

CONQUEST

OF THE

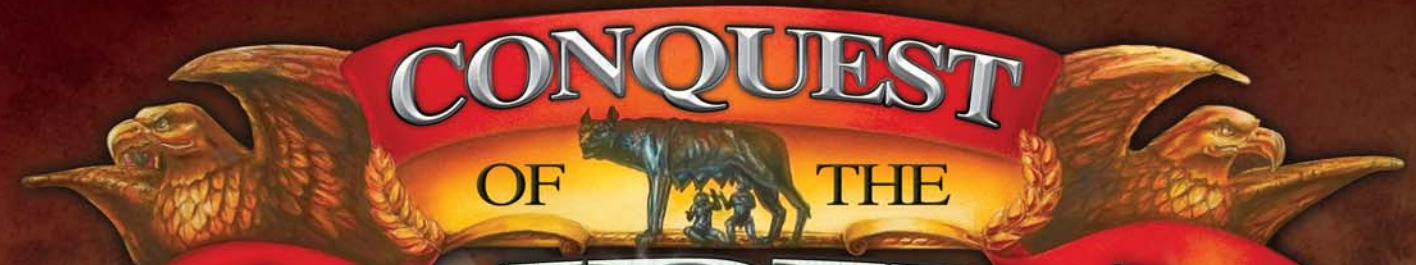


EMPIRE

III

REGLAS DEL JUEGO



The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire logo is set against a red and yellow background.

# CONQUEST OF THE EMPIRE

**DISEÑADO POR GLENN DROVER  
INSPIRADO EN UN DISEÑO POR MARTIN WALLACE**

*Dedico este juego con amor a mi esposa Christine  
Las derrotas en la vida son menos amargas y  
las victorias más dulces debido a ti.*



© COPYRIGHT 2005 EAGLE GAMES, INC.  
CONQUEST OF THE EMPIRE (CONQUISTA DEL IMPERIO) ES UNA MARCA  
COMERCIAL DE LARRY HARRIS



[www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net)

## CONQUISTA DEL IMPERIO II

### ENTORNO HISTÓRICO

Roma Imperial atraviesa una época de caos. El último emperador acaba de ser asesinado por la Guardia Pretoriana, la cual acaba de solicitar al tío del emperador que ocupe el trono, pero él, aterrizado, ha huido y se encuentra oculto.

Al poco tiempo, y casi simultáneamente, en Roma se empiezan a escuchar rumores acerca de varios generales de provincia cuyos ejércitos los han "declarado" los siguientes Césares.

Ahora estos ejércitos se han dedicado a saquear puntos distantes del Imperio y a reclutar por la fuerza nuevas tropas en sus filas. Pronto marcharán sobre Roma para colocar su César sobre el trono. Una sangrienta guerra civil está a punto de comenzar. ¿Podrá un César unir nuevamente al Imperio o será éste destruido por la guerra?

### EL JUEGO

El juego consiste en cuatro Estaciones de Campañas. Nuevas alianzas serán creadas al principio de cada Estación de Campañas (las cuales consisten en cuatro rondas de jugadas y algunas fases de fin de estación). Durante cada ronda, los jugadores se turnan para emprender dos Acciones cada uno. Al finalizar cada Estación de Campañas, se cobran impuestos y se suman Puntos de Victorias en base al número relativo de fichas de "influencias" que poseen los jugadores en cada provincia clave. Diversos tipos de unidades militares se utilizan para defender las fichas de "influencias" de un César y para atacar las fuerzas de los otros Césares. Las tarjetas de Conquista del Imperio, una vez adquiridas, otorgan beneficios económicos, políticos y militares que pueden contribuir con la victoria de un jugador. El dinero es esencial y se puede obtener a través de impuestos regulares al finalizar cada estación de campañas, o a través de "impuestos especiales" (estos últimos aumentan el Caos en el Imperio). Los jugadores deben usar sus preciados ejércitos, dinero y acciones para superar las fuerzas de los demás jugadores y dominar la mayor cantidad posible de provincias clave. Controlar estas provincias clave permite que los jugadores acumulen puntos de victorias y eventualmente obtengan el título de César.

### EL MAPA



El mapa se divide en numerosas Provincias terrestres y zonas marítimas. Las unidades terrestres (Infantería, Caballería, Catapultas, Generales y Césares) sólo pueden ocupar provincias terrestres y las Galeras sólo pueden ocupar zonas marítimas.



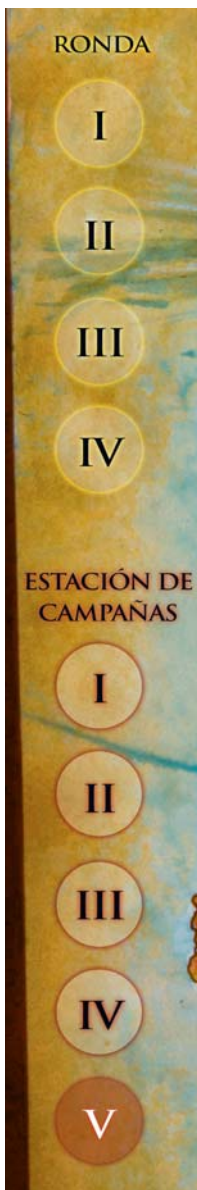
**CUADRO DE ALIANZAS:** Los jugadores usan esta área para mostrar las alianzas que se proponen durante la subasta de alianzas (Propuesta A y B); también exhibe las alianzas existentes y el orden de turnos en la Estación de Campañas una vez que concluyen las subastas.



**REGISTRO DE PUNTOS DE VICTORIAS:** Una Ficha de Influencias adicional de cada jugador permite llevar la cuenta de los Puntos de Victorias de cada uno durante el juego.



**PROVINCIAS CLAVE:** Las Provincias Clave son las provincias más importantes del Imperio Romano. Tener influencias en estas provincias es crucial para convertirse en el siguiente César. En Conquista del Imperio 2, los jugadores reciben Puntos de Victorias cuando tienen Fichas de Influencias en estas provincias. Las Provincias Clave son aquellas cuyos números están separados por barras diagonales (p. ej.: 15/5 corresponde a EGIPTO). Las 11 Provincias Clave son: Hispania, Narbonensis, Italia (donde se encuentra Roma), Neópolis, Sicilia, Achaia, Asia, Galacia, Mesopotamia, Egipto y Numidia.



**REGISTRO DE TURNOS:** El juego consiste en cuatro Estaciones de Campañas de cuatro rondas cada una (un total de 16 rondas por juego). Los jugadores deben usar dos unidades militares adicionales para llevar la cuenta de la ronda y la Estación de Campañas.

## UNIDADES, NAIPES, MONEDAS Y FICHAS

### UNIDADES

Las figurillas de plástico son las unidades. Las unidades pueden ocupar las provincias o las zonas marítimas en el mapa y se pueden utilizar para realizar Acciones especiales. Las unidades se clasifican como "unidades militares" (Infantería, Caballería, Catapultas y Galeras), "líderes" (Generales y Césares), "unidades navales" (Galeras) o "unidades terrestres" (Infantería, Caballería, Catapultas, Generales y Césares), según sea la situación.



**INFANTERÍA:** (Unidad militar; unidad terrestre) Las Unidades de Infantería representan una Cohorte de soldados romanos de a pie. La infantería romana era la columna vertebral del ejército romano y generalmente estaba integrada por profesionales bien entrenados. En Conquista del Imperio 2, estas unidades son económicas y muy eficientes en el campo de batalla.



