IMPERIOS DEL MEDITERRÁNEO

LIBRO DE ESCENARIOS



Battlefield 3rd Generation

Ejemplo de juego

Usaremos una partida de tres jugadores en la ronda 5 del turno 1, escenario nº3: Roma, Cartago e Hispania. Las ciudades controladas inicialmente son:

Roma: Roma, Capua, Neapolis, Reghium, Tarento, Tarquinia, Pisae, Ravenna, Brundisium, Ancona, Aleria y Placentia. Además durante las rondas anteriores conquisto Nicaea. (12 + 1)

Cartago: Cartago, Hadrumentun, Utica, Hippo Regius, Saldae, Cirta, Thevestis, Copsa, Nora, Turris Libisonis, Panormos, Messana. (12)

Hispania: Numantia (fortificación 2), Segontia, Helmantica, Segeda, Ilerda, Emporion, Toletum, Castulo, Cartago Nova, Corduba y Gadir (11)

La mano de cartas de cada jugador es:
Roma: Tormenta, Ingeniería, Diplomacia Romana, Cónsul, Aliados bárbaros, Traición y 3 cartas cualesquiera.
Cartago: Máquinas de asedio, Mercenarios Galos, Lanceros libios de élite, Guarnición, Aliados Itálicos, Cuatrirreme fenicio, Marinos cartagineses, Magón y 1 carta cualesquiera.
Hispania: Scutarii, Caetrati, Saqueo y Pillaje, Emboscada, Salida sorpresa, Construcción de murallas, Honderos, Aliados Griegos, Tormenta,Viriato y 2 cartas cualesquiera.

Ronda 5

Evento: Tirada: 10. Total 10 + 4 = 14 (Piratas)
Cartago es aleatoriamente designado para controlar los piratas.
Tira su fuerza y saca un 5 resultando 8 FC navales y 6 FC contra ciudad.
Ahora designa como objetivo de los piratas el puerto de Neapolis.
El jugador romano puede jugar cartas especiales (Tormenta) pero decide no hacerlo o interceptar a los piratas en el mar pero no dispone de Flotas.
Llega el momento del asalto a la ciudad. Inicialmente las fuerzas Romanas serían 2d6 (Tamaño 1 + Fortificación 1) contra 6 + 1d6 de los piratas.



Cartago que es el jugador que controla a los piratas no desea jugar cartas para modificar el asalto. Tras ello el Romano si juega su carta de ingeniería modificando su fuerza a 3d6. El Hispano no desea involucrarse y pasa, pero tras ello el Cartaginés vuelve a tener opción a jugar carta y juega Máquinas de asedio, lo cual incrementa la fuerza de los piratas a 6+2d6. Tras ello ni Romano ni Hispano hacen nada dado que las cartas de tropas no pueden ser usadas para defender la ciudad. Pasamos a la resolución del asalto.

Los piratas sacan un 3 y un 4, totalizando: 13. Roma saca un 2,5 y 3 sumando 10.

Como resultado los piratas conquistan Neapolis. Las cartas jugadas pasan al descarte, se sustituye el marcador de fortificación romano por uno neutral, Roma pierde 1 PV (tamaño de la ciudad) y reduce en 1 su contador de ciudades actuales.

Ronda del jugador Romano.

Decide jugar la carta de Imperio "Diplomacia Romana" Su tirada es un 2, con lo cual falla su acción encaminada a recupera Neapolis sin luchar.

Ronda de Cartago

Decide realizar una expedición militar a Reghium. Coloca frente a él boca abajo las cartas "Mercenarios Galos" y "Lanceros libios de élite" y anuncia que la ruta será terrestre. De esta manera partirá de Cartago atravesando dos líneas de estrechos.

El jugador romano espera a que se realice las tiradas por los cruces de estrechos. las tiradas son 1 y 3. El 1 en el primer estrecho requiere una segunda tirada de dos dados siendo su resultado 4 y 1. La consecuencia es que una de las cartas del ejercito Cartaginés aleatoriamente es descartada, en este caso los "Mercenarios Galos", el resto sigue su misión.

El jugador Romano no tiene ninguna carta especial para afectar al cartaginés en su ruta, tampoco puede realizar una interceptación naval por ser una ruta terrestre, y sí puede una interceptación terrestre pero dado que partiría de Roma sería necesario utilizar flotas que transportarán al ejercito a Reghium puesto que no hay conexión terrestre entre esta última y Roma. Dado que no dispone de Flotas no puede interceptar al Cartaginés.

Pasamos al asalto de la ciudad. La fuerza Romana es 2d6 y la cartaginesa 11 + 1d6. El jugador Romano decide jugar "Cónsul" aumentando su fuerza a 3d6. Nadie más juega cartas y se resuelve el combate.

Roma saca 2,5 y 4 =11 y Cartago saca un 2, totalizando 13.

Victoria cartaginesa. La fortificación cambia a una Cartaginesa. Roma pierde 1 PV y lo gana Cartago y sus marcadores de ciudades disminuyen y aumentan en 1 respectivamente.
Por último y a pesar de no ser batalla campal los libios al ganar el combate tienen la opción de volver a manos del Cartaginés. Tira el dado y saca un 5 con lo que los recupera. El jugador romano siempre puede tirar para recuperar su "Cónsul" pero saca un 3 y lo descarta.

Ronda del jugador Hispano

Decide realizar una expedición militar terrestre a Massilia. Coloca frente a él boca abajo "Scutari" y un "Caetrati". Nadie juega cartas especiales y no es posible una intercepción al ser el defensor un neutral. Se pasa directamente al asalto. El Hispano suma 11 + 1d6 contra 3d6. El Hispano no desea jugar cartas pero el Cartaginés decide intervenir con "Guarnición" dando 1d6 extra al neutral. Nadie más juega nada y se resuelve.

Massilia: 3,4,3,2 =12. Hispano 3 = 14.

El Hispano conquista Massilia. Suma 2 PV, coloca su marcador de fortificación, ajusta el marcador de ciudades y todas las cartas son descartadas. El Hispano decide jugar "Saqueo y Pillaje" y roba 3 cartas.





Ronda 6

Evento: Tirada: 4. Total: 9. Tiempo para la diplomacia.

Ronda Romana.

Juega como carta de imperio "Aliados Bárbaros" y Activa a los Vascones para atacar la Capital Numantia.
El Hispano decide jugar la carta especial "Emboscada" contra los Vascones y saca un 5 con lo cual su fuerza se reduce de 4 a 3 dados. Tras ello decide no interceptar y luchar en la Capital. Las fuerzas son Vascones 3d6. Hispanos 5d6 (fortificación 2 + tamaño 2 + Capital 1). El Hispano decide jugar "Salida sorpresa", nadie más decide jugar cartas y pasamos a la resolución. Primero tiramos la "Salida sorpresa" con un 2 que no varía las fuerzas. Las tiradas son
Vascones: 4,5 y 6 = 15. Hispanos: 3,2,5,4 y 1= 15. Gana el defensor al producirse empates. No hay cambios en los puntos de victoria y se descartan las cartas jugadas.
Juega una segunda carta de Imperio por el Tiempo de Diplomacia "Traición". Robando de la mano del jugador cartaginés la carta "Aliados Itálicos" pudiendo usarla en un futuro.

Ronda Cartaginesa.

Se descarta de una de sus cartas y roba una de su mazo.

Ronda Hispana.

