos en 0, y por último se colocan los marcadores de ciudad clave en las ciudades que correspondan y un marcador de fortificación neutral en cada una de ellas.

Tras esto, cada jugador, siguiendo el orden dado por la tabla de escenarios y comenzando por el Imperio más arriba, colocará un marcador de fortificación (de los disponibles según el escenario) en una ciudad; dicha ciudad tiene que estar conectada con una ciudad con marcador de fortificación propio por camino o estrecho y no puede estar ocupada por un marcador de fortificación de otro jugador o neutral (ciudades clave). Un jugador puede decidir en lugar de esto poner un contador de fortificación en una ciudad en la cual ya colocó anteriormente uno, incluida su capital, lo que le proporcionará una defensa mayor a ésta, pero reducirá el tamaño inicial de su Imperio. Este proceso se repetirá hasta que cada jugador coloque tantos marcadores como indique el escenario. En las ciudades que queden libres (sin marcador de fortificación de ningún jugador) se colocará un marcador de fortificación neutral. En ningún caso se podrá colocar un marcador de fortificación en un área bárbara.

Después de que todos los jugadores hayan colocado todos los marcadores de fortificación para el escenario elegido, se sitúa el marcador de ciudades actuales pertenecientes a cada jugador en el número de ciudades con las que comienza la partida.

#### 3.2 Reparto de cartas.

Una vez terminada la construcción del Imperio cada jugador recibe tantas cartas de su mazo de Imperio como se indica en la tabla al margen. También es el número base de cartas hasta el cual robará cada jugador al final de cada turno.

#### Ejemplo:

#### Escenario para 4 Jugadores en Occidente.



El jugador romano coloca su marcador de capital y uno de fortificación en Roma, el jugador cartaginés hace lo mismo en Carthago, el hispano hace lo propio en Numantia y por último el jugador Galo los coloca en Gergovia.

Ahora el jugador romano pone su primer marcador de fortificación en Tarquinii, el cartaginés lo hace en Panormus, el hispano coloca en Segeda y por último el jugador Galo en Bibracte.

Los jugadores continuarán así hasta que cada uno de ellos haya colocado sus 12 marcadores de fortificación, incluido el que se colocó en la capital, en el resto de ciudades libres se colocará un marcador de fortificación neutral.

Cartas	Jugadores
14	2 o 3
12	4, 5 o 6
10	7 u 8

## 4. Desarrollo de la partida

El juego está dividido en turnos. Cada turno se divide en rondas y cada ronda consta de una acción por jugador; adicionalmente al comienzo de cada ronda se produce un evento. El orden de juego es el mismo que el seguido para la construcción del Imperio. Cuando cada jugador haya jugado una acción se completa la ronda de juego y se comienza de nuevo otra ronda. En cada ronda cada jugador podrá realizar una de las siguientes acciones: pasar, cambiar una carta, jugar una carta de Imperio o declarar una Expedición Militar (en adelante EM).

### 4.1 Eventos.

Al comienzo de cada ronda se tiran 2d6 y se suman los resultados. El número resultante indica el evento que se produce en esa ronda, consultando la Tabla de Eventos. Este evento podrá afectar a uno o más jugadores y se resuelve antes de que ningún jugador juegue ninguna acción esa ronda, si el evento es Fin de turno, este acabará inmediatamente sin jugarse ninguna acción en dicha ronda. Adicionalmente hay eventos que requieren otra tirada en alguna de las Tablas que acompañan a la Tabla de Eventos en el mapa de juego.

La tirada de eventos tiene un modificador que consiste en sumar +1 por cada ronda que ya se haya jugado. Además, si en la ronda anterior, todos los jugadores pasaron habrá un modificador adicional de +2 a esta tirada.

### Descripción de Eventos.

#### Prosperidad:

Cada jugador elige, en el orden de juego de la ronda, entre robar dos cartas de su baraja o ganar 2 PV, inmediatamente.

#### Buen tiempo:

Durante toda esta ronda no se tira para hundimientos al cruzar los estrechos, además las cartas de tormenta jugadas tienen un -1 a la tirada del dado.

#### Ataque de un neutral:

Elige, al azar, un jugador. Éste tira 1d6 en la Tabla de Ataque Neutral y tras esto elige una ciudad neutral. La ciudad escogida realiza una EM de ruta exclusivamente terrestre sobre una ciudad de otro jugador con la que esté conectada (por camino o estrecho, incluso pudiendo atravesar áreas bárbaras pacificadas conectadas con ella) con los valores resultantes en la Tabla de Ataque neutral.

El jugador designado por el azar elige a qué ciudad de qué jugador ataca. Si el ataque termina conquistando la ciudad esta pasa a ser neutral. Si el jugador no puede encontrar una ciudad neutral que pueda realizar el ataque a otro jugador, el evento no tiene efecto.



### Tiempo para la diplomacia:

Durante esta ronda cada jugador en su fase de acción puede jugar hasta dos cartas de Imperio, se resuelven de una en una. Sin embargo ningún jugador puede declarar Expediciones Militares. Las cartas de Imperio de Aliados Bárbaros no se consideran declaraciones de Expediciones Militares de un jugador por lo tanto sí pueden jugarse. Este evento permite jugar una carta que la 1ª carta jugada te haya permitido robar.

### Bárbaros enfurecidos:

Aumenta en 1 el marcador de Bárbaros Enfurecidos, si ya está en el nivel máximo (3) trata este evento como sin efecto. Durante el resto del turno todas las áreas bárbaras ganan un dado adicional a su fuerza de combate. Además se tiene un -1 extra a la tirada en la Tabla de Pacificación de Bárbaros. Todos estos modificadores son acumulativos si el evento se repite durante el turno, hasta un máximo de +3 dados de fuerza y -3 a la tirada de pacificación.

### Tiempo de campaña:

Durante esta ronda cada jugador en su fase de acción puede declarar dos Expediciones Militares; se resuelven de una en una. Sin embargo, ningún jugador puede jugar cartas de Imperio.

### Vuelta a casa:

Cada jugador elige, en el orden de juego de la ronda, una carta descartada de Tropa, Flota o Líder de su baraja, si le es posible; la muestra al resto de jugadores y la coloca en su mano.