**CABALLERÍA:** (Unidad militar; unidad terrestre). A pesar de que el número de jinetes en los ejércitos romanos era bajo en comparación con la infantería, estas tropas eran esenciales para realizar exploraciones, escaramuzas y la defensa de los flancos durante las batallas.

En Conquista del Imperio 2, estas unidades son una importante fuerza de ataque durante las batallas.



**CATAPULTAS:** (Unidad militar; unidad terrestre). Estas unidades representan todas las máquinas de guerra, desde las balistas y catapultas utilizadas en el campo de batalla, hasta los pesados onagros utilizados para derribar los muros de las ciudades. Las Catapultas completan un ejército en Conquista del Imperio 2, y ningún ejército está completo sin al menos una unidad de Catapultas



**GALERAS** (Unidad militar; unidad naval). Estas galeras de guerra, conocidas también como trirremes, representan las flotas de naves de guerra que utilizó el Imperio Romano para dominar el mar Mediterráneo durante cientos de años. En Conquista del Imperio 2, se utilizan para bloquear desplazamientos a través de estrechos (las dobles flechas en el mapa), transportar unidades terrestres a costas distantes y atacar otras flotas. También pueden alterar el resultado de las batallas terrestres que se realizan en provincias costeras cercanas.



**GENERALES:** (Líderes; unidades terrestres). Los Generales representan el liderazgo de las legiones romanas (los ejércitos). También representan a los líderes de cada facción que trata de obtener el poder. Tienen influencia sobre la

población, dirigen el desplazamiento de los ejércitos y los dirigen eficientemente en batalla, también procuran dinero y tropas adicionales



**El CÉSAR:** (Líderes; unidades terrestres). Los Césares representan al líder principal de cada facción y son candidatos al trono. Pueden ejercer las funciones de un General, a veces con más eficiencia.

## NAIPES



Durante el juego los jugadores adquieren Naipes de Conquista que les otorgan habilidades especiales. Estas habilidades varían desde mejorar las capacidades de los ejércitos de los jugadores en batalla hasta asesinar a generales y senadores de otros jugadores; desde la habilidad de obtener el voto del senado para reclutar nuevas tropas, obtener puntos de victorias, dinero o influencias en Roma hasta enviar misiones especiales para salvar las provincias de invasiones bárbaras.

## MONEDAS



Las monedas representan los "Talentos" de oro romanos. Las monedas de oro tienen un valor de 10 Talentos y las de plata valen 5 Talentos.

## FICHAS



**FICHAS DE CAOS:** Estas fichas tienen varias denominaciones (1, 5 y 10). Las fichas se entregan a los jugadores que “reciben” puntos de Caos por reclutar nuevas unidades, crear impuestos especiales y perder batallas. Los jugadores pueden ocultar el valor de sus Fichas de Caos de lo demás jugadores manteniéndolas volteadas, pero cada jugador debe mostrar sus Fichas de Caos al finalizar cada Estación de Campañas para determinar quién tiene la mayor cantidad (este jugador pierde 10 puntos de victorias) y la segunda mayor cantidad (pierde 5 puntos de victorias). Los jugadores pueden producir cambio según lo necesiten de entre el grupo de Fichas de Caos no utilizado.



**FICHAS DE PROVINCIA:** Estas fichas tienen acuñadas el nombre de una “Provincia Clave”. Al comienzo del juego, cada jugador toma al azar cuatro Fichas de Provincia (debe devolver cualquier ficha de “Italia” y elegir otra ficha, ya que ningún jugador puede comenzar con la influencia de Italia) y las coloca en cada una de las Provincias Clave indicadas, retirando las cuatro fichas tomadas del juego.

Después, al comienzo de cada Estación de Campañas (incluida la primera), entre las fichas que quedan se eligen al azar dos veces más Fichas de Provincia que el número de jugadores y se colocan en la Provincia Clave que indica cada una. Estas fichas pueden ser compradas por los jugadores e intercambiadas por sus Fichas de Influencias. Una vez que se compra una Ficha de Provincia, se retira del juego (nota: la ficha no se devuelve al grupo de Fichas de Provincia, sino que se pone “fuera de juego” en una pila separada de las Fichas de Provincia que no han sido utilizadas).



## FICHAS DE INFLUENCIAS

Las fichas de influencias representan la influencia que tiene un César en las Provincias Clave del Imperio Romano. Cada jugador comienza el juego con cuatro Fichas de Influencias en el tablero de juego. Los jugadores pueden ganar las Fichas de Influencias de cuatro formas:

- 1) Las Fichas de Provincia se pueden comprar y sustituir por las Fichas de Influencias si el jugador que realiza la compra tiene un General o un César en dicha provincia.
- 2) Un jugador puede comprar y sustituir la Ficha de Influencias de otro jugador (no aliado) en una provincia donde el jugador que realiza la compra tiene un General o un César y el jugador cuya Ficha de Influencias se compra no tiene Unidades Militares presentes. (Nota: el banco recibe el dinero de la compra, no el jugador).
- 3) La compra de una Tarjeta de Personalidad Política. El jugador que realiza la compra gana una nueva Ficha de Influencias en la provincia donde se encuentra su César.
- 4) Un jugador obtiene el Voto Senatorial: Influencia en Roma. Este jugador añade dos nuevas Fichas de Influencias en Italia.

Las Fichas de Influencias sólo se colocan en Provincias Clave y nunca se pueden desplazar de una provincia a otra al igual que las otras unidades.

Las Fichas de Influencias adicionales también se utilizan como marcadores para indicar los puntos de victorias de cada jugador y el orden de sus turnos.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color y comienza el juego con 1 César, 1 General, 8 Infanterías, 2 Caballerías, 1 Catapulta y 1 Galera y 4 Fichas de Influencias en su color de juego. Sólo pueden usar fichas que sean de su color. Cada jugador comienza el juego con 80 Talentos (8 monedas de oro) y tres naipes de “Senador” (cada uno recibe naipes cuyos valores son I, II y III).

Las cinco tarjetas de “Voto Senatorial” se retiran de la baraja y se ponen cara arriba junto al tablero de juego. Barajee el resto de los naipes y ponga la baraja cara abajo junto al tablero de juego.

Cada jugador, comenzando por el que le toca el primer turno, toma al azar 4 Fichas de Provincia, y coloca una de sus Fichas de Influencias en cada una de las provincias que le ha tocado. Si un jugador obtiene una Ficha de Provincia de Italia, debe devolverla a la baraja y tomar otro naipe (ningún jugador puede comenzar el juego con un Marcador de Influencias en Italia). Una vez que cada jugador ha colocado sus 4 Fichas de Influencias, las Fichas de Provincia correspondientes se retiran del juego.

Todas las monedas sobrantes se colocan en un “banco” junto al tablero de juego. Los jugadores hacen sus pagos al banco y el banco paga los impuestos a los jugadores.

Nota: Los jugadores jamás se intercambian dinero, unidades, Fichas de Influencias, Fichas de Caos o Tarjetas de Conquista.