Juega "Construcción de murallas" y coloca un nuevo marcador de fortificación en Massilia. Tras ello decide no jugar otra carta de Imperio aunque podría.




Emboscada
Juegala cuando un jugador declara una Expedición Militar Terrestre o Mixta.
Tira un dado:
1-3: No pasa nada.
4: El movimiento se cancela, pero el jugador no se descarta de las cartas jugadas en su Expedición Militar.
5: El jugador se descarta de una carta jugada en su Expedición Militar al azar.
6: El jugador se descarta de todas las cartas jugadas en la Expedición Militar y esta termina.
Salida Sorpresa
Tira un dado antes de hacer la tirada para resolver un asalto:
1: Resta un dado al bando defensor del Asalto.
2-3: No pasa nada.
4-5: Suma un dado al bando defensor del Asalto.
6: Suma dos dados al bando defensor del Asalto.
Construcción de Murallas
Añade un marcador de fortificación adicional a cualquier ciudad: tuya, neutral o de otro jugador.
Vascones Activados (Ataque a la capital)
Aliados Bárbaros
Si se juega como carta de Imperio, un área bárbara no pacificada ataca una ciudad de su elección conectada a dicha área.
VASCONES:
HISPANOS:
Traición
Roba una carta al azar de la mano de otro jugador.
Roba Carta al cartaginés (Aliados Itálicos)
RONDA ROMANA





Ronda 7

Evento. Tirada: 4. Total 10. Bárbaros enfurecidos, su marcador se coloca en la casilla 1.

Ronda Romana.

Se descarta de una carta y roba una carta.

Ronda Cartaginesa

Decide una campaña militar por mar a Massilia. Coloca boca abajo "Lanceros libios", "Cuatrirreme Fenicio" y "Marinos Cartagineses". La capacidad de transporte es correcta puede llevar hasta 4 unidades de tropa. Puede realizar un asalto a ciudad directamente dado que su FC en ciudad de la flota es 2, que es igual al Tamaño de Massilia.

El jugador Hispano decide jugar su "Tormenta" contra el Cartaginés sacando un 2 que no tiene efecto. Pero tras ello el Romano decide jugar su "Tormenta" también tirando un 3 que sigue sin tener efecto.
El jugador Hispano decide probar suerte interceptando navalmente al Cartaginés. Usa sus "Aliados griegos" y "Honderos". Ambos jugadores rebelan sus fuerzas y colocan sus tropas en los barcos según su capacidad, en este caso todas las tropas de cada bando se embarcan en su única flota. El Hispano dispone de 4 + 1d6 mientras el Cartaginés dispones de 10 + 1d6. No obstante el Cartaginés juega a "Magón" que le aporta un dado más.

Como indica el "Cuatrirreme" al inicio del combate tira un dado con resultado de 5. Esto hunde a la única flota Hispana con sus ocupantes. El Cartaginés gana la batalla 2 PV y el Hispano los pierde. El Hispano ha perdido dos cartas entre Tropa y Flota por tanto tira para causar bajas adicionales al cartaginés sacando un 2 lo cual supone 1 carta perdida al azar de las 3 disponibles entre Flotas y Tropa. El azar decide que sean los "Marinos Cartagineses" los eliminados.

Tras esto al ser batalla naval se tira para la recuperación de cartas. El Hispano por las dos suyas y el Cartaginés por la suya. Pero ninguno saca un 6 y por tanto todas se descartan. El resto de Cartagineses incluyendo a "Magón" siguen ahora con el desembarco.

El Hispano no podría enviar un ejercito a interceptar en Massilia por vía terrestre pues el jugador Cartaginés asaltará directamente la ciudad. Tampoco podría jugar el efecto de su carta "Viriato", pues la Expedición Militar cartaginesa es exclusivamente naval. Pasa a resolver el asalto: el Cartaginés tiene una potencia de 13+2d6; el Hispano 4d6 (Tamaño 2 + Fortificación 2). Nadie usa más cartas.
Cartaginés: 1, 4 = 18
Hispano: 4, 5, 3, 6 = 18
Victoria hispana, se descartan todas las cartas usadas.

Ronda Hispana

Se descarta de una carta y roba una carta.



Ronda 8

Evento Tirada: 9. Total: 16. Fin de turno. Se calculan los puntos de Victoria y cartas extra.

El jugador con más ciudades es Cartago: 13 ciudades, 5 PV y 2 cartas.

Ciudades clave. El Hispano posee 1 (Massilia): 1 PV y 1 Carta.

En el primer turno no hay bono por progresión de ciudades, así que no se aplica. En caso de que hubiera sido el segundo turno tanto Cartago como Hispania habrían aumentado en 1 sus ciudades con lo cual se llevarían ambos 2 PV.

Finalmente se roban las cartas necesarias para completar el número indicado (14) más los bonos conseguidos.

Se barajan descartes y mazo de cada jugador.

Roma roba 10 cartas (tenía 3 propias y una cartaginesa sin usar)

Cartago roba 16 cartas (no tenía cartas en mano)

Hispania roba 13 cartas (tenía 2 en la mano)

Tras ello comenzamos un nuevo turno.



Notas del Diseñador

¿Cómo se hizo?

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 Roma 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.

Comencé a gestar Imperios del Mediterráneo en el año 2007 con la idea de crear un juego de mesa para mis amigos que tratara sobre el mundo antiguo, que fuera estratégico, que pudieran jugar bastantes jugadores a la vez, que fuera divertido y que la duración no superará una sesión de juego. En 2006 después de la enésima partida interrumpida de Mediterráneo Sangriento (MS), un juego por correo sobre la antigüedad clásica muy popular entre los "wargameros" sevillanos, decidí crear un juego de tablero basado en MS que fuera más rápido de jugar, pues la partidas del juego original duraban años y de ahí que casi ninguna se acabara. No era la primera vez que había trabajado sobre el tema, de hecho hice mis propias reglas de MS llamadas MS III para el juego por correo. Sin embargo, tras dos prototipos que duermen el sueño de los justos en un archivo casi olvidado de mi ordenador, abandoné la idea inicial pues comprendí que cualquier juego de tablero igual a MS llevaría jugarlo meses, por lo que decidí crear un juego con la misma temática pero completamente diferente y partiendo de cero.



¿Partiendo de cero? Bueno realmente no. En mi grupo habitual de juego ya teníamos un juego estratégico para varios jugadores, que se jugaba con cartas y que duraba una sola sesión de juego (realmente menos) además gustaba a todos en mi grupo, el juego se llamaba Taifa y había sido creado por Víctor Catalá, al que conocí personalmente después de adquirir su juego. Taifa trata sobre un tema completamente diferente, la reconquista de Al-Ándalus, con una alta interacción entre los jugadores, algo que en mi grupo habitual nos encanta. Sin duda era un buen punto de partida para mi nuevo juego, solo tenía que coger lo mejor de las reglas de Taifa y adaptarlo a la antigüedad, al fin y al cabo este no iba a salir de mi grupo de amigos…

Tras buscar bastante información histórica sobre las naciones e imperios de la antigüedad, sobretodo el tipo de unidades que empleaba cada nación y su capacidad combativa, empecé a crear las cartas de juego. Mi intención principal era ser completamente riguroso con las unidades históricas de cada Imperio pues yo y la mayoría de mis amigos somos grandes apasionados de la historia, como la mayoría de wargameros. Después estas unidades podían combatir de un modo no histórico, por separado, pues al final este juego aunque tiene una base histórica no es una simulación de la misma. Gracias a esta documentación también surgieron ideas para las cartas de imperio, después empecé a suplir todas las carencias que tenía Taifa para representar el tema de la antigüedad en el mediterráneo como todo el tema naval, los barbaros, los diferentes tipos de combate, las maquinas de asedio, las barajas personalizadas para cada jugador y muchas cosas más.