### Mal tiempo:

Durante esta ronda tira un dado extra para ambas tiradas de hundimiento al cruzar estrechos; se necesita el mismo resultado para naufragar. Además las cartas de tormenta jugadas tienen un +1 a la tirada.

### Piratas:

Elige un jugador al azar. Éste tira un dado en la tabla de Piratas y elige una ciudad con puerto de otro jugador. La ciudad escogida recibe el ataque de una EM de ruta exclusivamente naval que asaltará directamente la ciudad (no puede ser interceptada en tierra) con los valores resultantes en la tabla de Ataque pirata. Si el ataque termina conquistando la ciudad pasa a ser neutral. Si el jugador no puede encontrar una ciudad que atacar (es decir, ningún jugador posee una ciudad con puerto) el evento no tiene efecto.

### Escasez:

Cada jugador elige en el orden de juego de la ronda entre descartarse de dos cartas al azar o perder 2 PV, inmediatamente. Si no se puede descartar de dos cartas (tiene solo 1 o ninguna) debe perder los 2 PV.

### Fin de turno:

El turno finaliza inmediatamente; no se juega la ronda. Devuelve el marcador de "Bárbaros enfurecidos" a "0".

### 4.2 Fin de Turno.

El turno termina cuando aparece el evento Fin de Turno. Cuando el turno termina hay un recuento para obtener puntos de victoria (PV); los PV determinarán quien es el ganador de la partida al finalizar la misma. También se pueden ganar o perder cartas del número base que se debe robar para el siguiente turno.

#### Al final del primer turno:

+1 PV y +1 carta extra por cada ciudad clave que se posea.  
+5 PV y +2 cartas extras por tener el mayor número de ciudades en solitario; en caso de empate cada uno de ellos obtendrá +3 PV y +1 carta extra.  
-3 PV y -1 carta si no se controla la capital propia.

#### Al final del 2º turno:

+1 PV y +1 carta extra por cada ciudad clave que se posea.  
+5 PV y +2 cartas extras por tener el mayor número de ciudades en solitario; en caso de empate cada uno de los jugadores empatados obtendrá +3 PV y +1 carta extra.  
-3 PV y -1 carta si no se controla la capital propia.  
+3 PV y +1 carta extra por la mayor progresión de ciudades conquistadas ese turno; en caso de empate +2 PV a cada jugador.

#### Al final del 3er turno:

Igual que el segundo pero multiplicando por 2 las ganancias y pérdidas de puntos de victoria.  
Cada jugador debe controlar cuál es la progresión de crecimiento de su Imperio -es decir, cuántas ciudades adquiere por turno. Para ello cada turno avanzará en el Contador de Ciudades su marcador de progresión cada vez que adquiera una y lo retrocederá cada vez que pierda una. Así al llegar el final de turno se podrá ver qué jugador es el que ha hecho una mejor progresión de crecimiento restando al lugar que ocupe su Marcador de Progresión el lugar que ocupe, en el Contador de Ciudades, su Marcador de Ciudades actuales. Se llevará la bonificación en cartas y PV aquel jugador que obtenga una mayor diferencia positiva entre su Marcador de Ciudades actuales y su Marcador de Progresión.

Al final de cada turno, tras el recuento, cada jugador volverá a barajar todas las cartas que quedaron en su mazo con las descartadas durante el turno. Las cartas que estén en su mano o en la mano de otros jugadores formarán parte de sus respectivas manos para el turno siguiente. Un jugador que tenga más cartas en su mano de las que deba tener para empezar el nuevo turno, se descartará de tantas cartas a su elección hasta llegar al número de cartas que deba tener.

Luego el jugador robará cartas hasta completar su mano con el número que indica la tabla de cartas por jugador por escenario (Ver 3.2), más/menos cualquier extra indicado en el recuento de final de turno.

Más tarde devuelve el marcador "Bárbaros enfurecidos" a "0", si no lo estaba ya.

También debes igualar el marcador de progresión al de número de ciudades actuales, para contabilizar una nueva progresión en el siguiente turno.

## Ejemplo (fin del turno 2º) : Escenario para 4 Jugadores en Occidente.



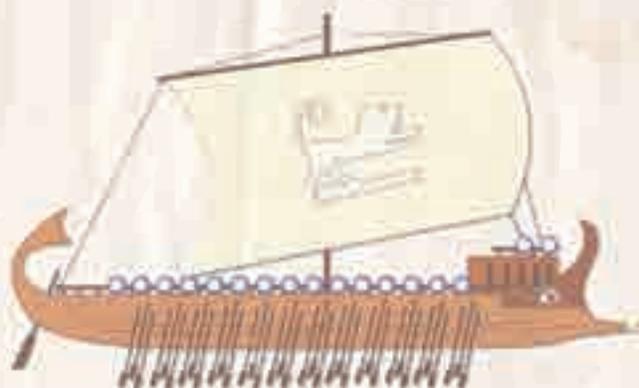
El jugador romano empezó el turno con 14 ciudades, el galo con 15, el hispano con 14 y el cartaginés con 15. Al final del turno el jugador romano acaba con 18 ciudades (progresión de +4), el galo con 18 ciudades (progresión de +3) el hispano con 16 ciudades (progresión de +2) y el cartaginés con 18 (progresión de +3).

El jugador con la mejor progresión de su Imperio ha sido el romano. Además, el jugador romano tiene 2 cartas romanas y una gala al final del turno. No puede descartarse de ninguna carta en el final del turno, comprueba en el recuento que gana 3 cartas extras, una por una ciudad clave, otra por ser el jugador que tiene más número de ciudades empatado con el jugador galo y otra por ser el jugador con mejor progresión en la adquisición de ciudades, con lo cual debe empezar el siguiente turno con 15 cartas (12+3). Baraja su mazo y su descarte y roba 12 cartas que sumadas a las 3 que tiene en mano hacen las 15, el resto de jugadores también roban sus cartas correspondientes, luego comienza un nuevo turno.

