

CONQUEST

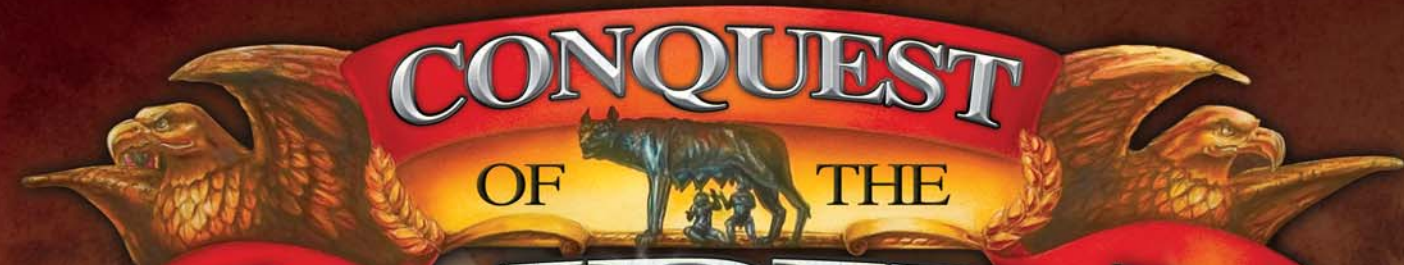
OF THE

EMPIRE

CLASSIC

REGLAS DEL JUEGO

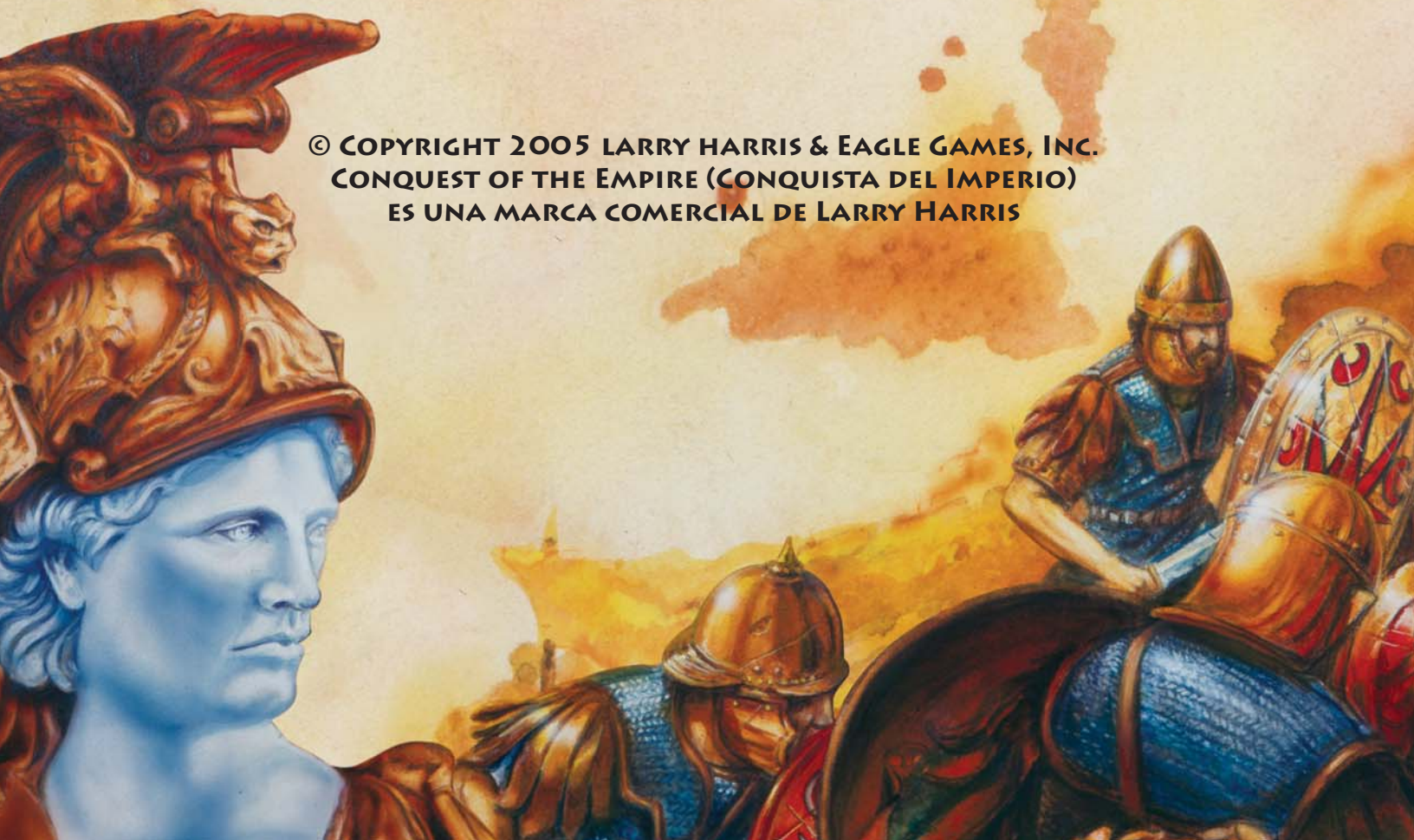


The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire scene is set against a yellow and orange background.

# 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)
- 8 dados
- 1 César (de cada color)
- 4 generales (de cada color)
- 20 unidades de infantería (de cada color)
- 20 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.*

## LAS PIEZAS DE JUEGO

Las piezas de juego se dividen en seis (6) categorías diferentes: Dinero (Talentos), Marcadores, Líderes, Ciudades, Caminos y Unidades de Combate. El número de piezas (a excepción del dinero y los marcadores de control) es un factor limitante que los jugadores deben adquirir. Sólo pueden adquirir tantas piezas como contenga su color o, en el caso de las ciudades y los caminos, tantas como incluya el juego.



### DINERO (TALENTOS)

Una meta importante durante su turno consiste en recoger una cantidad de tributos – conocidos como talentos romanos – que equivalga al valor de todas las provincias y ciudades que tiene bajo su control. Cada provincia tiene un valor de 5 (una moneda de plata) o 10 (una moneda de oro). La cantidad de tributos que usted recoge es el valor total de las provincias que posee, más 5 unidades por cada ciudad que posee. Esto afecta directamente su poderío militar, permitiéndole comprar más Ciudades, Fortificaciones, Unidades de Combate, etc. Los tributos también se pueden usar para pagar los rescates de Generales capturados.



### MARCADORES DE CONTROL

Los marcadores de control redondos de cartón tienen símbolos de color (similares en cada cara). El color del símbolo representa el color del jugador que lo utiliza (César, General y Galeras).

Los marcadores de control se colocan para indicar que una provincia ha sido conquistada por un jugador.

También se utiliza un marcador de control en la Escala Tributaria para indicar la cantidad de tributos (en total) que recibe cada jugador. Durante el juego, los marcadores de control se mueven hacia delante y hacia atrás en la Escala Tributaria. Cuando un jugador conquista una o más provincias durante un turno, el Marcador de control se mueve hacia adelante en la Escala Tributaria de acuerdo al valor que tienen dichas provincias. Asimismo, cuando un jugador construye una Ciudad, el marcador de Control se mueve hacia delante para indicar los tributos adicionales. En caso contrario, cuando un jugador pierde una provincia o Ciudad,