Varios meses después tras crear el primer prototipo del mapa y las cartas, inicié las primeras pruebas de juego con mis amigos del Club Herederos de Tharsis, fueron un éxito. Lo que me animó a mostrar el juego a más amigos fuera de mi circulo más habitual. Con estas pruebas se fueron puliendo las primeras reglas y se añadieron más como los eventos por ronda de juego que provocaban el final del turno; en una primera versión se hacían con cartas. También dio para pulir los factores de combate de las cartas. Sin embargo el juego, aunque gustaba a la mayoría, no acababa de llenarme como creador. En mi cabeza seguía pareciéndose demasiado a Taifa, por lo que decidí darle un giro radical. Ya tenía varias ideas, sin embargo antes de que pudiera plasmarlas recibí una llamada.

En 2009 mi amigo Fran Márquez Quintana le había hablado de Imperios del Mediterráneo a su amigo Francisco Ronco el editor de Bellica3G, y éste estaba muy interesado en probar mi juego. Después de una conversación telefónica tuve un encuentro con Fráncico Ronco en su casa para probar el juego con él y el resto de socios de Bellica3G los suficientes para completar una mesa de 8 jugadores, la impresión fue bastante favorable, parece que a todos le gustaba mucho el juego, de hecho pronto entramos en conversaciones para poder editarlo tal cual estaba y sin embargo ¡yo estaba convencido de que el juego tenía que cambiar!

Algunos meses después, cuando el precontrato ya estaba listo, hablé con Francisco Ronco en persona y le comente que el juego iba a sufrir bastantes cambios sobretodo en la mecánica de fin de turno y en cómo se iba a ganar la partida. Francisco se quedó bastante sorprendido pero no me puso ningún pero, cosa que le agradezco, en estos meses había probado nuevas mecánicas y seguía puliendo las cartas. Por fin presenté a F. Ronco un nuevo Imperios del Mediterráneo; desde el punto de vista de reglas muy parecido al que tienes en las manos. A partir de ahí se hizo un doble testeo: por un lado yo seguía probándolo y enseñándolo en jornadas y con mis amigos para seguir puliendo detalles, por otro lado el equipo de pruebas de Bellica3G con Daniel a la cabeza lo destripaba por completo para buscar algún posible fallo a las mecánicas o cartas. Me congratula decir que los cambios fueron mínimos y todos fueron consensuados conmigo y la mayoría de ellos sólo fueron algunos apuntes sobre el número de cartas en mano y el robo de las mismas.



El porqué de las mecánicas

El esqueleto de Imperios del Mediterráneo como se ha dicho anteriormente es Taifa, de Víctor Catalá, de ahí extraje la idea del juego de cartas y parte de las acciones de los jugadores y del sistema de combate. Sin embargo Imperios del Mediterráneo va mucho más allá que Taifa en cuanto a profundidad histórica, versatilidad de escenarios, de cartas, interacción entre jugadores, y sobre todo cambia completamente el desarrollo de los turnos y cómo ganar la partida lo que hace que la experiencia de juego sea muy diferente.

Cuando se habla de los conflictos de la antigüedad clásica las imágenes que nos asaltan a la cabeza son sin duda las de las batallas campales más grandes y famosas; Cannas, Gaugamela, Maratón, Zama etc. Incluso puede que nos acordemos de alguna batalla naval como la de Salamina. Sin embargo tan importantes fueron esas batallas en campo abierto o en el mar como las libradas junto a las murallas de Tiro, Numantia, Alesia o Cartago Nova para el devenir de las guerras de la época clásica. No obstante estos tipos de combate y las tácticas empleadas son completamente diferentes. Con esta premisa decidí dar 3 valores diferentes a las cartas de ejército (tropas y flotas) y a los líderes de cada nación, además he contemplado la táctica y forma de luchar de cada tipo de tropa diferente de cada imperio. Por otro lado las cartas de Imperio reflejan las acciones políticas y diplomáticas que los imperios de la época clásica solían llevar a cabo. También decidí que muchas cartas tuvieran un uso doble para que puedan ser usadas de distintas formas según la situación de la partida dando más opciones estratégicas a los jugadores.

He procurado también que las ciudades más importantes del mediterráneo, las llamadas en el reglamento ciudades clave, tuvieran un protagonismo especial otorgando PV y cartas extras al jugador que las controle. Al igual los pueblos bárbaros también han sido reflejados, estos pueden ser usados por los grandes imperios para atacar a otros jugadores o pueden ser pacificados para evitar tales amenazas otorgando grandes triunfos a sus conquistadores.

Imperios del Mediterráneo es un juego de control de la mano, en él los jugadores disponen de una mano de cartas y deben tomar decisiones constantemente, en su fase de acción y en la de otros jugadores, sobre si jugar estas cartas y cómo, ayudando a su estrategia o dificultando la de otros jugadores. Dichas cartas representan los recursos militares y diplomáticos de su imperio. La principal dificultad para calcular cuándo jugar una o más cartas o realizar un ataque que puede dejarnos sin capacidad de respuesta es que los jugadores no sabrán cuándo termina el turno con seguridad, ya que el fin de turno se produce por una tirada aleatoria modificada por el número de rondas jugadas.

Una de las partes desarrolladas a la vez que el fin de turno aleatorio es la tabla de eventos que se producen al comienzo de cada ronda de juego. Estos eventos fueron pensados para poner una nota más de incertidumbre a los jugadores aunque su efecto no es tan importante como pudiera parecer en el desarrollo de la partida, están ordenados para que los más favorables ocurran al comienzo del turno, dejando los más peligrosos al final, de esta manera se producirán con más frecuencia en turnos largos.





Para finalizar explicaré el porqué de los Puntos de Victoria (PV), al comienzo del desarrollo de Imperios del mediterráneo el ganador de la partida era aquel que poseía más ciudades en el último turno, esto suponía un problema y es que en dicho turno solía haber al menos un jugador casi sin ninguna posibilidad de ganar, este hecho lógicamente frustraba al jugador, y en un juego donde la interacción es tan alta, podía desvirtuar el final de la partida. Después de probar varios sistemas me decidí por un sistema de PV para que todos los jugadores tuvieran opciones de ganar la partida, esto se ha conseguido de 2 maneras; la primera es que los jugadores pueden perder PV ya ganados, conquistar una ciudad o ganar una batalla te hace ganar PV, pero perderlas te resta PV. La segunda es que el recuento de PV por objetivos del último turno es doble por lo que suele ser decisivo y da la opción de remontar.