### 4.3 PV durante el turno.

También se pueden ganar o perder PV durante el turno de la siguiente manera:

- +2 PV por ganar cualquier batalla campal o naval, salvo cuando se intenta pacificar un área bárbara -ya da su propia recompensa.
- 2 PV por perder cualquier batalla campal o naval -incluyendo una EM contra un área bárbara.
- +X PV por ganar una ciudad (X es igual al tamaño de la ciudad).
- X PV por perder una ciudad (X es igual al tamaño de la ciudad).
- +X PV por pacificar un área bárbara (mirar pacificación de Áreas Bárbaras)



### 4.4 Fin de la partida.

La partida puede acabar de dos maneras: cuando finalicen todos los turnos (recordar que en el último turno los PV del recuento valen doble) o antes si algún jugador llega a poseer en cualquier momento tantas ciudades como marcan las condiciones de victoria automática del escenario. Si no se llega a esta circunstancia el juego se decide por PV; el ganador será el jugador que más PV haya obtenido. Si hay un empate entre 2 o más jugadores será aquel que tenga más ciudades. Si persiste el empate será aquel que posea más ciudades clave. Si el empate continúa los jugadores comparten la victoria. Además, en el contador de PV hay señalados varios tramos de modo que el puesto en que acabe cada jugador quede indicado con un cierto nivel de desarrollo de su Imperio: vuelta a la barbarie (1-10), vasallo de otra potencia (11-20), poder emergente (21-30), poder dominante (31-40), imperio hegemónico (40+).

La ficha de un jugador nunca puede bajar de 1 PV, es el mínimo que puede tener, cualquier suceso que le haga perder más PV se ignora. Si un jugador sobrepasa los 40 PV debe darle la vuelta a su ficha para indicar su valor "+40" y sigue sumando volviendo al comienzo del contador de PV.

## 5. Acciones

Recuerda que el juego está dividido en turnos y cada turno está dividido en rondas. Cada ronda se compone de una fase de acción por jugador comenzando por el jugador cuyo Imperio esté situado el primero en la tabla de escenario y siguiendo la ronda en orden descendente. En la fase de acción de cada jugador, este dispone de una única acción a elegir entre las 4 siguientes (a menos que el evento de esa ronda disponga algo diferente):

### 5.1 Pasar.

El jugador no realiza ninguna acción en su fase de juego. Un jugador sin cartas en la mano está obligado a pasar. Si todos los jugadores pasan la siguiente tirada de Evento se verá modificada con un +2.

### 5.2 Cambiar una única carta.

El jugador se descarta de una carta de su mano; tras ello roba, si quiere, una carta de su baraja.

### 5.3 Jugar una única carta de Imperio.

El jugador juega una única carta de Imperio y se resuelve su efecto.

### 5.4 Declarar una EM.

El jugador en su fase de acción es llamado Atacante y si hay un jugador atacado éste es el Defensor. Hay tres tipos de combate: batalla naval, batalla campal y asalto a la ciudad.

El Atacante elige y anuncia si ataca un área bárbara, una ciudad neutral o una ciudad controlada por otro jugador. En cualquiera de los tres casos el jugador elige de su mano las cartas de Tropa y/o Flota con las que decide atacar y sin mostrarlas las pone bocabajo frente a sí. Estas cartas son llamadas la Expedición Militar Atacante.

#### 5.4.1 Ruta de la Expedición.

Para poder atacar a la ciudad o área bárbara elegida, el Atacante tiene que trazar una ruta desde su capital hasta el objetivo. Para ello dispone de 2 opciones:

##### Ruta terrestre:

Dicha ruta se traza a través de ciudades controladas por el jugador atacante y áreas bárbaras pacificadas (por cualquier jugador). Estas ciudades y/o áreas bárbaras pacificadas deben estar conectadas entre sí por caminos y/o estrechos y deben formar un camino desde la Capital del jugador hasta la ciudad o área bárbara objetivo de la EM.

##### Ruta naval:

El jugador simplemente designa un puerto controlado conectado a su capital, como la ciudad de partida y otro puerto como la ciudad de llegada. Si el puerto de llegada no está controlado por el jugador que declara la EM será el objetivo de dicha expedición.

Un jugador puede combinar ambos tipos de ruta para una misma EM, pudiendo trazar una ruta terrestre tanto antes como después de la ruta naval.

### Ejemplo: Expedición Ruta Mixta. Hispanos atacan Capua



El jugador hispano decide atacar Capua. Conquistó Neapolis en la ronda anterior y quiere aprovechar esto para atacar el centro de Italia. El jugador hispano juega 4 cartas boca abajo, una de ellas es la carta "Aliados Griegos" que va a utilizar como flota y que tiene un factor naval de 3 con lo que permite transportar 3 cartas de tropas.

El jugador hispano anuncia una ruta mixta desde Numantia, su capital. Primero se mueve con un movimiento terrestre a Segeda, de ahí a Saguntum, de ahí zarpa y realiza un movimiento naval y se dirige hasta Neapolis una ciudad propia desde la ronda anterior; con puerto donde la flota desembarca a las tropas y estas se dirigen a atacar Capua.





Las siguientes limitaciones restringen el trazado de la ruta:

- Las cartas de Flota no pueden incluirse en una EM que sigue una ruta exclusivamente terrestre.
- Cartas de Tropas pueden incluirse en una EM que siga una ruta naval, pero debe tenerse en cuenta que el número de cartas que se pueden transportar es la suma de la capacidad de carga de las Flotas presentes en la Expedición.
- Si un jugador no controla su capital, solo le está permitido declarar Expediciones Militares contra ella, con el fin de recuperarla. No es necesario trazar ninguna ruta, y el jugador puede elegir si la ruta es terrestre o naval (podrá usarse una ruta naval solo en caso de que la capital sea también puerto).

#### 5.4.2 Desembarcos.

Cuando una EM sigue una ruta naval para llegar a su objetivo, el jugador atacante debe anunciar si realiza un desembarco o un asalto a la ciudad.

Si la suma de los FC de asalto a ciudades de sus cartas de Flota es igual o mayor que el tamaño de la ciudad, puede realizar directamente un asalto a la ciudad; si por el contrario es menor, debe realizar primero un desembarco en la costa. Un desembarco en la costa se considera un tramo de ruta terrestre y es tratado como tal, permitiendo al jugador defensor interceptar con una EM propia a la EM atacante en la propia ciudad objetivo y pudiéndose ver afectada por ciertas cartas de Evento especial.