su marcador de Control se debe mover hacia atrás para indicar los tributos que ha perdido.

### LÍDERES

Los Césares y Generales se consideran Líderes. Los líderes deben acompañar a las Unidades de Combate terrestres (Infantería, Caballería y Catapultas) cuando se desplazan. Es necesario que un César o un General esté presente para que las Unidades de Combate terrestres se puedan desplazar a un territorio adyacente o para que entren y salgan de las Galeras.



**EL CÉSAR:** ¡Su César es su pieza de mayor valor! Cada jugador comienza el juego con un César, el cual es el único que tendrá durante el juego. Los césares pueden utilizar 2 puntos de desplazamiento por turno. Un César se puede desplazar por cuenta propia o se puede utilizar para desplazar las Unidades de Combate, pero requiere Unidades de Combate terrestres para conquistar un territorio, esté o no ocupado. Un César puede avanzar con sus Unidades de Combate terrestres hacia un territorio adyacente, pero no puede emprender ataques y defensas solo. Su César puede caer en batalla, dondequiera que esté, si todas sus Unidades de Combate sucumben, por lo que es importante no involucrar al César en los combates.



**LOS GENERALES:** Sus generales tienen los mismos atributos que su César: cuentan con 2 puntos de desplazamiento, pueden desplazar Unidades de Combate, etc. Pero a diferencia del César, perder a uno o más generales no implica la pérdida inmediata del juego. Los generales que son derrotados en batalla (una vez que han caído todas las Unidades de Combate que estaban dentro de su espacio) pueden ser retirados del juego o ser capturados para pedir un rescate, a discreción del jugador victorioso. (Consultar Triunfo en Batalla para obtener detalles adicionales)

## CIUDADES



**LAS CIUDADES:** No se puede mover una ciudad de una provincia a otra. Las ciudades tienen un coste básico de 30 talentos, el cual aumenta con la inflación. Se puede colocar una Ciudad en cualquier provincia de tierra firme o insular que se controla, pero sólo puede haber una Ciudad en cada espacio.