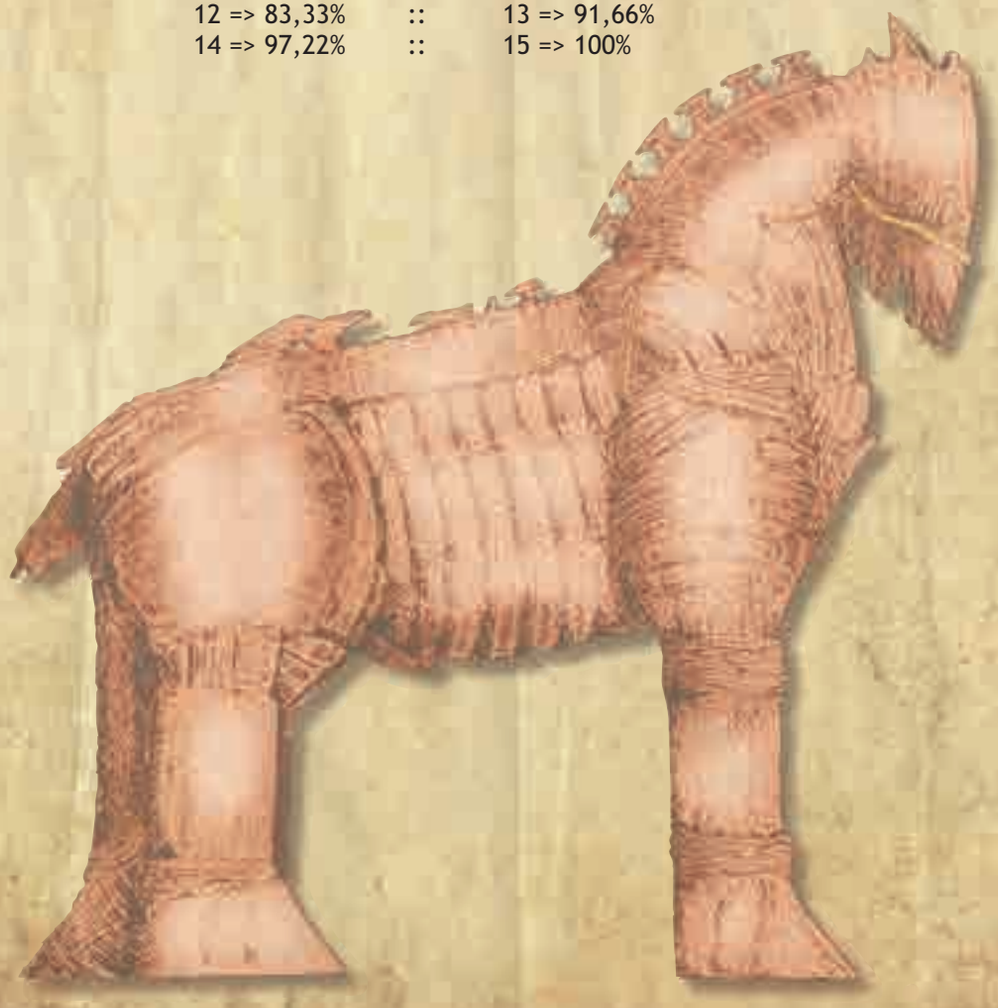
Consejos generales a los jugadores

Imperios del Mediterráneo comienza con una fase de construcción del imperio, está fase no es trivial y los jugadores harían bien en familiarizarse con el mapa antes de empezar a colocar sus primeros marcadores de fortificación para ver sus posibles puntos de expansión y donde posiblemente acaben las fronteras con otros jugadores. La idea es conseguir las suficientes ciudades neutrales cercanas a tu imperio como para permitirte una expansión cómoda, sin embargo deberías evitar que estas estén conectas a tu capital para que no se produzcan futuros problemas. En esta fase se permite colocar una marcador de fortificación extra en las ciudades para que comiencen con una mejor defensa sin embargo utilizar más de 2 marcadores para aumentar la defensa no es una buena idea pues te colocará muy atrás en la Tabla de Ciudades, un factor decisivo para ganar la partida.

El juego está dividido en 3 turnos que se podrían resumir como; expansión, conflicto y desenlace. Aunque cada partida es diferente y el desarrollo de la misma depende del grupo de jugadores, el primer turno debería valer para que los jugadores expandan su imperio a costa de las ciudades neutrales, además sin lugar a dudas es más provechoso eliminar posibles amenazas como los bárbaros que entrar en una guerra permanente con otro jugador desde tan temprano. A partir del segundo turno, los imperios deberían entrar en conflicto por la falta de ciudades neutrales a las que atacar o porque uno o varios jugadores se hayan destacado en el primer turno. El tercer turno es el definitivo y se producirá una lucha encarnizada entre los jugadores, hay que tener en cuenta que TODOS los jugadores, por muy abajo que estén situados en la tabla de PV, tienen posibilidad de ganar al comienzo del turno 3 pues los bonus de PV por objetivos se doblan este último turno.

Por último debido a que no se sabe con certeza el final del turno, cada jugador debe valorar qué hacer con su mano de juego, sin embargo el turno de juego no puede acabarse matemáticamente hasta que se hayan jugado 4 rondas. Saber cómo jugar tus cartas y cuándo es la clave de este juego, ¿arriesgarse a jugar la última baza esperando que acabe el turno o mantenerla en la mano confiando en una nueva ronda de juego? Son decisiones a las que los jugadores deberán enfrentarse en cada turno. A continuación se ofrece como ayuda las posibilidades que tiene de llegar el fin de turno dependiendo del número de rondas jugadas. Hay que tener en cuenta que es la probabilidad base sin tener en cuenta un posible bonus debido a que todos los jugadores decidan pasar.

1-4 => 0%	::	5 => 2,78%
6 => 8,33%	::	7 => 16,76%
8 => 27,78%	::	9 => 41,67%
10 => 58,33%	::	11 => 72,22%
12 => 83,33%	::	13 => 91,66%
14 => 97,22%	::	15 => 100%



Consejos estratégicos

Grecia

La baraja de juego griega representa los condicionantes políticos e históricos de la Hélade en el siglo V a.C. Sin duda las tropas griegas son las más versátiles del juego pues la mayoría de ellas permiten jugarse de manera diferentes a la habitual, no dudes en hacerlo si con ello consigues ventaja. Tu mejor baza son los *Hippeis Espartanos* aunque no los tengas en mano es un factor a temer por tus rivales, debes jugar siempre con esa baza psicológica. Otro punto fuerte es que tienes la mejor flota del juego, adminístrala bien para expandirte y atacar a tus rivales ya que en muchas ocasiones dependerás de ellas para llegar a tu destino o para evitar los estrechos, pero asegúrate de que mantienes alguna en la mano por si necesitas realizar una intercepción para defender a las ciudades no conectadas con tu capital. Tus cartas de Imperio no son excesivamente fuertes pero *Democracia* y *Fundación de Colonias* pueden darte las ciudades o PV decisivos para ganar la partida. Tu punto débil es la rivalidad entre Atenas y Esparta, por lo que te será difícil usar los líderes de manera eficaz. Para finalizar en casi todos los escenarios comenzarás la partida con pocas ciudades neutrales a tu alrededor y con varias fronteras con otros jugadores, aunque tu mazo es lo suficiente potente como para atacar a un jugador, deberás seguir una estrategia más diplomática para no verte envuelto en una guerra constante contra varios jugadores que te será muy difícil ganar. En el norte, Macedonia es un fuerte rival. Intenta que vuestras capitales no sean fronterizas a ciudades del otro bando hasta el final de la partida, si no provocarás un enfrentamiento que quemará los recursos de ambos.