#### 5.4.3 Cruce de estrechos.

El paso de una EM a través de la línea de estrechos que une dos ciudades siempre se considera parte de una ruta terrestre. Sin embargo el cruce de estrechos no es tan seguro como los caminos. Cada vez que un jugador incluya en la ruta terrestre de una de sus Expediciones Militares algún estrecho tirará un dado por cada estrecho que tenga que atravesar en su ruta al objetivo. Si en cualquiera de las tiradas el resultado es un 1 hay peligro de naufragio. Tirará de nuevo dos dados, por cada 1 obtenido en las tiradas anteriores. Si el resultado es un 1 en uno de ellos, una carta es descartada al azar de la EM pero este logra cruzar (a no ser que la EM solo dispusiera de una carta); si el resultado es un 1 en ambos dados toda la EM naufraga en el cruce del estrecho, el movimiento es anulado, las cartas se descartan y finaliza esta fase de acción del jugador.

#### 5.4.4 Intercepción.

La intercepción solo puede ser llevada a cabo por el jugador Defensor; por tanto Expediciones Militares contra ciudades neutrales o áreas bárbaras no pueden ser interceptadas. El jugador Defensor elige de su mano las cartas de Flota y/o Tropas con las que decide interceptar y, sin mostrarlas, las pone boca abajo delante suya; estas cartas son llamadas la EM Defensora. Un jugador solo puede interceptar si controla su Capital y puede trazar una ruta desde ella hasta la ciudad donde va a interceptar tal y como se ha explicado más arriba (ver 5.4.1.).

El defensor no está obligado a interceptar y se puede pasar directamente al Asalto a la Ciudad.

(Ver ejemplo en página siguiente)

### Ejemplo: Expedición Militar Terrestre. Cruce de Estrechos



Un movimiento terrestre de Roma a Utica atravesando Aleria y Nora, requiere 3 tiradas de hundimiento.

### Intercepción terrestre:

Ésta se puede producir en un ciudad o área bárbara pacificada que forme parte de la ruta seguida por la EM atacante o la propia ciudad atacada, siempre que el defensor llegue trazando, a su vez, una ruta legal partiendo de su Capital hasta el lugar elegido para la intercepción.

### Intercepción naval:

Se produce solo si la EM atacante usa una ruta naval y el defensor puede establecer una ruta legal desde su Capital hasta un puerto controlado.

Una intercepción terrestre y/o una naval en cualquier orden contra una misma EM, pero no podrá realizar dos intercepciones del mismo tipo contra la misma EM.

## 5.4.5 Batalla naval.

Cuando se produce una batalla naval seguiremos la secuencia siguiente:

### Despliegue:

Ambos jugadores muestran las cartas que forman su respectivas Expediciones Militares, entre ellas debe haber cartas de Flota con capacidad suficiente para poder cargar las cartas de tropa de la EM. El jugador debe indicar sobre qué carta de Flota está embarcada cada carta de Tropa. Cada jugador suma sus FC navales de su EM y los anuncia.

Tanto el Atacante como el Defensor son libres de añadir tantas cartas de Líderes al combate como deseen y todos los jugadores pueden utilizar cartas de Evento Especial para ayudar o perjudicar a uno u otro bando. Las cartas de Líderes usadas permanecen con su EM hasta el final de la misma, no de la batalla.

### Inicio de la Batalla:

Se realizan los efectos de las cartas presentes en la batalla que indican "Al inicio de una Batalla Naval..." simultáneamente. Las cartas de Flota descartadas por estos efectos lo son con las tropas que transporten. Si un bando pierde todas sus cartas de flota pierde la batalla, saltate el paso de resolución. En caso de que ambos bandos pierdan todas sus Flotas el defensor gana la batalla inmediatamente. Las cartas descartadas en este paso no aportan sus FC al paso siguiente, quedan fuera de la batalla.

### Resolución:

Cada bando tira un dado más todos los dados aportados por los Líderes y otras cartas jugadas y suma sus resultados a los FC navales de las cartas de Flota y Tropa que aún posea. El jugador cuya suma sea mayor es el ganador de la batalla; en caso de empate el ganador siempre es el Defensor.

### Bajas adicionales:

Cuando la batalla la gana el Atacante, el Defensor tira un dado, si el resultado es menor o igual que el total de sus cartas de Flota y Tropa con las que comenzó el paso de resolución, el Atacante se descarta de una carta de Flota o Tropa al azar. Si es una carta de Flota es descartada junto a todas las cartas de Tropa que transportase. Si en este paso se pierden todas las cartas que formaban la EM ésta termina de inmediato.

## Ejemplo: Intercepción Naval

Siguiendo con el ataque hispano a Capua, el jugador romano, que controla la ciudad y no quiere perderla, decide interceptar a la EM hispana en el mar antes de que llegue a Italia y pone bocabajo delante suya su EM Defensora de 3 cartas. Su EM Defensora zarpa desde Roma para interceptar a la EM Atacante Hispana, de este modo se produce una intercepción naval y por tanto una batalla Naval.

## Ejemplo: Batalla Naval

Siguiendo con el ejemplo anterior; el jugador hispano muestra sus cuatro cartas, "Aliados griegos" usada como flota (FC 3) transportando a "Scutarii" (FC 2), "Aliados Bárbaros", usada como tropa, (FC 2) y Caetrati (FC 2), total 8 FC navales; el jugador romano muestra sus 3 cartas: "Liburna" (FC 3) transportando a "Velites" (FC 1), "Trirreme Romano" (FC 3), Total 7 FC navales. El jugador romano decide jugar un líder "Cónsul" con el que consigue +1 dado en la batalla naval. El jugador griego decide jugar una carta de Evento Especial, "Strategos Mercenario" a favor de los hispanos, que obtienen +1 dado en la batalla naval.

Inicio de la batalla: El jugador romano tira un dado por su "Trirreme Romano" el resultado es un 4 con lo que no consigue hundir a los "Aliados griegos" del jugador hispano.