Una Ciudad tiene dos ventajas: Primero, cada Ciudad que posee un jugador le paga un tributo adicional de 5 talentos a su total de tributos, de acuerdo a lo indicado en la Escala Tributaria. Segundo, se pueden construir Caminos para conectar las ciudades que se encuentran dentro de las provincias adyacentes que pertenecen a un mismo jugador. Cuando se conquista una provincia en la que se ha construido una Ciudad, el nuevo conquistador recibe el tributo de 5 talentos, además del valor que tiene la provincia.



**LAS CIUDADES FORTIFICADAS:** Después de comprar una Ciudad, o en algún momento posterior, ésta se puede fortificar comprando la Fortificación y colocando la pieza que la representa debajo de la Ciudad. La Fortificación (cuando se añade a una ciudad) tiene un coste básico de 20 talentos, pero su valor aumenta con la inflación. Una Ciudad Fortificada tiene un coste básico de 50 talentos, el cual aumenta con la inflación. Una Ciudad Fortificada tiene las mismas reglas y ventajas de una Ciudad no fortificada, pero la Ciudad Fortificada proporciona ciertos beneficios al jugador durante los combates. (Consultar Combates)

## CAMINOS

Los Caminos permiten conectar Ciudades (fortificadas o no) situadas en territorios adyacentes que pertenecen al mismo jugador. Los Caminos tienen un coste básico de 10 talentos, pero su valor aumenta con la inflación. Los Caminos no pueden conectar entre sí las ciudades que están separadas por zonas marítimas o estrechos (como Sicilia o Neópolis). La ventaja de un Camino es que el jugador que lo construye se puede desplazar entre las ciudades que conecta – utilizando sólo 1 punto de desplazamiento. Un jugador puede desplazar sus unidades por el Camino a cualquier distancia y detenerse donde desee. También puede combinar desplazamientos sobre o fuera del Camino si las unidades tienen suficientes puntos de desplazamiento. Por ejemplo, una unidad de Caballería podría avanzar 1 espacio para subirse a un Camino y utilizar el segundo punto de desplazamiento para avanzar cualquier distancia por este Camino, o viceversa.

Una vez que se construyen los Caminos, nunca se pueden eliminar del tablero mientras conecten entre sí a dos ciudades.

## UNIDADES DE COMBATE

Las Unidades de Combate (Infantería, Caballería, Catapultas y Galeras) constituyen la base de sus fuerzas militares. Las Galeras difieren de las otras Unidades de Combate de las siguientes formas:

- Las Galeras pueden tener liderazgo propio, permitiendo que se desplacen sin que esté presente un General o el César. Sin embargo, las Unidades de Combate terrestres sí requieren la presencia de un General o el César para ser transportadas.
- La función principal de las Galeras es transportar las Unidades de Combate.



**INFANTERÍA:** Las unidades de infantería están integradas por los soldados que se desplazan a pie. Tienen un coste básico de 10 talentos cada una y cuentan con 1 punto de desplazamiento por turno. Las unidades de infantería no se pueden desplazar si no están acompañadas por uno o más líderes.



**CABALLERÍA:** Las unidades de caballería están integradas por los soldados que se desplazan a caballo. Tienen un coste básico de 20 talentos cada una y cuentan con 2 puntos de desplazamiento por turno. Al igual que la Infantería, la Caballería no se puede desplazar si no está acompañada por uno o más líderes.



**CATAPULTAS:** Las unidades de catapultas son las figuras que parecen pequeñas máquinas diseñadas para lanzar piedras. Tienen un coste básico de 30 talentos cada una y cuentan con 1 punto de desplazamiento por turno. Las unidades de catapultas no se pueden desplazar si no están acompañadas por uno o más líderes.