Macedonia

La baraja de juego macedonia representa el momento de la subida al trono de Alejandro Magno. Alejandro es el mejor líder del juego y las tropas macedónicas tienen por lo general valores altos, Dispones de uno de los ejércitos más fuertes, y algunas tropas ganan bonus a los Factores de combate si Alejandro es jugado junto con ellas. En el sur los griegos son un rival potente, intenta que vuestras capitales no sean fronterizas a ciudades del otro bando, si no provocarás un enfrentamiento que quemará los recursos de ambos, deja que el griego se sienta cómodo en Mikrá Asia y en las islas que conquiste, hasta el momento clave. Otra de tus grandes ventajas es que en la mayoría de escenarios tu expansión natural es hacia el norte, si has logrado hacer una buena fase de construcción del Imperio y has asegurado Byzantion y el acceso a las ciudades al norte de ésta, tendrás varias ciudades neutrales que conquistar, por lo que no deberás enfrentarte con otros jugadores hasta el momento decisivo de la partida. Sin embargo del norte también vendrá una de tus mayores amenazas pues tu capital está conectada con el área bárbara de los Thrakios, tus primeros golpes deben centrarse en pacificar esta potencial amenaza sobre Pella. Tus cartas de imperio te permitirán rendir ciudades neutrales más fácilmente con Rendición e Intento de Subyugación, por otro lado Incitación a la Rebelión te permitirá sublevar ciudades y robar cartas de tus adversarios y Alianza Matrimonial te puede dar el respiro suficiente para ganar la partida. Tu punto débil sin duda es la flota, escasa y de poca calidad, hará que sea difícil tu expansión por mar.





Persia

La baraja de juego persa representa a las satrapías occidentales del Imperio Persa antes de la invasión de este por Alejandro Magno. Aunque posees algunas tropas con valores altos como los Inmortales, Elefantes Asiáticos y la Guardia de Caballería,la mayoría de tus tropas son de valor medio o bajo sin embargo muchas de ellas pueden diezmar al bando contrario en batallas campales gracias a sus capacidades, por esto quizás puedan darte la victoria en alguna batalla campal siempre que vayan apoyadas por alguna tropa de factor alto. Tu flota es lo suficientemente buena como poder expandirte por mar si es necesario pero quizás no para enfrentarte abiertamente con flotas más poderosas como la griega o cartaginesa. Además tu capital (sea cual sea) está expuesta al comienzo de la partida al ataque de los barbaros, si puedes debes trasladar tu capital o dirigir tus primeros ataques para contrarrestar esta amenaza. Las cartas de imperio pueden ser tu mejor baza, Satrapías te dará cartas extras o PV que pueden ser necesarios para ganar la partida, Rey de Reyes y Rendición te otorgarán ciudades sin emplear a tus mejores tropas, los Piratas Cilicios pueden hacer que tus enemigos pierdan las ciudades más importantes de su imperio y no dudes en trasladar tu capital con Nueva Capital si está amenazada. En muchos escenarios, los Egipcios puede que se sientan bastante seguros si los Griegos y Cartagineses no les presionan. Procura que una guerra contra Egipto no sea enconada, de modo que griegos y macedonios no estén tentados a invadirte. En el Norte de Trapezous dispones de ciudades neutrales para tu expansión, no dejes que el macedonio se aproveche demasiado de ellas. En tus fronteras habrá ciudades clave que tus vecinos querrán, intenta siempre controlar sus vías de expansión sin quedarte sin reservas en la mano.







Galia

La baraja de juego Gala representa la confederación de los galos contra el invasor romano a mediados del siglo I a.C. Tus tropas son de origen tribal al igual que las del jugador hispano por lo que no tienen valores altos salvo Fanáticos desnudos y la Guardia Noble,tu flota es casi inexistente por lo que tu expansión por mar estará limitada salvo en Britannia, además tus cartas de Asaltos Desesperados son aleatorias lo que limitará tu expansión. Tú principal amenaza son las aéreas bárbaras al sur de tu capital la mejor manera de neutralizarlos es con tus cartas de Aliados Barbaros o con Vercingetorix que te permiten pacificarlos sin malgastar cartas de tropa y ganar PV, pero cuidado porque si el jugador hispano hace lo propio pronto tendréis un camino libre para llegar a vuestras respectivas capitales e incluso podéis abrir un camino para un posible ataque por parte del jugador romano. Además los germanos al este de tu imperio también son una posible amenaza a pacificar. Por otro lado quizás solo la baraja hispana tenga tantas opciones de defensa como la tuya. Además de varias cartas de defensa, Ambiorix y Emboscada harán muy difícil que cualquier rival penetre en tu imperio. Dispones de una pequeña reserva de ciudades neutrales en Britannia, si puedes mantenerte cercano a los jugadores de cabeza en número de ciudades sin llegar a conquistar alguna ciudad de esta reserva te ayudará el turno final a ponerte en cabeza en el momento adecuado. Si decides traspasar las fronteras con Roma o Macedonia hazlo cuando creas que son débiles y tengan enfrentamientos con otros países. No te cebes en ellos, no te conviene que te consideren su principal enemigo. Al poseer un ejército un poco más fuerte que Hispania esta puede ser una opción de expansión pero asegúrate de que el resto de tus fronteras están seguras y que Roma está enemistada con Hispania. Revuelta de Esclavos,te permitirá crear nuevos frentes en la retaguardia de tus adversarios pero úsala con cuidado pues seguramente obtengas a cambio la enemistad del jugador sobre el que la juegas. Para terminar utiliza Saqueo y Pillaje solo tras conquistar ciudades de tamaño 2 o superior para maximizar sus beneficios.







Cartago

La baraja de juego cartaginesa representa a Cartago en su lucha por la hegemonía en el mediterráneo occidental contra Roma. Aníbal es uno de los mejores líderes de Imperios del Mediterráneo sobre todo si se usa contra Roma y las tropas cartaginesas tienen valores altos entre ellos destacan los *Lanceros Libios de Élite,* quizás la mejor tropa del juego junto a los *Hippeis Espartanos,*además los *Elefantes africanos* te serán muy útiles para pacificar las aéreas bárbaras al sur de tu imperio. Otros de tus puntos fuertes es tu flota, que es junto con la griega la mejor del juego. Te permitirá expandirte o apoyar tus ataques por mar. Debes procurar que tras la fase de Construcción del Imperio tu territorio solo sea accesible a tus enemigos por mar o por Sicilia y Sardinia. Procura mantener en mano siempre alguna flota de las más poderosas para evitar una invasión extranjera por mar y asegúrate de impedir el acceso de Roma a Sicilia o Sardinia. Mantén siempre un ojo sobre Roma, seguro que ella lo tiene puesto en ti. Un enfrentamiento con Roma mientras es fuerte solo beneficiará a vuestros vecinos. Sin embargo tarde o temprano seguramente chocaréis en vuestra expansión, aprovecha un momento adecuado de debilidad y cuando esto suceda deberás llevar la guerra a Italia, sobre todo si dispones de *Aliados Itálicos* que te harán ganar importantes ciudades en suelo Italiano. Aunque Hispania parezca un rival fácil te puede dar muchos quebraderos de cabeza, una enemistad entre Hispania y Roma te favorecerá enormemente. Por último tus cartas de Imperio *Comercio y Tributos* te pueden permitir robar más cartas que la mayoría de jugadores y con *Colonias Cartaginesas* podrás convertir ciudades neutrales en propias.