### Sugerencia

*Es necesario tener dinero (monedas de oro o plata) para una variedad de fines y en ocasiones los jugadores podrían carecer de estepreciado bien. Afortunadamente, un jugador siempre puede obtener más oro cobrando un “Impuesto Especial” durante su turno, pero al hacerlo deberá soportar el caos adicional. El jugador puede recibir hasta 5 Talentos por cada punto de Caos que acepta, hasta un total de 25 Talentos por cada acción.*

## SECUENCIA DE LA ESTACIÓN DE CAMPAÑAS

El juego consiste en una serie de Estaciones de Campañas que están integradas por las siguientes fases:

- 1) Colocar Fichas de Provincia
- 2) Colocar las Tarjetas de Conquista disponibles
- 3) Decidir alianzas entre jugadores y el orden de los turnos
- 4) Colocar las unidades iniciales – (sólo en la primera Estación de Campañas)
- 5) Acciones de los jugadores (2 por jugador por ronda)
- 6) Impuestos y mantenimiento
- 7) Puntos de Victoria y Caos
- 8) Fin de una Estación de Campañas

## 1) COLOCAR FICHAS DE PROVINCIA

Los jugadores toman al azar Fichas de Provincia entre las fichas disponibles y las colocan cara arriba en sus respectivos sitios del mapa. Las Fichas de Provincia que provienen de la Estación de Campañas anterior se dejan en el mapa hasta que alguien las compre. El número de Fichas de Provincia seleccionadas es igual al doble de la cantidad de jugadores (por lo tanto, si hay 6 jugadores, habrán 12 Fichas de Provincia al inicio de cada Estación de Campañas).

## 2) COLOCAR LAS TARJETAS DE CONQUISTA DISPONIBLES

De la baraja se eligen dos veces más Naipes de Conquista que el número de jugadores y se colocan cara arriba junto al tablero de juego. Estos naipes quedan disponibles para que los jugadores los seleccionen durante su turno.

## 3) DECIDIR ALIANZAS ENTRE JUGADORES Y EL ORDEN DE LOS TURNOS

Los jugadores deben dividirse en dos alianzas de acuerdo a una serie de subastas de alianzas. Estas subastas tienen la finalidad de determinar cuáles jugadores formarán cuáles alianzas y el orden de los turnos.

### Sugerencia

*Ganar estas subastas podría ser de gran utilidad al jugador, ya que le permite decidir a cuáles jugadores atacar y cuáles jugadores no le pueden atacar en la siguiente Estación de Campañas. Ganar también le permite decidir quién jugará primero, lo cual puede ser MUY valioso y sin duda alguna influirá en la dinámica del juego.*

El orden de las ofertas en la primera subasta de alianzas de la primera Estación de Campañas va en sentido de las manecillas del reloj, comenzando por el primer jugador (quien se selecciona al azar). Al siguiente jugador que está a su izquierda le tocará comenzar la siguiente subasta, y así sucesivamente.

En las siguientes Estaciones de Campañas, el primer jugador que haga una oferta en la subasta de alianzas será aquél que jugó (realizó sus acciones) de último en la Estación de Campañas anterior. Al siguiente jugador que está a su izquierda le tocará comenzar la siguiente subasta, y así sucesivamente.

Los jugadores presentan sus ofertas con Talentos (monedas). El primer jugador presenta su oferta y el que le sigue puede subir la oferta o pasar. Cada jugador presenta una oferta o pasa (en sentido de las manecillas del reloj). Si un jugador decide pasar, puede presentar una oferta posteriormente si la ronda de ofertas sigue hasta que le toque ofertar nuevamente. Cada subasta termina cuando todos los jugadores pasan después de la última oferta. El jugador que presentó la oferta más alta gana la subasta. (Nota: el primer jugador puede presentar una oferta de “cero” – lo cual no se considera

“pasar”. Si ningún otro jugador presenta una oferta superior a cero, el primero gana la subasta gratuitamente).

Cuando un jugador presenta una oferta, debe exponer la alianza que propone al presentar su oferta (usa una Ficha de Influencias adicional de cada jugador para este fin). Para ello se pone una ficha no aliada en el Cuadro de Propuestas A y otra ficha no aliada en el Cuadro de Alianzas B. El jugador que presenta la oferta puede poner un marcador no aliado, incluyendo el suyo, en cualquiera de los cuadros. El único momento en el que un jugador puede colocar una sola ficha no aliada (sin un marcador correspondiente en el otro Cuadro) es cuando se trata de la última ficha en una subasta donde participa una cantidad impar de jugadores. Si otro jugador hace una oferta mayor, puede redistribuir o sustituir otras fichas no aliadas según le convenga.

El jugador que eventualmente gana la subasta le paga al banco la cantidad que ofertó y pone los dos marcadores que están en los Cuadros de Propuestas en los Cuadros de Alianzas en la forma propuesta (al concluir la primera subasta, la ficha que está en el Cuadro de Propuestas A se coloca en el “primer” cuadro y la ficha que está en el Cuadro de Propuestas B se coloca en el “segundo” cuadro. Al concluir la segunda subasta, la ficha en A se coloca en el “tercer” cuadro, la ficha en B se coloca en el “cuarto” cuadro, y así sucesivamente).

Este proceso debe continuar hasta que todos los jugadores pertenezcan a una de las dos Alianzas.

#### 4) COLOCAR LAS UNIDADES INICIALES (SÓLO EN LA PRIMERA ESTACIÓN DE CAMPAÑAS)

Una vez que termina la primera subasta (solamente), los jugadores toman turnos para colocar sus unidades (8 infanterías, 2 Caballerías, 1 Catapulta, 1 Galera, 1 César y 1 General) en el tablero de juego. El jugador cuya ficha se encuentra en el “primer” cuadro coloca primero todas sus unidades, seguido por el “segundo” jugador, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan colocado sus unidades iniciales. Un jugador sólo puede colocar sus unidades iniciales en provincias donde están sus Fichas de Influencias. Los jugadores colocan su Galera en una zona marítima adyacente a la provincia que contiene su Ficha de Influencias.

#### 5) ACCIONES DE LOS JUGADORES (2 POR JUGADOR POR RONDA)

Cada Estación de Campañas dura 4 rondas. El orden de las jugadas se decide de acuerdo a la posición que ocupa la ficha de cada jugador en la Presentación de Alianzas.

El jugador cuya ficha está en el “primer” cuadro toma 2 acciones, seguido por el jugador cuya ficha está en el “segundo” cuadro, y así sucesivamente.

Un jugador puede realizar dos acciones o combinación de acciones durante cada ronda (a excepción de la Acción:

“Recoger un Naipe de Conquista”, la cual sólo se puede realizar una vez por vuelta). Un jugador puede realizar cualquier combinación de las siguientes acciones en cualquier orden:

- Recoger un Naipe de Conquista (una sola vez por ronda)
- Reclutar
- Comprar influencias
- Cobrar un impuesto especial
- Desplazar unidades terrestres
- Librar una batalla en tierra
- Un desplazamiento naval / una batalla naval
- Pasar

Una vez que todos los jugadores han completado dos acciones, el marcador de rondas se adelanta un espacio y se comienza la siguiente ronda. Al concluir cuatro rondas, el juego entra en la fase de Impuestos (6) y Mantenimiento.

#### RECOGER UN NAIPE DE CONQUISTA (UNA SOLA VEZ POR RONDA)

El jugador activo puede elegir un naipe entre los que están cara arriba, pagándole al banco el coste del naipe (indicado en la esquina inferior derecha). Si el naipe no tiene coste, es “gratis”, pero el jugador aún debe realizar una acción para obtenerla. El coste indicado es el que se debe pagar para obtener el naipe, y no hay ningún coste adicional para usarla.