**GALERAS:** Las galeras se utilizan para transportar las Unidades de Combate a través de zonas marítimas. Tienen un coste básico de 20 talentos cada una y cuentan con 2 puntos de desplazamiento por turno. Una Galera se puede desplazar por cuenta propia (sin que esté presente un Líder). Cada Galera puede transportar hasta 7 Unidades de Combate y cualquier cantidad de generales y césares.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Coloque el tablero de juego sobre una superficie amplia y plana, al alcance de todos los jugadores.
2. Cada jugador debe elegir una Provincia Patria. (Use cualquier método que acuerden todos los jugadores: al azar, por preferencia, o cualquier otro método).  
Sólo se permite elegir determinadas Provincias Patrias de acuerdo a la cantidad de jugadores:  
6 jugadores: omitir Mesopotamia  
5 jugadores: omitir Numidia y Galacia  
4 jugadores: Hispania, Macedonia, Mesopotamia y Numidia  
3 jugadores: Macedonia, Egipto e Hispania  
2 jugadores: Hispania y Egipto
3. Elija su color y tome las piezas que tengan ese color.
4. Coloque su César y los 4 Generales en su Provincia Patria. Coloque también 5 unidades de Infantería y una Ciudad Fortificada en su provincia.
5. Coloque uno de sus marcadores de control en el número 15 de la Escala Tributaria.

## ORDEN DE LAS JUGADAS

El juego comienza en Macedonia y continúa en sentido de las manecillas del reloj alrededor del Mediterráneo en el siguiente orden:

1. Macedonia
2. Galacia
3. Mesopotamia
4. Egipto
5. Numidia
6. Hispania
7. Italia

## SECUENCIA DE LAS JUGADAS

El turno de cada jugador se divide en 6 acciones separadas o fases que deben ocurrir en la siguiente secuencia:

1. Desplazamiento
2. Combate
3. Recolección de tributos
4. Destrucción de ciudades
5. Compra de nuevas piezas
6. Colocación de nuevas piezas

### FASE 1: DESPLAZAMIENTO

Los jugadores pueden mover sus unidades sobre tierra y a través de los espacios marítimos de acuerdo a los principios que se indican a continuación. Es necesario completar todos los movimientos antes de entrar en batalla.

### DESPLAZAMIENTO EN TIERRA

Antes de comprender el desplazamiento, los jugadores deben comprender el concepto de una Legión. Una Legión (para fines de su desplazamiento) está integrada por al menos un Líder (un César o un General) y un grupo de hasta 7 Unidades de Combate terrestres (Infantería, Caballería y Catapultas).

Un jugador no puede desplazar una Legión si no la acompaña un Líder. Las Unidades de Combate pueden permanecer en las provincias sin un Líder, pero no se pueden desplazar mientras esté ausente. Cuando un jugador traslada una Legión de un espacio a otro adyacente, requiere 1 punto de desplazamiento por cada unidad que desplaza, incluido el Líder. (La sección Caminos explica sus posibilidades de desplazamiento especiales). Ninguna unidad puede utilizar más puntos de desplazamiento de los que tiene disponible en cualquier turno.

Los jugadores cuentan con numerosas posibilidades gracias a los 2 puntos de desplazamiento de los Césares y Generales. También están en libertad de reorganizar o dividir sus Legiones en cualquier momento durante el turno de desplazamiento a fin de crear nuevas Legiones, con la condición de que cada Legión esté acompañada en todo momento por un Líder.

**Ejemplo 1:** Un General comienza su desplazamiento con 6 unidades de Infantería y procede a desplazarlas un espacio hasta una provincia adyacente que contiene una Ciudad y otras 2 unidades de Infantería. El General deja las 6 unidades de Infantería y desplaza las dos unidades de la Ciudad a una provincia adyacente. Nótese que el General se ha desplazado 2 espacios (el límite que tiene durante un turno), cada unidad de Infantería se desplazó 1 espacio (el límite que tienen durante un turno) y cada Legión estuvo siempre acompañada por un Líder durante su desplazamiento.

**Ejemplo 2:** Un General comienza su desplazamiento con 4 Unidades de Infantería situadas en la Ciudad A, la cual se comunica con la Ciudad D, a una distancia de tres espacios, a través de diferentes Caminos. El General desplaza las 4 unidades de infantería a la Ciudad B que se encuentra en el Camino, ahí deja 2 unidades y avanza a la Ciudad D en donde deja las otras 2 unidades. El General sólo utilizó 1 punto de desplazamiento en todo este proceso gracias a los Caminos, lo cual le permitió completar su desplazamiento trasladándose un espacio adicional hasta una provincia que no está conectada por el Camino.

Una Legión (y los Líderes que la acompañan) debe detener su desplazamiento si entra en un espacio que está ocupado por Unidades de Combate terrestres enemigas. La Legión no se puede desplazar al concluir el combate a menos que necesite retroceder. (Consultar Combates). Si durante su desplazamiento se traslada fuera de una provincia que está bajo su control y la deja vacía, debe colocar uno de sus marcadores en la provincia para indicar que le pertenece.