Roma

La baraja de juego romana representa a la República Romana en el siglo III a.C. al comienzo de su expansión fuera de Italia. Roma como no podía ser de otra forma posee muy buenas cartas de Tropa como los *Triarii* y *Principes* que si además combaten en batalla campal junto con los *Hastati* formando una legión son temibles. También posees los *Equites Consulares*, que es la única carta de tropa que puede jugarse después de declararse una batalla campal, siempre que un cónsul esté presente. Todo esto hace que una de tus posibles estrategias como jugador defensor sea plantear numerosas batallas campales. Tu flota sin embargo no es excesivamente fuerte salvo en factor de asedio, por lo que deberás usarla preferiblemente solo para apoyar ataques a ciudades neutrales. Porque aunque doblen los factores navales de las tropas embarcadas puede que los espolones de las naves enemigas te echen a pique antes de que se resuelva la batalla. Una posición central siempre es dura para cualquier país. Hispania y Galia disponen de un ejército inferior al tuyo pero sus cartas de Imperio, como la revuelta de esclavos, pueden crearte muchos quebraderos de cabeza. En el sur, Cartago será tu principal amenaza en la mayoría de escenarios pues vuestra expansión suele chocar en Sicilia y en otros puntos. Debes evitar en todo lo posible que los cartagineses tomen ciudades en el sur de Italia pues varias ciudades pueden unirse a su bando. En ese caso, debes forzar alguna batalla campal para recuperarlas con tus *Aliados Itálicos*. Macedonia puede ser otro rival a tener en cuenta, podéis chocar en una posible expansión en Illyricum y su ejército es al menos tan poderoso como el tuyo. Para finalizar tus cartas de Imperio de *Diplomacia Romana* y *SPQR* te permitirán conseguir ciudades sin un gasto excesivo de cartas de tropa y no olvides jugar *Pax* si te ves acosado por tus rivales.





Hispania

La baraja de juego Hispana representa la lucha de los pueblos hispanos por su independencia ante la ocupación romana y cartaginesa en los siglos III y II a.C. Tus tropas son de origen tribal por lo que no tienen valores altos y tu flota no es nacional por eso no puedes usarla libremente, además tus cartas de *Asaltos Desesperados* te darán valores aleatorios en los asaltos, todo eso hará que tu expansión se vea seguramente limitada, sin embargo hay suficientes ciudades en la región de Hispania como para poder ganar la partida. Por otro lado quizás sólo la baraja gala tenga tantas opciones de defensa como la tuya, además de varias cartas de defensa, *Viriato*, *Emboscada* y *Retogenes* harán muy difícil que cualquier rival penetre en tu imperio. Tu principal amenaza son las aéreas bárbaras al norte de tu capital, la mejor manera de neutralizarlos es con tus cartas de *Aliados Bárbaros* que te permiten pacificarlos sin malgastar cartas de Tropa y ganar PV. Sin embargo ten cuidado si el jugador galo está haciendo lo mismo pues en breve podéis tener vuestras capitales conectadas en la mayoría de escenarios. Tus vecinos más peligrosos son Roma y Cartago, una lucha contra cualquiera de ellos resulta desfavorable por su superioridad militar, deberás mantener alejados a romanos y cartagineses de Hispania. Una forma de hacerlo es fomentar una guerra abierta entre estas dos potencias en Italia, no hará falta mucho para que salte la chispa, juega con tus dotes de diplomacia. Las cartas de Imperio pueden ayudarte a ganar la partida, pero de manera diferente al resto de jugadores, *Revuelta de Esclavos*,te permitirá crear nuevos frentes en la retaguardia de tus adversarios pero, cuidado está carta es sumamente poderosa y puede que te granjees la enemistad del jugador sobre el que la juegas para el resto de la partida. Por último, utiliza *Saqueo y Pillaje* siempre en ciudades de tamaño 2 o superior para maximizar sus beneficios.







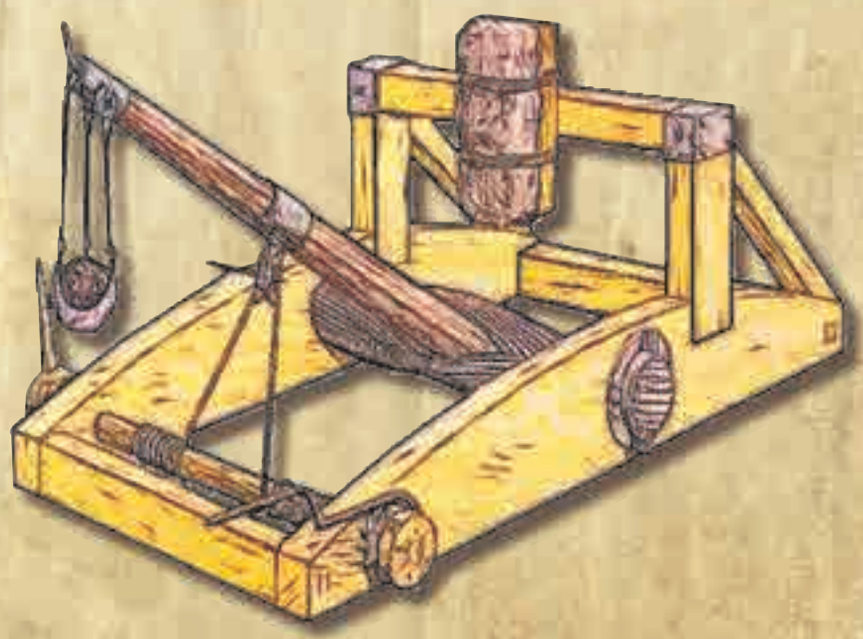


Egipto

La baraja de juego egipcia representa la revuelta e independencia egipcia del Imperio Persa en el siglo IV a.C. por lo que tus tropas sin lugar a duda no son tu mejor baza, salvo los *Carros Egipcios, Guardia de Arqueros* y *Guardia de Lanceros* tus tropas son por lo general de valores medios o bajos, sin embargo tu ejército, puede ser muy útil interceptando enemigos gracias las capacidades de algunas tropas que pueden diezmar al enemigo al comienzo de la batalla. Tu flota tiene valores medios y por lo general será suficiente para apoyar tu expansión en ciudades portuarias, pero estará muy limitada si debes usarla contra Grecia. Tu principal baza es el aislamiento de tu país, tras una buena fase de Construcción del Imperio solo deberías temer dos rutas de entrada al oeste, Libye, y al norte, Asia, esta frontera con Persia puede ser la más activa, por lo demás los posibles peligros vendrán en su mayoría por mar. Jugar de manera que pases desapercibido durante gran parte de la partida ha hecho ganar a muchos jugadores egipcios, al estar fuera del ámbito geográfico de los grandes enfrenamientos (Grecia Vs Macedonia Vs Persia) (Roma Vs Cartago) podrás dedicarte a expandirte sobre las ciudades neutrales y pacificar los barbaros cercanos, pero deberás ser prudente robar y cambiar cartas hasta que creas que tus posibles atacantes han consumido una parte importante de sus recursos o no tienen interés por ti. Para terminar las cartas de imperio pueden ayudarte a ganar la partida, *Rendición* te hará controlar ciudades sin emplear a tus mejores tropas, *Incitación a la Rebelión* puede hacer que tus enemigos pierdan las ciudades más importantes de su imperio, con los *Aliados Libios* podrás pacificar los barbaros al sur de tu imperio sin coste de Tropas y gracias a *Granero del Mediterráneo* obtendrás un buen número de cartas o PV que pueden ser decisivos.