Resolución: ahora el jugador hispano gana un dado extra al combate por la carta "Strategos Mercenario" y el jugador romano hace lo propio por su "Cónsul" y además dobla los FC de la carta "Velites" al estar embarcada en la "Liburna". FC finales del jugador hispano:  $8 + 2d6 (4 y 5) = 17$  FC navales, el jugador romano:  $8 + 2d6 (6 y 2) = 16$  FC navales, El jugador hispano es el ganador de la batalla.

Fin de la batalla: El jugador romano tiene que descartarse de sus 3 cartas de Flota o tropa y el Cónsul, pero antes tira un dado para ver si produce bajas en la batalla al jugador hispano, el resultado es un 4 con lo que no produce ninguna baja. El jugador griego se descarta de la carta de Evento Especial "Strategos Mercenario". El jugador hispano continúa su EM hacia Capua y no se descarta de ninguna carta.

Recuperación de bajas: El jugador romano tira un dado por su Cónsul; el resultado es un 5 con lo que lo devuelve a su mano. Tras ello tira por sus 2 flotas y su carta de tropa. No saca ningún 6 en las tres tiradas con lo que no devuelve a su mano ninguna otra carta.



### Ejemplo: Intercepción Naval



### Ejemplo: Batalla Naval

### Fin del combate:

Tras esto el Defensor se descarta de todas las cartas jugadas. Si la batalla la gana el Defensor, ambos se descartan de todas sus cartas jugadas y termina la EM. Si ganó el atacante su EM -menos las cartas que haya podido perder en la batalla- continúa su ruta hacia su objetivo. Todas las cartas añadidas por otros jugadores también se descartan.

### Recuperación de bajas:

Tira un dado por cada carta que se haya descartado desde el inicio de la batalla naval. Con un resultado de 6 se devolverá a la mano del jugador que la jugó. Algunas cartas ("Cónsul" de la baraja romana y "Lanceros libios de élite" de la baraja cartaginesa) tienen propiedades especiales que hacen que se recuperen con una tirada distinta del dado, tendrás que estar atento al texto de dichas cartas. En algunas ocasiones tendrás que tirar dos veces por esas cartas.

### 5.4.6 Batalla campal

Cuando se produce una batalla campal seguiremos la secuencia siguiente:

#### Despliegue:

Ambos jugadores muestran las cartas que forman sus respectivas Expediciones Militares. Las cartas de Flota no participan en las Batallas Campales, y si las hay presentes se apartan hasta que finalice la batalla en curso. Una carta que puede usarse como Flota o Tropa solo puede ser empleada como una de ellas en una misma EM. Seguidamente cada jugador suma sus FC en batalla campal y los anuncia.

Tras esto tanto el Atacante como el Defensor son libres de añadir tantas cartas de Líderes al combate como deseen y todos los jugadores pueden utilizar cartas de Evento Especial para ayudar o perjudicar a uno u otro bando. Las cartas de Líderes usadas permanecen con su EM hasta el final de la misma, no de la batalla.

#### Inicio de la Batalla:

Se realizan los efectos de las cartas presentes en la batalla que indican "**Al inicio de una Batalla Campal...**" simultáneamente. Las cartas de Tropa descartadas por estos efectos no aportan sus FC al paso siguiente, quedan fuera de la batalla. Si un bando pierde todas sus cartas de Tropa pierde la batalla, sáltate el paso de resolución. En caso de que ambos bandos pierdan todas sus Tropas el Defensor gana la batalla inmediatamente.

#### Resolución:

Cada bando tira un dado más todos los dados aportados por los Líderes y otras cartas y lo suma a los FC de batalla campal de sus cartas de Tropa que aún estén en la batalla. El jugador cuya suma sea mayor es el ganador de la batalla, en caso de empate el ganador siempre es el Defensor.

#### Bajas adicionales:

Si la batalla la gana el atacante, el Defensor tira un dado, si el resultado es menor o igual que el total de sus cartas de Tropa con las que comenzó el paso de resolución, el Atacante se descarta de una carta de Tropa al azar. Si debido a esto pierde todas las cartas que formaban la EM, ésta termina de inmediato.

## Ejemplo: Batalla Campal

Continuando con la situación anterior, el romano decide hacer una nueva interceptación.

Gracias a la interceptación marítima ha visto de que está compuesta la EM hispana, aunque ha perdido la batalla naval cree que puede vencerlo fácilmente en una batalla campal y decide hacer la interceptación terrestre que le quedaba en la propia Capua.

Elige 4 cartas de su mano como su EM.

#### Despliegue:

El jugador hispano solo puede contar con 3 cartas porque la carta "Aliados griegos" se ha utilizado como carta de Flota y no puede usarse como carta de Tropa en la misma EM. El hispano cuenta con "Scutarii" (FC 5), "Aliados Bárbaros" usada como tropa (FC 8) y "Caetrati" (FC 6), como tiene en la batalla una carta de "Scutarii" y "Caetrati" suma +1 por cada una, teniendo un total de 21 FC en batalla campal; el jugador romano muestra sus 4 cartas "Equites" (FC 4), "Hastati" (FC 4), "Principes" (FC 6) y "Triarii" (FC 8). El jugador romano suma +4 al tener a Hastati, Principes y Triarii en la misma batalla y suma un total de 26 FC. El jugador hispano decide jugar a su líder "Viriato" obteniendo +1 dado en la Batalla Campal.

#### Inicio de la batalla:

No hay ninguna carta que tenga algún efecto en esta fase por lo que se pasa directamente a resolución.

#### Resolución:

El jugador romano tira un dado +26 FC, el jugador hispano gana un dado por su líder "Viriato" para un total de 2 dados + 21 FC. FC finales del jugador romano:  $26 + 1d6 (2) = 28$  FC en batalla campal, el jugador hispano:  $21 + 2d6 (3 y 5) = 29$  FC en batalla Campal. El jugador hispano es el ganador de la batalla.