### DESPLAZAMIENTO MARÍTIMO (GALERAS)

Las Galeras se pueden desplazar hasta 2 espacios en cada turno y ocupar una zona marítima o una provincia que tenga costas (el borde de una zona marítima). Sin embargo, no se pueden desplazar directamente de una costa provincial a otra, aunque estén adyacentes. La Galera debe "hacerse a la mar" antes de tener la opción de regresar a un espacio provincial (costero), se puede desplazar por cuenta propia mientras no tenga Unidades de Combate a bordo y puede transportar una Legión sin incurrir en costes de desplazamiento adicionales.

Se requiere 1 punto de desplazamiento para desplazar una Galera de una zona marítima a una provincia (a su costa) o para desplazarla de una provincia a una zona marítima que esté adyacente a dicha costa provincial.

Si una Legión (i.e. cualquiera de las unidades que integran la Legión) necesita ser transportada en una Galera, no se puede desplazar por tierra durante el turno en que embarca (se sube a la Galera) o desembarca (se baja de la Galera).

Las Unidades de Combate terrestres no necesitan las Galeras para atravesar los estrechos que se describen al comienzo de esta guía. (Consultar Tablero de Juego)

### FASE 2: COMBATE

Una vez que haya terminado la porción de desplazamiento de su turno, usted debe resolver cualquier situación de combate que haya iniciado. Se entra en combate cuando una o más Legiones de un jugador entran en un espacio que está ocupado por las unidades de combate de otro jugador (una



batalla en tierra). El atacante inicia batallas múltiples (en diferentes espacios sobre tierra) en el orden que elija. Si usted no creó una situación de combate, pase a la siguiente fase.

El jugador que se desplaza puede iniciar una batalla naval (un enfrentamiento entre Galeras) a su propia discreción. Las Galeras no se tienen que detener cuando atraviesan un espacio marítimo que está ocupado por galeras enemigas. Las Galeras pueden participar en batallas cuando transportan Legiones o se desplazan vacías, sin tener en cuenta las unidades que transportan.

El sistema combativo funciona de la siguiente forma: Cada jugador lanza los dados especiales de Combate para causar bajas en las fuerzas contrarias. Dos de las caras de cada dado tiene un símbolo de Infantería, en las otras tres caras hay un símbolo de Caballería, uno de Catapulta y uno de Galera, y la última cara está en blanco.

**Paso 1 – Organización de las Unidades de Combate:** Cada jugador, comenzando por el que se defiende, organiza sus propias tropas en una “Legión de Batalla”: de 1 a 5 Unidades de Combate, más una Unidad de Combate adicional por cada General o César que esté presente en la batalla. Una Legión de Batalla debe ser lo más grande posible, de acuerdo a las Unidades de Combate y los Líderes de que se disponga. Las Unidades de Combate sobrantes que no se eligen para formar parte de la Legión de Batalla se mantienen “en reserva” y preparados para participar en posibles batallas posteriores.

Las Galeras nunca forman parte de una Legión de Batalla, no participan en batallas en tierra y no suman dados de Combate a ninguno de los jugadores (por lo tanto, las caras de los dados que tienen Galeras se consideran “fallos” en las batallas en tierra).

**Paso 2 – Lanzamiento de los dados de Combate:** Cada jugador lanza un dado de Combate especial por cada Unidad de Combate que contiene su Legión de Batalla. Los lanzamientos acertados producen resultados simultáneos, de la siguiente forma:

Después de lanzar sus dados de Combate, el jugador que ataca compara las caras de los dados con las unidades que integran su Legión de Batalla. Cada símbolo que coincide se considera un “golpe asestado”. Sólo se permite hacer coincidir un dado por cada unidad de ataque.

Los símbolos de Catapulta se consideran “golpes asestados” cuando coinciden con las unidades de Catapultas que se encuentran en la Legión de Batalla o en la reserva.

Por ejemplo: Juan, el atacante, tiene 1 General y una Legión de Batalla integrada por 3 Unidades de Infantería, 1 de Caballería y 1 Catapulta. Juan lanza cinco dados (1 por cada

Unidad de Combate). Los dados de Combate producen los siguientes resultados: 1 Infantería, 2 Caballerías, 1 Catapulta y 1 cara en blanco, lo cual equivale a tres (3) golpes asestados. El dado que muestra la Infantería se compara con una de las Unidades de Infantería, y el que muestra la Caballería se compara con la única Unidad de Caballería que hay en la Legión que inicia el ataque. El segundo dado que tiene el símbolo de Caballería no se considera un golpe asestado ya que el jugador no tiene otra Unidad de Caballería con la cual compararlo. El tercer golpe asestado corresponde al símbolo de Catapulta que se compara con la Catapulta atacante.