Existen quince tipos de Naipes de Conquista, cada uno tiene un símbolo exclusivo en la esquina inferior izquierda. Las reglas son diferentes para cada tipo de naipe.



**USO INMEDIATO:** Si se elige uno de estos naipes, se debe usar inmediatamente y retirarlo del juego.



**SENADOR:** Si un jugador selecciona este naipe, debe colocarlo cara abajo frente a sí (puede mantenerlo oculto si lo desea). Después de usarlo (en un Voto Senatorial) se retira del juego (consultar Voto Senatorial).



**DIPLOMACIA:** Si un jugador selecciona este naipe, debe colocarlo cara arriba frente a sí durante el resto de la Estación de Campañas. Al concluir la Estación de Campañas estos naipes se devuelven al grupo de naipes disponibles (cara arriba) junto al tablero de juego y pueden ser elegidos por otro jugador.

◆ **MÚLTIPLES USOS:** Si un jugador selecciona uno de estos naipes, debe colocarlo cara arriba frente a sí durante el resto del juego. Sin embargo, estos naipes sólo se pueden usar una vez durante cada Estación de Campañas.

Asimismo, sólo se pueden usar una vez durante el turno de un jugador, pero su uso no finaliza la acción (por lo tanto, durante su turno un jugador podría “usar” algunos, ninguno o todos sus naipes de múltiples usos sin cambiarlos por una acción). El naipe se coloca cara abajo una vez usado, y no se puede volver a usar durante el resto de la Estación de Campañas. Al comienzo de cada Estación de Campañas, el jugador debe acordarse de poner cara arriba sus naipes de Múltiples Usos para indicar que están disponibles nuevamente.

**NINGÚN SÍMBOLO:** Si el naipe no tiene ningún símbolo en la esquina inferior izquierda, entonces su efecto dura el resto del juego una vez que se selecciona. El jugador que lo elige debe colocarlo cara arriba frente a sí.

### RECLUTAR

El jugador activo puede reclutar (comprar) nuevas unidades militares entre esta agrupación de unidades disponibles. Los nuevos reclutas deben colocarse en una provincia (o, en el caso de las Galeras, en una zona adyacente a la provincia) donde el jugador tenga por lo menos una ficha de influencias y un General o un César. El coste de las unidades se paga al “banco” de acuerdo a la siguiente lista:

■ Infantería	5
■ Caballería	10
■ Catapulta	15
■ Galera	15
■ General	20

El jugador activo puede comprar la cantidad de unidades que desee, limitado únicamente por las unidades que sean de color.

*El reclutamiento de ejércitos tiende a molestar al populacho ya que sus jóvenes son “reclutados” a las filas del ejército. Este hecho les molesta aún más cuando no son reclutados por su gobierno legítimo.*

Cada vez que un jugador recluta soldados, recibe 2 puntos de Caos.

### COMPRAR INFLUENCIAS

El jugador activo puede comprar una ficha de influencias en cualquier provincia donde haya una Ficha de Influencias no protegida o una Ficha de Provincia disponible (ver abajo),

con la condición de que tenga un General o un César en esa provincia. Un jugador puede comprar 1 ficha de influencias o provincia si tiene un General en esa provincia o 2 fichas de influencias o provincia en una provincia donde esté su César. (Nota: no se pueden combinar ambas opciones. Es decir, un jugador no puede comprar 3 fichas de influencias o provincias si tiene un General y un César en esa provincia).

Cada ficha de influencias o provincia tiene un coste de 10 Talentos (pagaderos al banco). Cuando un jugador compra una Ficha de Provincia, ésta se retira del juego y se sustituye por la Ficha de Influencias del jugador. Cuando un jugador compra la ficha de influencias de otro jugador, ésta se devuelve a dicho jugador y se sustituye por la ficha del jugador que realiza la compra.

## PROTECCIÓN DE LAS FICHAS DE INFLUENCIAS

Un jugador no puede comprar una Ficha de Influencias de otro jugador mientras este último tenga por lo menos una unidad militar terrestre en esa provincia (Infantería, Caballería o Catapulta). Por lo tanto, si un jugador desea comprar una Ficha de Influencias de otro jugador, debe atacar primero sus unidades militares y eliminarlas o forzar su retirada.

### Sugerencia

*Uno de los primeros retos que enfrentan los jugadores en Conquista del Imperio 2 es proteger sus Fichas de Influencias mientras se las quita a los otros jugadores. Esto significa que probablemente usted prefiera concentrar sus unidades militares en un gran ejército a fin de ganar batallas con la menor cantidad posible de bajas. Sin embargo, también va a querer guarnecer las provincias que contienen sus Fichas de Influencias con por lo menos una unidad de Infantería para forzar a sus oponentes a emprender una Acción adicional antes de tener la oportunidad de comprar sus Fichas de Influencias. A veces también conviene guarnecer las provincias que rodean a las provincias clave para que no tengan acceso fácil.*

### IMPUESTO ESPECIAL

El jugador activo puede recoger dinero a través de un “impuesto especial” (básicamente tomando lo que necesita de la población, con o sin su consentimiento). Cuando un jugador realiza esta Acción, toma de 5 a 25 Talentos del banco (el jugador decide la cantidad) y recibe 1 punto de Caos por cada 5 Talentos que toma.

## DESPLAZAR UNIDADES TERRESTRES

El jugador activo puede tomar la decisión de desplazar sus unidades terrestres. En primer lugar, debe seleccionar una provincia que tenga por lo menos un General o el César. Desde esta provincia debe desplazar la cantidad de unidades que quiera, de acuerdo a lo siguiente:

- Si las unidades se desplazan por tierra, pueden ir a cualquier número de provincias, trasladándose entre provincias que estén adyacentes, pero se deben detener cuando entren en una provincia que esté ocupada por una unidad militar no Aliada (Infantería, Caballería o Catapulta).
- Las unidades terrestres se pueden desplazar de una provincia a otra adyacente que esté conectada por flechas, mientras no haya Galeras no Aliadas (enemigas) en el área marítima donde se encuentran las flechas.
- Las unidades pueden partir de la misma provincia a diferentes provincias, pero deben observar todas las restricciones de movimientos. (Un jugador puede comenzar su turno desplazando seis unidades desde la misma provincia a seis destinos diferentes).
- **DESPLAZAMIENTO ANFIBIO:** Un jugador puede desplazar sus unidades terrestres de una provincia que esté adyacente a una zona marítima (cualquier distancia) a otra provincia que está adyacente a una zona marítima, con las siguientes condiciones:
  - 1) Debe tener una o más Galeras en la zona marítima que está adyacente a la provincia a la cual se dirige.
  - 2) No puede desplazar más de 4 unidades militares terrestres (más cualquier cantidad de Generales o Césares) por cada Galera que esté adyacente a la provincia a la cual se dirige.
  - 3) No puede desplazar las unidades antes de embarcarlas en un desplazamiento anfibio.Este desplazamiento no puede ser bloqueado por Galeras no Aliadas.

## BATALLA EN TIERRA

### DECLARACIÓN

El jugador activo puede tomar la decisión de atacar solamente unidades enemigas (no Aliadas) que comparten una provincia con sus propias unidades, y procede a declarar el sitio de la batalla y las unidades de cuál enemigo ataca.

### PARTICIPACIÓN DE GALERAS

Una vez que se declara una batalla, los participantes deciden si va a participar alguna Galera que se encuentre en una zona marítima adyacente. Cuando una Galera participa en una

batalla, lo hace en la misma forma que cualquier otra unidad, y si sobrevive a la batalla, debe regresar a la zona marítima donde se encontraba.