#### Fin de la batalla:

El jugador romano tiene que descartarse de sus 4 cartas de Tropa, pero antes tira un dado para ver si produce bajas en la batalla al jugador hispano, el resultado es un 3 con lo que produce bajas, el jugador hispano se descarta al azar de "Aliados Bárbaros". El jugador hispano ahora puede asaltar Capua. La carta "Aliados Griegos" se reincorpora a la EM hispana.

#### Recuperación de bajas:

El jugador hispano tira un dado sacando un 6 devolviendo a la mano los "Aliados Bárbaros". El jugador romano tira por sus cuatro unidades pero no saca ningún 6 con lo que no recupera ninguna.



# Intercepción Terrestre

**BATALLA CAMPAL**

**Aliados Griegos** (crossed out)

**Aliados Bárbaros**

**Caetrati**

**Scutarii**

# Despliegue

**Príncipes**

**Hastati**

**Triarii**

**Equites**

**DEFENSA: INTERCEPCIÓN TERRESTRE**

**Virtus**

**+1 DADO**

**Aliados Griegos** (crossed out)

**Aliados Bárbaros**

**Caetrati**

**Scutarii**

# Resolución

**Príncipes**

**Hastati**

**Triarii**

**Equites**

**DEFENSA: INTERCEPCIÓN TERRESTRE**

**Virtus**

**+1 DADO**

**Aliados Griegos** (crossed out)

**Aliados Bárbaros**

**Caetrati**

**Scutarii**

# Fin de la Batalla

**Príncipes**

**Hastati**

**Triarii**

**Equites**

**PRODUCE BAJAS (Aliados Bárbaros)**

**RECUPERA BAJAS (Aliados Bárbaros)**

**Aliados Griegos**

**Aliados Bárbaros** (crossed out)

**Caetrati**

**Scutarii**

### Fin del combate:

Tras esto el Defensor se descarta de todas las cartas jugadas. Si la batalla la gana el Defensor, ambos se descartan de todas sus cartas jugadas y termina la EM. Si ganó el atacante su EM -menos las cartas que haya podido perder en la batalla- continúa su ruta hacia su objetivo, junto a las cartas de Flota anteriormente apartadas. Todas las cartas añadidas por otros jugadores también se descartan.

### Recuperación de bajas:

Tira un dado por cada carta que se haya descartado desde el inicio de la batalla naval. Con un resultado de 6 se devolverá a la mano del jugador que la jugó. Algunas cartas ("Cónsul" de la baraja romana y "Lanceros libios de élite" de la baraja cartaginesa) tienen propiedades especiales que hacen que se recuperen con una tirada distinta del dado, tendrás que estar atento al texto de dichas cartas. En algunas ocasiones tendrás que tirar dos veces por esas cartas.

### 5.4.7 Asalto a ciudad.

#### Despliegue:

Cuando se produce un asalto a una ciudad el jugador atacante muestra las cartas que forman su EM, si no lo había hecho ya. Por norma general las cartas de Flota solo combaten en un asalto si la ciudad atacada tiene puerto y se ha trazado una ruta naval para llegar hasta ella. No se puede asaltar una ciudad sin cartas de Tropa o Flota con FC en Asalto a Ciudad. Téngase en cuenta que si se ha seguido una ruta naval se debe verificar la correcta capacidad de transporte de las flotas. Si se da el caso de que las cartas de Tropa de la EM hayan sido "transportadas" sin Flotas por ruta naval se descartan y la EM acaba inmediatamente.

Seguidamente el jugador atacante suma sus FC en asalto y los anuncia. El defensor anuncia la defensa de la ciudad que es igual al tamaño de la ciudad, más los marcadores de fortificación que tenga, más uno extra si la ciudad tiene un marcador de capital (el marcador de ciudad clave no da esta bonificación) y la controla el jugador de quien es Capital.

Tras esto tanto el Atacante como el Defensor son libres de añadir tantas cartas de líderes al combate como deseen. Además tanto el Atacante como el Defensor y el resto de jugadores pueden utilizar cartas de Evento Especial, de Defensa de Ciudad o de Asalto a Ciudad, para ayudar o perjudicar a uno u otro bando. En un asalto a ciudad el defensor nunca puede usar cartas de Tropa o Flota.

#### Fase de asalto:

El Atacante tira un dado más los aportados por los Líderes y cartas de Asalto a Ciudad y Especiales de su bando y suma sus resultados a los FC en Asalto de sus cartas de Tropa y/o Flota, el Defensor tira tantos dados como defensa de su ciudad y los aportados por los Líderes y cartas de Defensa de Ciudad y Eventos Especiales de su bando. El jugador con el resultado más alto es el ganador del Asalto; en caso de empate el ganador siempre es el Defensor.

### Fin del combate:

Si la batalla la gana el atacante toma la ciudad, conquista la ciudad (mirar conquista de ciudades más abajo). Si la batalla la gana el defensor la ciudad se mantiene en su propiedad, en ambos casos se descartan todas las cartas jugadas por todos los jugadores y termina el ataque. **No hay recuperación de tropas después de un asalto a una**

## Batalla por Capua



## Ejemplo: Ataque Neutral (Pirata)



ciudad (salvo lo indicado por el texto de las cartas).

## 6. Conquistas

Si la EM Atacante consigue ganar el asalto a una ciudad, conquista dicha ciudad. En ese momento los marcadores de fortificación del antiguo propietario vuelven a la reserva de marcadores de fortificación y el jugador que ha conquistado la ciudad coloca en la ciudad tantos marcadores de fortificación propios de su reserva como hubiera anteriormente. Si el ataque se produce por una carta de Imperio como Aliados Bárbaros o un evento de Ataque Neutral o Piratas la ciudad conquistada pasa a ser neutral, por lo que los marcadores colocados no serán de ningún jugador sino neutrales. El jugador que gana una ciudad gana tantos PV como el tamaño de la ciudad y el que la pierde, si era de algún jugador, pierde tantos PV como su tamaño, igualmente.

Los jugadores también pueden adquirir ciudades nuevas por medio del efecto de cartas de Imperio. El efecto es el mismo que si la hubiera conquistado una EM, tanto en la sustitución de marcadores de fortificación como en la ganancia y pérdida de PV.