El jugador que se defiende debe decidir a cuáles unidades en su Legión de Batalla le han “asestado un golpe” y los voltear. Ahora el jugador que se defiende lanza los dados para asestar golpes en la misma forma a las unidades del jugador atacante. El jugador que se defiende puede añadir dos dados de combate adicionales si tiene una ciudad fortificada en la provincia donde ocurre la batalla. Si al atacante aún le quedan catapultas en la batalla, el defensor sólo puede añadir un dado adicional en lugar de dos.

Todas las unidades golpeadas se deben retirar del juego (i.e. se mezclan con el resto de los suministros que los jugadores pueden adquirir).

**Paso 3 – ¿Seguir avanzando o retroceder?:** Los jugadores (comenzando por el defensor) deciden ahora si siguen batallando o retroceden. La batalla termina si uno de los jugadores elige retroceder. La batalla también se da por terminada si un jugador (¡o ambos!) pierden todas sus Unidades de Combate.

Si ambos jugadores deciden continuar la batalla, se repite el Paso 1, en el que ambos jugadores reorganizan una Legión de Batalla con las Unidades de Combate que les quedan.

Nótese que si una Legión de Batalla completa cae en batalla, la batalla puede continuar si este jugador cuenta con otras Unidades de Combate para formar otra Legión de Batalla.

## BATALLAS NAVALES

Las batallas navales son empresas más sencillas. Cada Galera lanza dos dados de Combate. Sólo las imágenes de “Galera” en los dados se consideran “golpes asestados”. No se permite huir, pero las batallas navales sólo duran tres rondas. El jugador a quien le pertenecen las Galeras decide cuáles hundir. Las unidades que transportan las Galeras también se pierden cuando éstas se hunden.

## TRIUNFO EN BATALLA

Una vez que termina un combate, pueden ocurrir dos resultados: el atacante gana control sobre la provincia o la zona marítima, o el defensor retiene el control. Consultar más adelante Conquista de una Provincia.

**PERSECUCIÓN:** Si un jugador decide “huir”, las unidades que huyen deben soportar una “Persecución” antes de tener la oportunidad de escapar. El jugador que va ganando la batalla lanza un dado de combate por cada Unidad de Combate que queda en sus fuerzas. Este jugador asesta un golpe por cada símbolo de Caballería que pueda comparar con sus Unidades de Caballería supervivientes y elige la misma cantidad de Unidades de Combate terrestres del enemigo que han emprendido la huida y las retira del juego.

Si todas las Unidades de Combate del enemigo fueron destruidas antes de poderse iniciar una Persecución, el vencedor captura todos los Generales y el César del enemigo que se encuentren en el espacio donde se libró la batalla. ¡Pero si todas las Unidades de Combate fueron destruidas durante la Persecución, los Generales y el César escapan exitosamente durante la retirada!

Si su César es capturado, usted queda inmediatamente eliminado del juego. ¡El vencedor se apodera de todo su dinero y sus piezas, marcadores y unidades! Adelante el marcador del vencedor en la Escala Tributaria para indicar las ganancias que recibe cuando retira del juego el marcador del perdedor.

Si el atacante ganó la batalla, las Galeras del enemigo que se encuentren en las costas (las Galeras del enemigo situadas en provincias terrestres) deben ser destruidas y retiradas del juego.

## RETIRADAS

Todas las unidades supervivientes deben retirarse a una sola provincia que esté adyacente a la provincia donde se realizó la batalla y que no contenga Unidades de Combate de otro jugador. Las unidades que no se pueden retirar son eliminadas y el jugador que ha resultado vencedor captura todos los Generales y el César que han emprendido la retirada.

**Conquista de una provincia:** Si un ataque en tierra tiene éxito, el atacante conquista la provincia, su marcador se adelanta en la Escala Tributaria y se retrocede la del jugador derrotado. Las provincias enemigas sólo pueden ser capturadas por unidades de combate (no un General o un César sin sus unidades), aun cuando el territorio no esté ocupado. Nótese que una provincia desocupada se puede conquistar sin necesidad de entablar una batalla; para ello la Legión enemiga sólo tiene que entrar en la provincia y permanecer en ella

durante su turno. ¡No se olvide de incluir el tributo adicional que le corresponde cuando adelanta los marcadores si hay una Ciudad en la provincia que ha conquistado!