### PARTICIPACIÓN DE TROPAS ALIADAS

Ahora los aliados de ambos participantes pueden declarar (siguiendo el orden del juego) si van a involucrar sus unidades militares en la batalla. Los aliados sólo pueden prestar unidades terrestres situadas en la provincia donde se va a realizar la batalla y Galeras que están en zonas marítimas adyacentes a la batalla. Una vez que un aliado decide prestar sus unidades, las elige y traspasa el control sobre ellas al participante el tiempo que dure la batalla. Las que sobrevivan a la batalla deberán ser devueltas a su dueño original. Un aliado no puede prestar Naipes de Conquista ni unidades de un naip de DIPLOMACIA ni una ciudad o fortificación.

### LA BATALLA

Ambos jugadores forman su “ejército de batalla” y enfrentan a ambos ejércitos que tienen bajo su control. La batalla se peleará en rondas, durante las cuales los jugadores lanzarán los dados y retirarán sus pérdidas. La batalla durará por lo menos una ronda completa y terminará cuando uno de los jugadores no tenga más unidades militares o haya “Retrocedido” (ver más adelante).

### RONDA DE BATALLA

Cada jugador lanza 3 dados, sin importar el número de unidades que participan. Un jugador también lanza 1 dado adicional si en la batalla participa un General o un César de su alianza, 1 dado adicional si el defensor posee una ciudad en la provincia donde se pelea la batalla (y por lo tanto defiende una ciudad), más cualquier dado adicional que obtenga a través de tarjetas de “Entrenamiento Militar”.

Cada dado cuyo símbolo concuerde con una unidad en su ejército de batalla “asesta un golpe” al ejército contrario (nota: Los golpes asestados se limitan al número de unidades en su ejército de batalla que concuerdan con los símbolos de los dados. Por ejemplo, si el jugador rojo sólo tiene una unidad de Infantería y una de Caballería en la batalla y al lanzar los dados obtiene tres unidades de Infantería, una de Caballería y una Catapulta, ha asestado dos golpes – uno a través de la Infantería y otro a través de la Caballería.

El jugador contrario debe retirar una unidad por cada “golpe asestado”. Los Generales y Césares no se pueden retirar (no pueden caer en batalla). Los lanzamientos de dados y las pérdidas que sufren ambos jugadores se consideran simultáneos, excepto cuando un jugador defiende una ciudad, en cuyo caso debe lanzar primero los dados para determinar las pérdidas del Atacante antes de que este lance sus dados.

## RETIRADAS

Al finalizar cada ronda de batalla, cualquiera de los dos jugadores puede retroceder (el defensor decide primero). Un jugador debe retirar todas las unidades que tiene en la provincia a una adyacente que no tenga unidades militares no Aliadas (enemigas) (no cuentan los Generales y los Césares).

Si un jugador pierde todas sus unidades militares, debe retirar cualquier General o César superviviente a una provincia adyacente aun cuando esté ocupada por unidades militares no Aliadas.

Nota: las galeras no retroceden, sino que se devuelven a la zona marítima donde estaban originalmente.

## CAOS

El perdedor en cada batalla recibe 2 Puntos de Caos. Los Aliados que prestaron fuerzas militares no reciben Puntos de Caos.

### DESPLAZAMIENTO NAVAL / BATALLA NAVAL

Cuando un jugador elige esta Acción, puede desplazar una o más Galeras sin importar su ubicación, cualquier distancia, hasta un sólo destino en una zona marítima. Este desplazamiento naval no puede ser bloqueado por Galeras no Aliadas.

El jugador también podrá declarar una Batalla Naval como parte de la misma Acción. Si desplazamiento que se realiza durante la Acción no se inicia antes de la batalla, no se puede realizar.

## BATALLA NAVAL

Las Batallas Navales se pelean exactamente igual que las batallas en tierra, con las siguientes excepciones:

- 1) El jugador lanza un dado por cada Galera que tiene en su "Fuerza Naval de Batalla", más cualquier dado adicional que obtenga a través de tarjetas de "Entrenamiento Naval".
- 2) Las unidades terrestres no participan en las Batallas Navales.
- 3) No pueden participar Galeras que están en zonas marítimas adyacentes.
- 4) Las Galeras no se dan a la fuga.
- 5) Las Batallas Navales tienen una duración máxima de 3 rondas.

### PASAR LA JUGADA

Un jugador puede pasar sin jugar, pero debe realizar acciones en rondas posteriores.

## 6) IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO

Durante esta fase, cada jugador recoge impuestos por sus influencias en cada provincia.

Cada jugador recibe 5 Talentos por cada ficha de influencias que tenga en el tablero, y 5 Talentos de bono por cada ficha de influencias que tenga en las provincias donde posea una ciudad (p.ej.: 10 Talentos por cada Ficha de Influencias que tenga en provincias donde posea una ciudad).

## 7) PUNTOS DE VICTORIA Y CAOS

Al concluir cada Estación de Campañas, los jugadores determinan cuántos Puntos de Victorias obtienen. A cada provincia clave le corresponde dos cifras (tres en Italia), tal como se muestra. Éstas representan el número de Puntos de Victoria que gana el jugador que tiene la mayor cantidad de fichas de influencias, al igual que el jugador que le sigue en cantidad, en dicha provincia (y la tercera mayor cantidad en Italia). Si hay algún empate entre jugadores para cualquiera de estas posiciones, todos los jugadores empatados reciben el número de Puntos de Victoria que le corresponden a dicha posición.

*Por ejemplo: La provincia de Neópolis tiene un valor de 15/5. Tanto Ángela como Carlos tiene 3 fichas de influencias ahí, mientras que Bernardo tiene 2 y David 1. Ángela y Carlos reciben 15 Puntos de Victorias cada uno y Bernardo recibe 5. A David no le toca nada.*

Cada ciudad que posee un jugador reduce en 3 sus Puntos de Caos.

Después de restar los puntos de caos gracias a las ciudades, los jugadores que tienen más Puntos de Caos que los demás jugadores pierden Puntos de Victorias. El jugador que tiene la mayor cantidad de Puntos de Caos pierde 10 Puntos de Victorias y el que le sigue pierde 5 Puntos de Victorias. Los empates se tratan de la misma forma que los puntos de victorias.

## 8) FIN DE UNA ESTACIÓN DE CAMPAÑAS

Mueva el marcador de Rondas a su posición inicial y adelante el marcador de Estaciones de Campañas una posición. Los naipes de Múltiples Usos que se utilizaron durante la Estación de Campañas previa deben voltearse cara arriba para indicar que se pueden volver a usar. Todos los naipes de Diplomacia se deben colocar cara arriba en el sitio que les corresponde. Despeje la Presentación de Alianzas después de anotar quién jugó de último (este jugador comenzará la Subasta de Alianzas en la siguiente Estación de Campañas).



## NAIPES DE SENADOR



Los naipes de "Senador" se identifican con números romanos (I-IV) que representan su valor cuando se intenta obtener Votos Senatoriales. Cada jugador recibe naipes de Senador (cuyo valor total es de 6 votos) al comienzo del juego, y tiene la oportunidad de obtener Senadores adicionales cuando elige naipes de Senador. ¡Los Senadores pueden ser sobornados por otros jugadores a través de naipes de Soborno Senatorial! Finalmente, el jugador que tiene más influencias en Italia recibe un naip de Senador al azar entre los naipes de Senador que debe pagar el ganador en cada Voto Senatorial (ver abajo).

