

# AYUDA DE JUEGO

## 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 robar otra de su baraja.
      - ❑ Jugar carta de Imperio.
      - ❑ Declarar una Expedición Militar (EM)

## TABLA DE EVENTOS

### Tirada del dado

2-6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16+

### Evento

Prosperidad  
Buen tiempo  
Ataque neutral  
Tiempo para la diplomacia  
Bárbaros enfurecidos  
Tiempo de campaña  
Vuelta a casa  
Mal tiempo  
Piratas  
Escasez  
Fin de Turno

## TABLA DE ATAQUE NEUTRAL

### Tirar 1D6

1  
2-3  
4-5  
6+

### Ataque Neutral

9-9  
12-10  
16-11  
14-14

## TABLA DE ATAQUE PIRATA

### Tirar 1D6

1  
2-3  
4-5  
6+

### Ataque Pirata

5-4  
6-5  
8-6  
10-9

## TABLA PACIFICACIÓN DE ÁREAS BÁRBARAS

### Tirar 1D6

1 o menos

### Efecto

#### Campaña Difícil:

Elige entre ganar 1 PV o ganar 2 PV y descartarse de una carta de su mano al azar.

2

#### Migración:

Gana 2 PV, pero debe retirar si es posible un marcador de pacificada de otra área bárbara conectada a la que acaba de pacificar.

3-5

#### Pacificación:

Gana 3 PV y roba una carta de su baraja.

6-7

#### Infundir Temor:

Gana 4 PV, roba 2 cartas de su baraja y puede colocar un marcador de pacificada adicional en otra área bárbara conectada a la que acaba de pacificar.

8+

#### Campaña Triunfal:

Gana 5 PV y roba 3 cartas de su baraja.