## 7. Áreas bárbaras

Las áreas bárbaras están señaladas en el mapa en los límites de la zona de ciudades que constituye el área de juego. Tienen el nombre de la tribu a la que representan y un número en su interior. Son zonas hostiles a todos los jugadores y no permiten el paso por su área hasta que hayan sido pacificadas. Un área bárbara pacificada deja de existir y permite la conexión de los distintos caminos que lleven a ella. Un área bárbara tiene una fuerza de defensa o ataque igual a tantos dados como indique este número más el marcador de Bárbaros enfurecidos tanto en Batalla Campal como en Asalto a ciudad -los bárbaros no tienen capacidad naval. A la tirada de resolución de un área bárbara -tanto en ataque como en defensa- no se añade 1d6 de base que se lanza en todos los combates, ya va incluido en la fuerza del área bárbara. Si un jugador decide atacar un área bárbara para pacificarla el combate siempre se resolverá como una Batalla Campal. En este caso todas las cartas que no se devolvieron a la mano en la recuperación de bajas, se descartan y finaliza el Ataque. El área bárbara será considerada el Defensor a efectos de empates en la Batalla Campal. Cuando se pacifica un área bárbara mediante una Batalla Campal se pone un marcador de pacificada sobre dicha área, tras esto el jugador atacante tira un dado y se aplica el resultado en la Tabla de Pacificación de Bárbaros (ver tablero y hoja de ayuda). Esta tirada tiene un modificador que está en función de la diferencia de puntos que haya entre los totales del Atacante y Defensor en la batalla campal. Los resultados posibles son:

### Campaña Difícil:

El jugador atacante elige entre ganar 1 PV o ganar 2 PV pero descartarse de una carta de su mano al azar.

### Migración:

El jugador atacante gana 2 PV, además debe retirar si es posible un marcador de pacificada de otra área bárbara conectada a la que acaba de pacificar.

### Pacificación:

El jugador atacante gana 3 PV y roba una carta de su baraja.

### Infundir Temor:

El jugador atacante gana 4 PV, roba 2 cartas de su baraja y además elige si coloca un marcador de pacificada adicional, en otra área bárbara conectada a la que acaba de pacificar.

### Campaña Triunfal:

El jugador atacante gana 5 PV y roba 3 cartas de su baraja.

En estos casos el jugador no gana los puntos de victoria normales por la batalla campal, pero si los pierde en caso de ser derrotado.

Un área bárbara también puede ser pacificada por el efecto de una carta de Imperio. En este caso se aplica lo que dice la carta de Imperio y se coloca el marcador de área pacificada igualmente.

Si un área bárbara es activada por una carta de "Aliados bárbaros" para atacar a una ciudad de otro jugador, el jugador Defensor podrá decidir si intercepta o no a la horda bárbara -siguiendo el mismo procedimiento que si estuviese interceptando una EM enviada por otro jugador-, produciéndose una batalla campal en el primer caso. Si la ganadora es la horda se producirá un asalto a la ciudad de dicho jugador y el jugador Defensor perderá 2 PV por perder una Batalla Campal. Si gana el jugador defensor obtendrá los 2 PV habituales por ganar una Batalla Campal.



## 8. Reglas Opcionales

Las siguientes reglas son reglas opcionales, están pensadas para dar variabilidad a las partidas de Imperios del Mediterráneo, los jugadores deben ponerse de acuerdo si van a utilizarlas y cuáles de ellas van a ser utilizadas.

### 8.1 El primero manda.

Esta regla da una pequeña ventaja al jugador que va primero en la tabla de PV, al comienzo de cada turno este jugador elige qué jugador (que puede ser él mismo) es el que comenzará a jugar cada ronda hasta el final del turno, el orden de juego se sigue manteniendo.

### 8.2 Distinta duración de turnos.

Se permite jugar un cuarto o incluso un quinto turno si todos los jugadores están de acuerdo al comenzar la partida. Esto amplía los conflictos entre los Imperios alargando la partida.

### 8.3 Concesión de permiso de libre paso.

Esta regla permite el paso de un Ejército por ciudades propiedad de otro jugador.

Para ello el jugador en fase de acción declara una EM contra una ciudad y traza la ruta de la Expedición pasando por alguna ciudad que es propiedad de otro jugador -en el juego base tienen que ser todas ciudades controladas por el jugador que declara la EM; la misma EM puede pasar por más de una ciudad controlada por otro u otros jugadores. Tras esto dispone su EM Atacante ante de modo normal. El jugador que declara la EM debe pedir al dueño de cada ciudad, siguiendo la ruta que ha trazado, permiso para poder pasar con sus tropas.