## EL VOTO SENATORIAL



Al comienzo del juego hay cinco (5) naipes de Voto Senatorial, cara arriba en el área de naipes, que los jugadores pueden comprar durante el juego. Cuando un jugador compra un naip, controla ese Voto Senatorial específico durante el resto del juego.

Una vez que el jugador obtiene el naip, puede "usarlo" una vez durante cada Estación de Campañas. El uso de la tarjeta no cuenta como una Acción, pero se debe usar durante el turno regular del jugador (antes o después de cualquier número de Acciones).

Para iniciar un Voto Senatorial, el jugador anuncia —"Exijo un Voto Senatorial sobre... (lo que declare su tarjeta)". Él comienza el proceso de votación volteando cara arriba uno o más naipes de Senador que le pertenezcan. (Nota: el jugador que inicia la votación puede "pasar"). El siguiente jugador

(a su izquierda) puede votar una cantidad más elevada (exhibiendo más Senadores que los votos que se han emitido) o "pasar". El proceso de votación sigue de esta manera hasta que todos los jugadores hayan "pasado" (a excepción del que hace la oferta).

El último jugador que emite el voto más elevado gana, paga su oferta en naipes de Senador (no se da "cambio" y los naipes pagados deben equivaler a la oferta) y recibe inmediatamente el beneficio que se declara en el naip de Voto Senatorial. Si nadie vota (todos los jugadores pasan), nadie recibe los beneficios del naip (pero el naip se considera "usado" durante esta Estación de Campañas).

Los jugadores que no ganaron la votación, reclaman los Senadores que han utilizado.

## PAGO DE LA OFERTA / INFLUENCIA EN ROMA

A continuación el jugador que tenga la mayor cantidad de Fichas de Influencias en Italia (Roma) selecciona al azar un naip entre los naipes de Senador que usó el ganador en la votación. El resto de los naipes de Senador usados se retiran del juego. Si ocurre un empate para obtener la mayor cantidad de Fichas de Influencias en Roma, ningún jugador recibe este beneficio.

Un jugador puede reclamar múltiples votos senatoriales (obtenidos entre diferentes naipes) durante su turno regular.

## EL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la cuarta Estación de Campañas (5 si los jugadores desean jugar más tiempo), ganando el jugador que ha acumulado la mayor cantidad de Puntos de Victorias. ¡Si ocurre un empate, el jugador que ha acumulado la mayor cantidad de Puntos de Victorias Y la mayor cantidad de Fichas de Influencias se convierte en el siguiente César del Imperio Romano!

## EJEMPLOS DE JUGADAS

Juan tiene 2 Fichas de Influencias en Egipto, en donde no hay otras Fichas de Influencias o Provincias. Sus unidades en Egipto consisten de 8 Infanterías, 2 Caballerías, 1 Catapulta y 1 General. Durante su primera acción decide Desplazar Unidades Terrestres. Él "activa" esta provincia y se desplaza (UNA Acción) en la siguiente forma:

- 1 Infantería a Numidia
- 1 Infantería a Hispania
- 1 Infantería a Sicilia
- 4 Infanterías, 2 Caballerías, la Catapulta y el General a Galacia.,

Juan entró sin ningún problema en Hispania (y Numidia) ya que no había tropas no aliadas entre Egipto e Hispania a lo largo de la costa africana, ni Galeras no aliadas bloqueando el Estrecho de Gibraltar. No se desplazó a Hispania a través la

ruta del norte (la más larga) porque el paso estaba bloqueado por unidades no aliadas. También entró en Sicila ya que tenía una Galera en una zona marítima adyacente (desplazamiento anfibio). Finalmente, se desplazó a Galacia gracias a la ausencia de tropas no aliadas entre Egipto y Galacia. Como vemos, los desplazamientos pueden ser muy amplios cuando las tropas de un jugador no están bloqueadas por tropas contrarias.

Juan dejó 1 Infantería (y su César) en Egipto como una medida de protección contra posibles agresores. Cualquier enemigo tendría que realizar dos Acciones para eliminar esta guarnición: una para desplazarse a Egipto y una para librar batalla contra esta unidad de Infantería. Esta condición le permitiría desplazar nuevamente tropas (¡suponiendo que no estuvieran bloqueadas!) o su César (después de la retirada) a Egipto para reclutar tropas adicionales y proteger su Influencia en esta provincia.

### LA BATALLA

Sigamos con el ejemplo de Juan basándonos en el ejemplo anterior. Él entró en Galacia para ganar influencia ahí. Pero Galacia ya está ocupada por tropas no aliadas (pertenecientes a Carlos) que protegen las Fichas de Influencias de Carlos en dicha provincia. Juan decide librar una batalla con la intención de vencer a Carlos y comprar (sustituir) sus Fichas de Influencias en una ronda posterior. El desplazamiento de Juan fue su primera Acción y esta batalla será la segunda.

Carlos cuenta con una sola unidad de Infantería (la guarnición) y ninguna Ciudad en Galacia. La batalla será corta: Juan lanza 4 dados (porque tiene un General pero carece de naipes de "Entrenamiento Militar") y su contrario lanzará 3 (no tiene ni Generales ni Ciudades ni "Entrenamiento Militar"). Juan asesta al menos "un golpe" y elimina la infantería del enemigo, pero su contrario lanzó una cara en blanco y 2 símbolos de Infantería. Carlos sólo puede aprovechar uno de estos símbolos porque cuenta con una sola Infantería. Juan pierde 1 unidad, así que elige una Infantería. De esta forma, ambos jugadores pierden 1 Infantería en la batalla. ¡Juan se asegura de que su contrario tome 2 puntos de Caos del "banco" por haber perdido la batalla!

### COMPRA DE INFLUENCIAS

Sigamos con el ejemplo anterior... En la siguiente ronda, Juan descubre que su contrario no ha reforzado Galacia. Sin protección, Juan puede comprar una Ficha de Influencias por 10 Talentos, los cuales paga al banco. Entonces decide comprar las dos Fichas de Influencias en Galacia, lo cual requiere 2 Acciones. ¡Es una lástima que no se haya

desplazado con su César ya que la unidad podría haber comprado 2 Fichas de Influencias realizando una sola Acción!

### SUGERENCIAS DE JUGADAS

Coloque por lo menos una guarnición integrada por una unidad de infantería para proteger su influencia. El enemigo tendrá que realizar una Acción para derrotar a la guarnición, debido a lo cual le atraerá más tomar una influencia que esté desprotegida. El retraso también le podría dar la oportunidad de reforzar esa provincia con tropas adicionales.

También le conviene desplazar una sola unidad de infantería a la vez a posiciones de bloqueo para evitar que unidades terrestres del enemigo entren en sus provincias. Esta estrategia generalmente se desarrolla más adelante durante el juego, después de que los jugadores han comenzado a crear ejércitos más grandes y se pueden dar el lujo de perder unas cuantas unidades de infantería de entre sus ejércitos principales.

Tener control sobre el mar puede ser crucial. Si distribuye sus Galeras estratégicamente, podrá bloquear los sitios de cruce de sus contrarios (los jugadores en la otra alianza). Cuando pelea una batalla en tierra, si tiene Galeras en la zona marítima que está adyacente a la batalla, puede sumarlas a sus fuerzas, añadiendo un símbolo a sus dados. Esto puede ser la diferencia entre ganar y perder una batalla encarnizada.