ESCENARIO 1: La Primera Guerra Púnica

Número de Jugadores: 2
Imperios y orden de juego inicial: Cartago (Carthago) y Roma (Roma).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 10
Cartas iniciales: 14
Ciudades Clave: Syracusae y Terentum.
Áreas Bárbaras en juego: Allobroges, Ligures, Massylii Numidae.
Victoria Automática: 20 ciudades.
Notas: Antes de comenzar la partida, eliminar del mazo de juego cartaginés la carta *Tregua* y del mazo romano la carta *Pax*.
Además como regla especial, el recuento de PV al final de cada turno queda como sigue:

+3 PV por cada ciudad clave que se posea.
+5 PV por tener el mayor número de ciudades, además +2 cartas extras. En caso de empate entre los jugadores no se obtienen PV ni cartas extras.
-3 PV si no se tiene capital, además -1 carta.
A partir del segundo tuno +3 PV por la mayor progresión de ciudades conquistadas en el turno, además +1 carta extra. En caso de empate entre los jugadores no se obtienen PV ni cartas extras.

Como siempre el último turno se dobla los PV obtenidos.

Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	3
AFRICA	3	4	1	8
ITALIA	4	5	1	12
CORSICA SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	12	11	5	28

ESCENARIO 2: Lucha por la hegemonía de la Hélade

Número de Jugadores: 2
Imperios y orden de juego inicial: Grecia (Athenai) y Macedonia (Pélla).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 10
Cartas iniciales: 14
Ciudades Clave: Delfoi, Pergamon y Sardeis.
Áreas Bárbaras en juego: Lykios, Trakhios.
Victoria Automática: 20 ciudades.
Notas: Antes de comenzar la partida, eliminar del mazo de juego griego la carta *Tregua* y del mazo macedonio la carta *Alianza Matrimonial*.

Además como regla especial, el recuento de PV al final de cada turno queda como sigue:

+3 PV por cada ciudad clave que se posea.
+5 PV por tener el mayor número de ciudades, además +2 cartas extras. En caso de empate entre los jugadores no se obtienen PV ni cartas extras.
-3 PV si no se tiene capital, además -1 carta.
A partir del segundo tuno +3 PV por la mayor progresión de ciudades conquistadas en el turno, además +1 carta extra. En caso de empate entre los jugadores no se obtienen PV ni cartas extras.

Como siempre el último turno se dobla los PV obtenidos.

Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HÉLADE	12	10	1	23
	14	12	3	29

ESCENARIO 3: La Segunda Guerra Púnica

Número de Jugadores: 3
Imperios y orden de juego inicial: Roma (Roma), Cartago (Carthago) e Hispania (Numantia).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 14
Ciudades Clave: Syracusae, Saguntum y Massilia.
Áreas Bárbaras en juego: Conii, Gallaeci, Asturi, Vascones, Aquitani, Allobroges, Ligures, Massaesyli Numidae, Massylii Numidae.
Victoria Automática: 24 ciudades
Notas: Antes de comenzar la partida, eliminar del mazo de juego cartaginés la carta *Tregua,* del mazo romano la carta *Pax* y del mazo hispano la carta *Tregua Rota.*
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
MAURETANIA	4	0	0	4
AFRICA	3	4	1	8
ITALIA	4	4	1	12
CORSICA, SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	27	18	5	50



ESCENARIO 4: Las Guerras Médicas

Número de Jugadores: 3
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Grecia (Athenai), Macedonia (Pélla) y Persia (Tyros).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 14
Ciudades Clave: Astakos, Míletôs y Sardeis.
Áreas Bárbaras en juego: Arabes Nabateai, Lykios, Kimmerioi, Trakhios.
Victoria Automática: 24 ciudades
Notas: Antes de comenzar la partida, eliminar del mazo de juego griego y persa la carta *Tregua* de cada uno y del mazo macedonio la carta *Alianza Matrimonial.*
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
ASIA	12	8	1	21
MIKRÁASIA	2	2	2	6
HÉLADE	12	10	1	23
	26	20	4	50



ESCENARIO 5: Revueltas

Número de Jugadores: 3
Imperios (capital) y orden de juego inicial: Roma (Roma), Hispania (Numantia) y Galia (Lutetia).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 13
Cartas iniciales: 14
Ciudades Clave: Gergovia, Salonae y Tarraco.
Áreas Bárbaras en juego: Conii, Gallaeci, Asturi, Vascones, Aquitani, Allobroges, Ligures, Marcomanni, Suevi, Batavi, Britanni, Picti, Iverni.
Victoria Automática: 25 ciudades
Notas: Antes de comenzar la partida, eliminar del mazo de juego romano la carta *Pax* y de los mazos de juego hispano y galo la carta *Tregua Rota* de cada uno.
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
BRITANNIA	3	0	0	3
GALLIA	6	4	0	10
GERMANIA	0	0	0	0
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	5	3	12
	29	20	3	52

ESCENARIO 6: Conflicto por el control del Mediterráneo Occidental

Número de Jugadores: 4
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Roma (Roma), Cartago (Carthago), Hispania (Numantia) y Galia (Gergovia).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Saguntum, Syracusae y Massilia.
Áreas Bárbaras en juego: Todas menos Garamantes Lybies, Masamones Lybies, Libu Lybies, Arabes Nabateai, Lykios, Kimmerioi, Trakhios, Dakói, Carpi, Skythis.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
BRITANNIA	3	0	0	3
GALLIA	6	4	0	10
GERMANIA	0	0	0	0
LIGURIA	1	1	0	2
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
HISPANIA	11	7	0	18
MAURETANIA	4	0	0	4
AFRICA	3	4	1	8
ITALIA	4	5	3	12
CORSICA SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	40	25	5	70





ESCENARIO 7: Conflicto por el control del Mediterráneo Oriental

Número de Jugadores: 4
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Grecia (Athenai), Macedonia (Pélla), Persia (Ánkyra) y Egipto (Sais).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Tyros, Astakos y Míletôs.
Áreas Bárbaras en juego: Garamantes Lybies, Masamones Lybies, Libu Lybies, Arabes Nabateai, Lykios, Kimmerioi, Trakhios, Dakói, Carpi, Skythis.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIBYE	4	1	0	5
AIGYPTOS	4	1	2	7
ASIA	12	8	1	21
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HELADE	12	10	1	23
SKUTHIA	5	1	0	6
	39	23	6	70

ESCENARIO 8: De Poder a Poder

Número de Jugadores: 4
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Grecia (Athenai), Cartago (Carthago), Roma (Roma) y Macedonia (Pélla).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Syracusae, Terentum y Míletôs.
Áreas Bárbaras en juego: Massylii Numidae, Allobroges, Ligures, Garamantes Lybies, Masamones Lybies, Trakhios, Lykios.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	2
AFRICA	3	4	1	8
LIBYE	4	1	0	5
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HELADE	12	10	1	23
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	5	1	12
CORSICA, SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	34	27	8	69