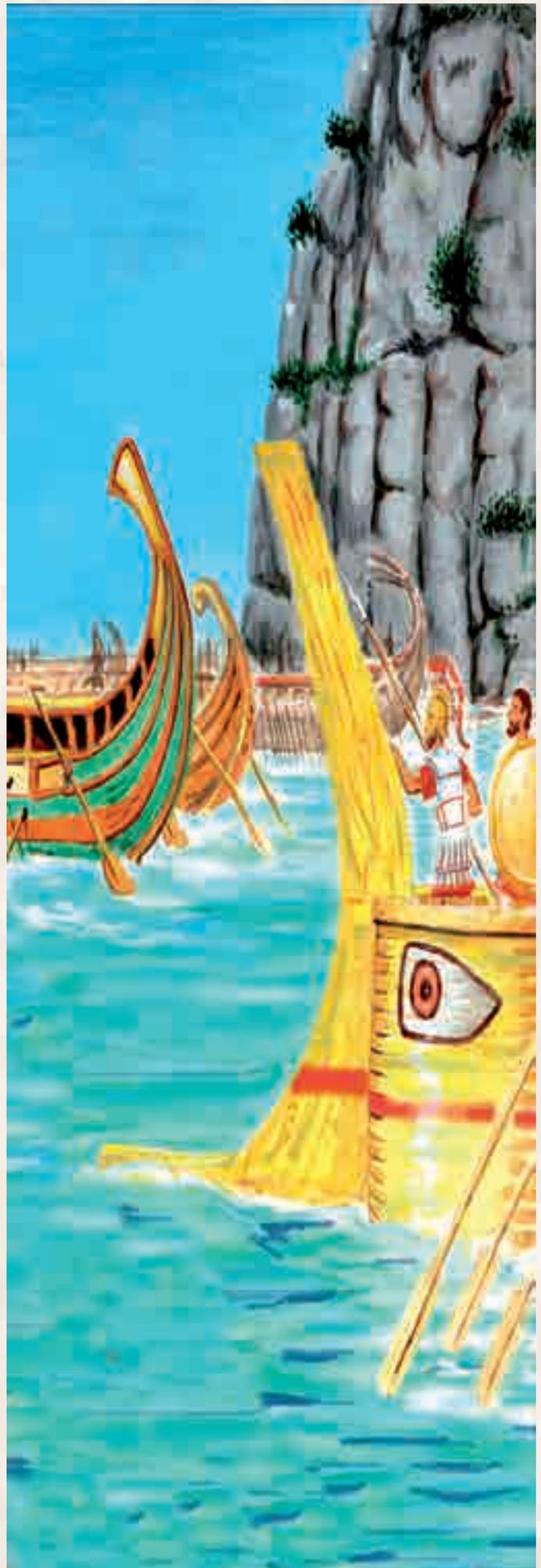
Si se le da el permiso puede seguir hasta la siguiente ciudad y/o alcanzar su objetivo. Si se le niega el permiso el jugador en fase de acción puede anular su Expedición o atacar inmediatamente la ciudad en la que se le ha negado el libre paso, con lo que se desencadenaría toda la secuencia de intercepción, batalla y asalto normal. También se puede usar el permiso de libre paso para que una EM defensora llegue a interceptar a otra atacante, pero en este caso es esta nunca podrá atacar una ciudad si le niegan el libre paso.

Esta permitido negociar el permiso de libre paso antes de iniciar el ataque o intercepción, pero está en mano del jugador o jugadores que da este permiso el revocarlo una vez declarado el ataque o intercepción.

Una EM que no puede pasar por una ciudad de otro jugador y que tampoco puede o quiere atacarla es anulada y las cartas vuelven a la mano del jugador que inició la EM.

### 8.4. Disminuir la duración de la partida.

A partir de la quinta ronda de cada turno añade +2 extra, acumulable al modificador de rondas jugadas en las tiradas en la Tabla de Eventos. De esta forma al comenzar la ronda 5ª se tiraría con un +6, en la ronda 6ª con un +7, en la ronda 7ª con un +8 y así sucesivamente.



## 9. Aclaraciones

- Si hay alguna contradicción entre la habilidad de alguna carta y las presentes reglas, la carta tiene prioridad, se debe de entender que la carta es una excepción a la regla en cuestión.

- El orden de juego de las cartas cuando varios jugadores puedan hacerlo, como es el caso de un combate, será el siguiente:

\* Atacante.

\* Defensor.

\* El resto de jugadores siguiendo el orden de juego de las rondas a partir del siguiente al Atacante.

La secuencia continuará repitiéndose hasta que todos los jugadores decidan no jugar carta.

- Por norma general todas las cartas jugadas se descartan una vez jugadas, a menos que alguna indique lo contrario en el texto que lleva impreso.

- Todos los descartes y el mazo de descartes es público y visible. Las cartas de los mazos de los jugadores estarán boca abajo. Cualquier carta descartada pasa al mazo de descarte del propietario inicial de la carta.

- Hay Eventos (Ataque neutral, Piratas), Carta de Imperio o Bárbaros que hacen referencia a una fuerza que ataca o se defiende pero que no dispone de cartas, sino que su fuerza se mide en un valor fijo o en un número de dados a lanzar. En el caso de que una de esas fuerzas sufra la pérdida de 1 carta (paso de estrechos, pérdidas adicionales tras ganar una batalla, efectos de tropas al inicio de una batalla), en su lugar restará un dado de su fuerza si esta medida en dados o perderá 6 puntos si está medida en un valor fijo.

- En cualquier resolución de combate una fuerza no perteneciente a un jugador añadirá 1d6 a sus FC en la resolución de batallas, y también si realiza un asalto a ciudad. Excepto las áreas bárbaras, que, tanto en ataque como defensa, solo lanzarán el número de dados que hay impreso en ellos más el número que indique el Marcador de Bárbaros Enfurecidos.

- Los líderes no necesitan capacidad naval para ser transportados por mar, ni se asignan a ninguna flota una vez jugados. Tan solo si todas las flotas son descartadas resultarán descartados.

- Cualquier bono al FC que gane una tropa o barco durante una batalla es ganado solo si cumple las condiciones necesarias durante la Fase de Resolución de la batalla.

- Las huidas del inicio de combate se resuelven antes que cualquier tirada que pueda descartarlas.

- Unidad Espartana es cualquier Tropa o Flota con la palabra Espartano/s. Igualmente ocurre con los Atenenses.

- Cuando un jugador deba descartarse de alguna carta de Flota o Tropa al azar no podrá elegir si descartarse de una carta de Flota o una de Tropa, sino que de entre todas las presentes deberá elegir una al azar. Lo cual lleva a que si pierde una carta de Flota, perderá también las cartas de Tropa que ésta transportase -si se produce durante una batalla- o que tenga que descartarse de alguna carta de Tropa adicional para cumplir con la capacidad de carga de su flota.

- Un área bárbara con un marcador de pacificada no puede volver a pacificarse.

- Si cualquier fuerza atacante pierde todas sus cartas de tropa, FC o dados finaliza el ataque que esté llevando a cabo.

- Los efectos de las cartas que hacen referencia al “final del combate” se llevan a cabo en el paso de recuperación de bajas.

- Cualquier tirada que debas hacer durante un combate, por causa de alguna carta, no se realiza hasta que se hayan jugado todas las cartas que vayan a participar en el combate (por ejemplo la carta hispana “Asalto desesperado”, los dados que añade un líder en una batalla...)

- Tras jugar una carta de Evento Especial, fuera de un combate, y ver su resultado se pueden jugar otras iguales o diferentes tantas veces como los jugadores deseen.

- Los jugadores no pueden intercambiar cartas entre ellos, por su propia voluntad, en ningún momento.



