

# CONQUEST OF THE EMPIRE

DISEÑO ORIGINAL DE LARRY HARRIS  
DISEÑO ADICIONAL DE GLENN DROVER

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

## CONQUISTA DEL IMPERIO (CLÁSICA)

### OBJETIVO DEL JUEGO

¡El objetivo de Conquista del Imperio es eliminar a todos los contendientes que aspiran al título de César y convertirse en el nuevo emperador de Roma!

### PIEZAS DEL JUEGO

- 1 tablero de juego de gran tamaño
- 2 hojas de fichas
- 2 instructivos (uno para las reglas de la versión Clásica y uno para las reglas de la nueva versión Conquista del Imperio 2)
- 1 juego de naipes (sólo para las reglas del juego Conquista del Imperio 2)
- 12 dados
- 1 César (de cada color)
- 4 generales (de cada color)
- 20 unidades de infantería (de cada color)
- 10 unidades de caballería (de cada color)
- 6 catapultas (de cada color)
- 8 galeras (de cada color)
- 16 ciudades (marfil)
- 16 fortificaciones (marfil)
- 20 caminos (marfil)
- 25 monedas de cinco talentos (plata)
- 50 monedas de diez talentos (plata)



### EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego muestra el Imperio Romano tal como aparecía en el siglo II D.C. y tiene dos tipos de territorios: provincias terrestres (incluyen algunas islas) y zonas marítimas. Cada provincia terrestre tiene impresa una moneda de oro o plata que indica el valor del tributo (los talentos) que representa para cada jugador que lo controla. Existen siete Provincias Patrias que se identifican con la imagen de un Legionario Romano y tienen un valor de 10: Hispania, Italia, Macedonia, Galacia, Numidia, Mesopotamia y Egipto. ¡Otras provincias terrestres tienen un valor de 5 ó 10 y al comienzo del juego están desocupadas y listas para ser conquistadas!

La parte inferior del tablero de juego tiene la Escala Tributaria que se utiliza para llevar la cuenta de los tributos (Talentos) que recibe cada jugador durante su turno. La sección "Marcadores de Control" explica cómo usar la Escala Tributaria.

### PROVINCIAS ADYACENTES Y ZONAS MARÍTIMAS

Las provincias y zonas marítimas del tablero de juego están separadas por fronteras. Las provincias o zonas marítimas que bordean a otras provincias o zona marítimas se consideran adyacentes. Cada provincia o zona marítima constituye una pieza de juego. Durante el juego, sus piezas de juego se desplazan dentro de estos espacios de juego adyacentes con la intención de conquistarlos. Un jugador requiere 1 punto de desplazamiento para trasladarse de un espacio a otro adyacente.

*Nota: de acuerdo a las "flechas cruzadas", Tracia está adyacente a Asia, Sicilia a Neópolis; Britania a Bélgica y Baetica a Tingitana. El río Nilo no divide la provincia de Egipto.*