## FASE 3: RECOLECCIÓN DE TRIBUTOS

Durante esta fase usted recoge la cantidad de Talentos que indica su marcador en la Escala Tributaria. Dicha cantidad debe coincidir con el número de provincias y Ciudades que le pertenecen en el tablero.

## FASE 4: DESTRUCCIÓN DE CIUDADES

Usted puede destruir una o más de sus Ciudades si siente que están en peligro de ser capturadas por un contrario. Toda la Ciudad (incluyendo la Fortificación) debe ser retirada del tablero. No se puede retirar solamente una Fortificación. Retire también todos los caminos que conducían a la ciudad destruida. Finalmente, retroceda su marcador en la Escala Tributaria para reflejar la destrucción de las Ciudades. Las piezas destruidas quedan disponibles para la compra.

## FASE 5: COMPRA DE NUEVAS PIEZAS

Durante esta porción de su turno, usted utiliza sus Talentos para comprar nuevas piezas: Ciudades, Fortificaciones, Unidades de Combate terrestres y Galeras. El coste básico (preinflacionario) de cada pieza es:

Infantería: 10

Caballería: 20

Galeras: 20

Catapulta: 30

Ciudad fortificada: 50

Ciudad: 30

Fortificación: 20

Camino: 10

¡La cantidad de unidades que hay en el juego (o que son de su color) es un factor limitante, y en ocasiones podrían no estar disponibles las unidades que usted desea comprar!

## INFLACIÓN

El Imperio Romano estuvo plagado por la inflación. ¡Para simular este hecho, los jugadores se enfrentarán a la inflación (dos veces) a medida que avancen a niveles más elevados en la Escala Tributaria!

En algún punto del juego, un jugador alcanzará o sobrepasará la marca de 105 Talentos. ¡Cuando comience el turno de dicho jugador durante la siguiente ronda, TODOS los precios se duplicarán! Nótese que todos los jugadores tendrán una última oportunidad de comprar piezas al precio actual, comenzando por el jugador que activa la “inflación”.



Una segunda “inflación” ocurrirá cuando un jugador alcance o sobrepase la marca de 205 Talentos. De acuerdo al procedimiento de inflación descrito anteriormente, TODOS los precios se triplicarán con respecto a los precios Básicos que se cobraban al comienzo del juego.

Finalmente, no importa si el marcador del jugador que activa la inflación retrocede, ¡una vez que comienza la inflación no hay forma de reducirla! Cada nivel de inflación sólo se puede activar una vez, incluso si los marcadores del jugador vuelven a cruzar el mismo nivel.

## FASE 6: COLOCACIÓN DE NUEVAS PIEZAS

Una vez que se compran todas las nuevas piezas que se utilizarán durante el turno, se pueden colocar en el tablero. Las Unidades de Combate nuevas se deben colocar en la Provincia Patria. (Las Galeras se pueden colocar en cualquier costa de dicha provincia. El jugador cuya Provincia Patria es Mesopotamia sólo puede construir Galeras en Siria o Armenia si posee una de estas provincias). Las Ciudades nuevas se pueden colocar en cualquier provincia que se controla, mientras no tengan ya Ciudades. Las Fortificaciones sólo se pueden colocar con Ciudades nuevas o previamente construidas.

Durante esta fase, el jugador puede negociar la devolución de cualquier General que haya sido capturado. El pago podría incluir Talentos, el intercambio de Generales capturados o favores prometidos (y nada más). Si se ha acordado una devolución, los Talentos y Generales se deben intercambiar en este momento. Cuando un jugador recibe un General devuelto, debe colocar la pieza que lo representa en su Provincia Patria, lo cual constituye una colocación legal. Los favores que se prometen a futuro pueden – o no – cumplirse.

## ALIANZAS ENTRE JUGADORES

En cualquier punto del juego, usted puede proponer una alianza con uno o más jugadores, pero recuerde, ¡sólo un César puede ganar el juego!

## CÓMO GANAR EL JUEGO

Un jugador gana Conquista del Imperio cuando su César es el único que queda en el tablero de juego. Claro que nadie se va a quejar si los demás jugadores se ponen de acuerdo para nombrarle César antes de que los aniquile ¿Verdad?