Trate de ganar influencias en varias provincias, es mejor tener la misma cantidad de influencias en varios lugares ya que se obtienen más Puntos de Victorias. A pesar de que son más difíciles de defender, el juego se gana con Puntos de Victorias – no con dinero ni con grandes cantidades de Fichas de Influencias.

Es necesario seguir dos estrategias clave para obtener la victoria: tomar Roma (Italia), Neópolis y posiblemente Sicilia u otra provincia adyacente a Italia. Esta estrategia "central" permite acumular muchos Puntos de Victorias por mantener el control sobre Roma y sus alrededores. También permite obtener mayor control sobre el Senado (el jugador que tiene más influencia en Italia gana un Senador al azar en cada voto Senatorial).

La estrategia alterna consiste en ganar control sobre la mayoría de las provincias exteriores, incluyendo preferiblemente a Egipto. Esta estrategia "provincial" puede resultar exitosa mientras los demás jugadores se pelean por el control de Roma.

Un elemento interesante del juego es el Voto Senatorial. Si un jugador logra manipular inteligentemente el senado, puede ganar el juego sin realizar numerosos esfuerzos militares. ¡La manipulación del Senado puede ser muy eficiente cuando se combina con la estrategia "central", a medida que el jugador solicita votos Senatoriales, recibe beneficios y repone sus filas de Senadores!

Cuidese de situaciones en las que sus tropas sean rodeadas por un enemigo antes de entrar en batalla. ¡Esto impide su opción de retirada!



## TIPOS DE NAIPES DE CONQUISTA (Y REGLAS ESPECIALES)

### MERCADER (7 naipes únicos)

#### SÍMBOLO: UN DIAMANTE MORADO

El naipe de Mercader autoriza a su propietario a recibir ingresos adicionales una vez por cada Estación de Campañas. El jugador puede usar este naipe en cualquier momento durante su Fase de Acción. El uso de esta tarjeta no cuenta como una Acción.

- EGIPTO – Usted recibe 10 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Egipto. Coste: 25
- SICILIA – Usted recibe 10 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Sicilia. Coste: 25
- HISPANIA – Usted recibe 5 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Hispania. Coste: 15
- ITALIA – Usted recibe 5 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Italia. Coste: 15
- ACHAIA – Usted recibe 5 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Achaia. Coste: 15
- ASIA – Usted recibe 10 talentos por cada marcador de influencias que tiene en Asia. Coste: 25

### ASESINO (1 naipe único)

#### 1 NAIPES ÚNICO: UN DIAMANTE MORADO

Si usted obtiene un asesino será temido. Este naipe le permite eliminar un General o un naipe de Senador al azar en cada Estación de Campañas. ¡El naipe de Asesino no se puede detectar, así que lo puede usar contra un aliado!

- Elimine cualquier general o naipe de senador al azar. Este naipe se puede usar contra un aliado. Coste: 20

### SAQUEO DE LA CAMPAÑA (1 naipe único)

#### SÍMBOLO: UN DIAMANTE MORADO

Este práctico naipe le permite obtener dos veces más ganancias por el cobro del impuesto "especial" sin recibir caos adicional. ¡También lo puede usar una vez por Estación de Campañas sin que cuente como una Acción adicional!

- Gane 50 talentos y reciba sólo 5 puntos de caos. Coste: 10

### VOTO SENATORIAL (5 naipes únicos)

*Nota: el frente y el dorso de estos naipes son diferentes a los de los otros naipes ya que se retiran de la baraja antes de comenzar el juego y se pueden comprar desde el momento en que comienza el juego.*

#### SÍMBOLO: UN DIAMANTE MORADO

Tener uno de estos naipes puede ser de gran utilidad para un potencial César. Poseer dos o tres le convierte en un personaje poderoso en Roma. Sólo usted puede emitir los Votos que controla, y puede emitir múltiples Votos – en el orden que prefiera – forzando a sus oponentes a usar sus Senadores o a darle beneficios sin esforzarse demasiado. Una vez que sus oponentes se quedan sin Senadores vienen los beneficios:

- IMPUESTO POR EMERGENCIAS – El ganador recibe 40 talentos. Coste: 15
- PANY CIRCOS – El ganador se quita de encima 10 puntos de caos. Coste: 15
- ¡AVE CÉSAR! – El ganador recibe 15 Puntos de Victorias. Coste: 15
- NUEVAS LEGIONES – El ganador recibe 6 unidades de infantería en Italia o Neópolis. Coste: 15
- INFLUENCIA EN ROMA – El ganador recibe 2 nuevos marcadores de influencias en Italia. Coste: 15

### SENADOR (4 naipes únicos, cada uno por una cantidad diferente)

#### SÍMBOLO: UN GRUPO DE NAIPES

Los senadores son la esencia de la sección del juego en que se realizan las Votaciones Senatoriales. Usted puede ganar con unos pocos votos, pero no le será fácil. Por otro lado, tener Senadores y usarlos correctamente puede cambiar una gestión desesperada en una estrategia triunfadora. Usted deseará tener más Senadores en algún momento del juego. Acuérdesse de tomar uno cuando no tenga ninguna otra opción satisfactoria. ¡Después de todo son gratis!

- I << 8 de estos >>
- II << 8 de estos >>
- III << 8 de estos >>
- IV << SÓLO 4 de estos >>

## **DIPLOMACIA** (6 naipes únicos)

### **SÍMBOLO:** UN CÍRCULO VERDE

Los naipes de DIPLOMACIA se compran para una sola Estación de Campañas y se deben devolver a su lugar en el tablero de juego al concluir la Estación (para ponerlas a la venta en la siguiente estación de campañas). Las tropas que muestra cada naipe reaparecen con toda su fuerza en CADA nueva batalla durante la estación de campañas (nota: los jugadores deben representar sus estas tropas con “otro” color que no sea igual al que ellos usan). ¡El jugador que tiene el control puede descontar sus pérdidas entre estas tropas primero! Sin embargo, un jugador que va a “atacar” debe tener por lo menos una unidad militar propia dentro de la provincia.

- ITALIA – Alianza con el Senado. Sume 4 Infanterías y 1 Caballería a sus fuerzas por cada batalla que libra en Italia durante esta estación de campañas. Coste: 40
- MESOPOTAMIA – Alianza con Partia. Sume 3 Caballerías a sus fuerzas por cada batalla que libra en Mesopotamia durante esta estación de campañas. Coste: 15
- NUMIDIA – Alianza con las tribus numidias. Sume 4 Infanterías a sus fuerzas por cada batalla que libra en Numidia durante esta estación de campañas. Coste: 15
- EGIPTO – Alianza con Egipto. Sume 2 Infanterías, 1 Caballería y 1 Trirreme a sus fuerzas por cada batalla que libra en Egipto durante esta estación de campañas. Coste: 15
- ACHAIA – Alianza con varias ciudades griegas. Sume 2 Infanterías y 2 Trirremes a sus fuerzas por cada batalla que libra en Achaia durante esta estación de campañas. Coste: 15
- PIRATAS – Alianza con piratas. Sume 2 Trirremes a sus fuerzas por cada batalla naval que libra durante esta estación de campañas. Coste: 15

## **COMANDO DE UNA FLOTA** (2 naipes únicos)

### **SÍMBOLO:** UNA X ROJA

Estos naipes proporcionan al jugador 2 Galeras (de su color).