ESCENARIO 9: Pentapotencia

Número de Jugadores: 5
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Roma (Roma), Macedonia (Pélla), Grecia (Athenai), Cartago (Carthago) e Hispania (Numantia).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Massilia, Terentum, Míletôsy Syracusae.
Áreas Bárbaras en juego: Massaesyli Numidae, Massylii Numidae, Conii, Gallaeci, Asturi, Vascones, Aquitani, Allobroges, Ligures, Garamantes Lybies, Masamones Lybies, Trakhios, Lykios.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
MAURETANIA	4	0	0	4
AFRICA	3	4	1	8
LIBYE	4	1	0	5
ASIA MINOR	2	2	2	6
MIKRÁ ASIA	12	10	1	23
HELADE	2	2	0	4
ITALIA	4	5	1	12
CORSICA, SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	47	33	8	88

ESCENARIO 10: Lucha en el mediterráneo central y oriental

Número de Jugadores: 6
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Grecia (Athenai), Cartago (Carthago), Roma (Roma), Macedonia (Pélla), Persia (Ánkyra) y Egipto (Sais).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Terentum, Míletôs,Astakos, Tyros y Syracusae.
Áreas Bárbaras en juego: Todas menos Massaesyli Numidae, Marcomanni, Suevi, Batavi, Britanni, Picti, Iverni, Conii, Gallaeci, Asturi, Vascones, Aquitani.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	2
AFRICA	3	4	1	8
LIBYE	4	1	0	5
AIGYPTOS	4	1	2	7
ASIA	12	8	1	21
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HÉLADE	12	10	1	23
SKÙTHIA	5	3	0	8
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	5	3	12
CORSICA SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	55	39	11	105



ESCENARIO 11: Conflicto sin África

Número de Jugadores: 6
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Persia (Tyros), Grecia (Athenai), Roma (Roma), Hispania (Numantia), Galia (Gergovia) y Macedonia (Pélla).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 12
Cartas iniciales: 12
Ciudades Clave: Terentum, Emporion, Salonae, Míletôs y Astakos.
Áreas Bárbaras en juego: Todas menos Massaesyli Numidae, Massylii Numidae, Garamantes Lybies, Masamones Lybies, Libu Libyes.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
BRITANNIA	3	0	0	3
GALLIA	6	4	0	10
GERMANIA	0	0	0	0
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
ASIA	12	8	1	21
MIKRA ASIA	2	2	2	6
HELADE	12	10	1	23
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	5	3	12
	55	40	7	102



ESCENARIO 12: Mediterraneum Sangrientum

Número de Jugadores: 7
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Roma (Roma), Macedonia (Pélla), Persia (Ánkyra), Egipto (Sais), Grecia (Athenai), Cartago (Carthago) e Hispania (Numantia)
Marcadores de Fortificación Iniciales: 13
Cartas iniciales: 10
Ciudades Clave: Terentum, Tyros, Míletôs,Astakos, Syracusae y Massila.
Áreas Bárbaras en juego: Todas menos Marcomanni, Suevi, Batavi, Britanni, Picti, Iverni.
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico:

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
MAURETANIA	4	0	0	4
AFRICA	3	4	1	8
LIBYE	4	1	0	5
AIGYPTOS	4	1	2	7
ASIA	12	8	1	21
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HELADE	12	10	1	23
SKUTHIA	5	3	0	8
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	5	3	12
CORSICA,SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	70	46	11	127



ESCENARIO 13: Totum Revolutum

Número de Jugadores: 8
Imperios (capital) y orden de juego inicial:
Roma (Roma), Macedonia (Pélla), Persia (Ánkyra), Egipto (Sais), Grecia (Athenai), Cartago (Carthago), Hispania (Numantia) y Galia (Gergovia).
Marcadores de Fortificación Iniciales: 13
Cartas iniciales: 10
Ciudades Clave: Terentum, Tyros, Míletôs,Astakos, Syracusae y Massila.
Áreas Bárbaras en juego: Todas
Victoria Automática: 23 ciudades
Ámbito Geográfico: Mapa Completo

TERRITORIO	CIUDADES 1	CIUDADES 2	CIUDADES 3	TOTAL CIUDADES
BRITANNIA	3	0	0	3
GALLIA	6	4	0	10
GERMANIA	0	0	0	0
LIGURIA	1	1	0	2
HISPANIA	11	7	0	18
MAURITANIA	4	0	0	4
AFRICA	3	4	1	8
LIBYE	4	1	0	5
AIGYPTOS	4	1	2	7
ASIA	12	8	1	21
MIKRÁ ASIA	2	2	2	6
HÉLADE	12	10	1	23
SKUTHÍA	5	3	0	8
PANNONIA	2	1	0	3
ILLYRICUM	2	2	0	4
ITALIA	4	3	5	12
CORSICA SARDINIA ET SICILIA	4	1	1	6
	79	50	11	140



ORDEN DE JUEGO

- **Construcción del Imperio**
- **Secuencia del Turno:** el orden de los jugadores depende del escenario
  - Reparto de Cartas
  - Rondas
    - Eventos Aleatorios (Posible fin de turno)
    - Cada jugador realiza una acción a elegir entre:
      - Pasar.
      - Descartar una carta y roba otra de su baraja.
      - Jugar carta de Imperio.
      - Declarar una Expedición Militar (EM).

SECUENCIA DE UNA BATALLA CAMPAL O NAVAL

Despliegue: Ambos jugadores muestran las cartas que forman sus EM (en caso de batalla naval comprobar capacidad de las Flotas). Tanto el Atacante como el Defensor pueden añadir cartas Líderes al combate y *todos los jugadores* pueden utilizar cartas de Evento Especial para ayudar a uno u otro bando.

Inicio de la Batalla: Se realizan los efectos de las cartas presentes en la batalla que indican "**Al inicio de una Batalla...**" simultáneamente. Las cartas descartadas en este paso no aportan sus FC al paso siguiente.

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 de sus cartas jugadas en su EM. El jugador con mayor puntuación es el ganador de la batalla; en caso de empate gana 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 (y Flota si es una batalla naval) con las que comenzó el paso de resolución, el Atacante se descarta de una carta de Tropa o Flota al azar de su EM.

Fin del combate: Tras esto el Defensor y el resto de jugadores salvo el Atacante se descartan de todas las cartas jugadas. Si ganó el Atacante su EM continúa su ruta hacia su objetivo. Si la batalla la gana el Defensor, el Atacante también se descarta de todas us cartas jugadas y termina su EM.

Recuperación de bajas: Tira un dado por cada carta que se haya descartado desde el inicio de la batalla. Con un 6 se devolverá a la mano del jugador que la jugó. Todas las cartas que indican en su texto que pueden recuperarse después de un combate suman +1 al dado.

SECUENCIA DE UN ASALTO A CIUDAD

Despliegue: El jugador Atacante muestra las cartas que forman su EM. No se puede asaltar una ciudad sin cartas de Tropa o Flota con FC en Asalto a Ciudad. 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 propio. Tras esto tanto el Atacante como el Defensor pueden añadir cartas de Líderes. Además todos los jugadores pueden utilizar cartas de Evento Especial, de Defensa de Cudad o de Asalto a Ciudad, para ayudar o perjudicar a uno u otro bando.

Fase de Asalto: Se realizan los efectos de las cartas presentes en la batalla que indican "**Al inicio de un Asalto...**" simultáneamente. tras esto el Atacante tira un dado más los aportados por otras cartas 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 las cartas de su bando. El jugador con el resultado más alto es el ganador del Asalto; en caso e empate gana el Defensor.

Fin del combate: Si la batalla la gana el Atacante toma la ciudad, 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.