- Mueva un trirreme al mar Egeo y reciba 2 trirremes en el mar Egeo. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Mueva un trirreme al mar de Alejandría y reciba 2 trirremes en el mar de Alejandría. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.

## **CONSTRUCCIÓN DE UNA CIUDAD**

(6 naipes únicos)

### **SÍMBOLO:** UNA X ROJA

Un jugador sólo puede construir una Ciudad cuando recibe un naipe de Construcción de Ciudad, y sólo pueden construirla en una de las dos provincias indicadas en los naipes. Sólo se permite construir una ciudad por provincia. El jugador que construye la ciudad debe colocar las unidades que posee en esa provincia junto a la ciudad para indicar que le pertenece. Cualquier jugador que ataque posteriormente al jugador que tiene sus unidades terrestres en esa provincia y gane la batalla, pasará a ser el nuevo dueño de la ciudad. Si en algún momento del juego la ciudad es abandonada, el primer jugador cuyas unidades terrestres la ocupen será el nuevo dueño.

- Construcción de una Ciudad en Egipto o Numidia. Coste: 40
- Construcción de una Ciudad en Hispania o Sicilia. Coste: 40
- Construcción de una Ciudad en Italia o Neópolis. Coste: 40
- Construcción de una Ciudad en Italia o Mesopotamia. Coste: 40
- Construcción de una Ciudad en Narbonensis o Achaia. Coste: 40
- Construcción de una Ciudad en Asia o Galacia. Coste: 40

## **BÁRBAROS A LAS PUERTAS** (6 naipes únicos)

### **SÍMBOLO:** UNA X ROJA

Cuando un jugador recibe uno de estos naipes, debe estar en capacidad de realizar una acción de “DESPLAZAMIENTO” regular (p.ej.: seguir las reglas de desplazamiento) indicada en el naipe. Sin embargo, el DESPLAZAMIENTO no requiere una Acción (es decir, recibir la tarjeta y realizar el DESPLAZAMIENTO cuenta como una Acción).

- Desplace 4 unidades del ejército a Moesia y reciba 3 Infanterías y 1 Caballería en Moesia. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Desplace 4 unidades del ejército a Dacia y reciba 3 Infanterías y 1 Caballería en Dacia. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Desplace 4 unidades del ejército a Armenia y reciba 40 talentos. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Desplace 4 unidades del ejército a Pannonia y reciba 40 talentos. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Desplace 4 unidades del ejército a Germania y reciba 10 Puntos de Victoria. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.
- Desplace 4 unidades del ejército a Britania y reciba 10 Puntos de Victoria. El desplazamiento es inmediato y no cuenta como una acción adicional.



## PERSONAJE POLÍTICO (5 naipes...todos iguales)

**SÍMBOLO:** UNA X ROJA

El jugador toma una de sus Fichas de Influencias no utilizadas y la coloca en la provincia que contiene su César.

- Reciba una nueva Ficha de Influencias en la provincia donde se encuentra su César. Coste: 15

## SOBORNO DE UN SENADOR

(6 naipes...todos iguales)

**SÍMBOLO:** UNA X ROJA

El jugador elige a otro jugador y toma de su mano al azar un naipe de Senador.

- Tome al azar un naipe de Senador de cualquier jugador (incluso si es aliado). Coste: 5

## REVUELTA DE ESCLAVOS (1 naipe único)

**SÍMBOLO:** UNA X ROJA

El jugador que usa este naipe elige la provincia donde ocurrirá la revuelta y ataca primero el ejército de uno de los jugadores. Los "esclavos" pelean contra todos los ejércitos que se encuentran en esta provincia, uno a la vez, hasta que son eliminados o hasta que no queden más unidades militares terrestres. (Nota: los esclavos también atacarán al ejército del jugador que jugó el naipe, cuando tenga ejércitos en la provincia, y cualquier otro ejército que no haya sido derrotado.

- 4 unidades de Infantería aparecen en una provincia y atacan a todos los ejércitos que están ahí hasta que los eliminan. Si los "esclavos" sobreviven, son retirados. ¡Podrían ser utilizados contra un aliado!

## ENTRENAMIENTO MILITAR

(5 naipes...todos iguales)

**SÍMBOLO:** NINGUNO

Estos naipes tienen un efecto acumulativo: Si un jugador tiene dos naipes de Entrenamiento Militar, puede lanzar 2 dados adicionales en una batalla en tierra, etc.

- El portador del naipe puede lanzar un dado adicional en todas sus batallas en tierra. Coste: 10

## ENTRENAMIENTO NAVAL

(3 naipes...todos iguales)

**SÍMBOLO:** NINGUNO

Estos naipes tienen un efecto acumulativo: Si un jugador tiene dos naipes de Entrenamiento Naval, puede lanzar 2 dados adicionales en una batalla naval, etc. Estos naipes no tienen ningún efecto sobre las batallas en tierra en las que participan Galeras.

- El portador del naipe puede lanzar un dado adicional en todas sus batallas navales. Coste: 5

## VIENTO A FAVOR (1 naipe único)

**SYMBOL:** NINGUNO

El portador del naipe puede dar por terminada cualquier batalla naval declarada a sus galeras antes de que comience. Su uso es ilimitado.

- Evite cualquier batalla naval.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** ...Glenn Drover

**Trabajo artístico:** ...Paul Niemeyer

**Diseño gráfico y diagramación:** ...Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates; Glenn Drover, Paul Niemeyer

**Manual de reglas:** ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

**Producción y ensamblaje:** ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

**Pruebas:** ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Chris Lavoy, John Minderman, Gina Cummings, John Sheppard, David Wage, Lary con una "R", Jacoby O'Connor

**Un agradecimiento especial a:** ...Larry Harris y Martin Wallace



# RAILROAD<sup>TM</sup> TYCOON

## THE BOARDGAME

Revisit  
“The Age of Steam”

EAGLE  GAMES

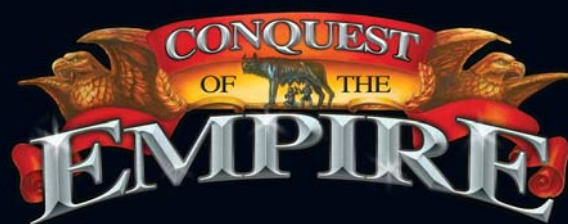
Coming Soon

# AGE *of* EMPIRES<sup>®</sup>



THE BOARDGAME

EAGLE GAMES



### **SECUENCIA DE LA ESTACIÓN DE CAMPAÑAS**

1. Colocar las Fichas de Provincia
2. Colocar las Tarjetas de Conquista disponibles
3. Decidir las Alianzas entre los jugadores y el orden de los turnos
4. Colocar las unidades iniciales – (sólo en la primera Estación de Campañas)
5. Acciones de los jugadores (2 por jugador por ronda)
6. Impuestos y mantenimiento
7. Puntos de Victoria y Caos
8. Fin de la Estación de Campañas

### **ACCIONES DE LOS JUGADORES**

- Recoger un Naipe de Conquista (una sola vez por ronda)
- Reclutar
- Comprar influencias
- Impuesto especial
- Desplazar unidades terrestres
- Batalla en tierra
- Desplazamiento naval / Batalla naval
- Pasar

### **COSTE DE UNIDADES**

- Infantería 5
- Caballería 10
- Catapulta 15
- Galera 15
- General 20