## EJEMPLOS DE JUGADAS

### EJEMPLO 1 – COMBATES

Francisco ataca a Alicia en una provincia abierta (sin ciudades). Francisco tiene 2 Generales, 5 Infanterías, 2 Caballerías y 1 Catapulta. Alicia tiene 1 General, 4 Infanterías y 2 Caballerías. Francisco decide crear su Legión de Batalla (la cual debe consistir de 7 Unidades de Combate) con 5 Infanterías y 2 Caballerías. La Catapulta queda en reserva. Alicia requiere sus seis unidades para crear su Legión de Batalla.

Francisco lanza 7 dados de Combate y obtiene el siguiente resultado: 3 Infanterías, 1 Caballería, 1 Catapulta, 1 Galera y 1 cara en blanco, y procede a comparar los 3 símbolos Infantería (tiene 5 en la batalla), 1 de Caballería y 1 de Catapulta (a pesar de que está en reserva), obteniendo un total de 5 golpes asestados. Alicia voltea sus 3 unidades de Infantería y las dos de Caballería.

Alicia se defiende lanzando 6 dados de Combate y obtiene 4 Infanterías, 1 Caballería y 1 Galera, lo cual le permite comparar hasta 4 símbolos de Infantería y Caballería ¡Un total de 5 golpes asestados! Francisco debe retirar 4 Infanterías y una Caballería.

¡Ambos jugadores deciden seguir batallando! La Legión de Batalla de Francisco consiste ahora en 1 Infantería, 1 Caballería y 1 Catapulta, y se enfrenta a la diezmada Legión de Batalla de Alicia de 1 Infantería.

Francisco lanza 3 dados de Combate y obtiene 1 Infantería y 1 Catapulta. ¡Dos golpes asestados! Alicia voltea el resto de su Infantería.

Alicia lanza 1 dado de Combate y obtiene 1 Infantería. Francisco decide retirar una Infantería, quedándole 1 Caballería y 1 Catapulta. El General de Alicia es capturado sin que ocurra una Persecución o una Retirada en esta batalla.

### EJEMPLO 2 - UN TURNO COMPLETO

Le toca el turno a la Provincia Patria de Italia. Hispania (al oeste) ha desplazado una Legión –un General y 2 Infanterías– a Narbonensis. Macedonia (al este) ha desplazado una Legión –un General, 1 Catapulta, 2 Caballerías y 4 Infanterías– a Dalmacia. Ambas provincias están adyacentes a Italia y constituyen una amenaza para esta provincia y su César.

#### DESPLAZAMIENTOS

Italia decide atacar a Narbonensis y Dalmacia –una estrategia agresiva, pero necesaria para proteger a Italia. Italia forma dos Legiones y desplaza una a Narbonensis (Figura 2) y

la otra a Dalmacia (Figura 4). La Legión que ha entrado en Narbonensis consiste en 1 General, 1 Caballería y 2 Infanterías. La Legión que ha entrado en Dalmacia consiste en 1 General, 3 Infanterías, 2 Caballerías y 2 Catapultas.

### COMBATES

Como resultado de estas batallas, Italia ocupa Narbonensis, pero Macedonia mantiene su control sobre Dalmacia. Adelante el marcador de Italia en la Escala Tributaria y retroceda el de Hispania para reflejar la transferencia del poder sobre Narbonensis.

### RECOLECCIÓN DE TRIBUTOS

Ahora Italia puede cobrar tributo por todas las provincias y Ciudades que tiene bajo su control. El marcador de control de Italia se encuentra ahora en 40 después de la anexión de Narbonensis, por lo que puede cobrar un tributo de 40 Talentos.

### DESTRUCCIÓN DE CIUDADES

A Italia le preocupa que su provincia en Neópolis va a ser atacada por mar (una Galera enemiga que transporta tropas se aproxima). Italia no desea que un enemigo ocupe la Ciudad que se encuentra ahí, así que decreta su destrucción y procede a retirar tanto la Ciudad como el Camino que comunica a Italia con Neópolis. Ahora Italia debe retroceder su marcador 5 espacios en la Escala Tributaria para reflejar la pérdida de la Ciudad.

### COMPRA DE NUEVAS PIEZAS

Italia decide adquirir 4 nuevas unidades de Infantería con los 40 Talentos que obtuvo de tributo. Las 4 unidades se colocan en Italia (la Provincia Patria).

Se da por terminado el turno de Italia.

### EJEMPLO 3 - UNA BATALLA NAVAL

Una Galera egipcia es atacada por una Galera gálata en el Mar de Alejandría. La Galera egipcia transporta una Legión (integrada por un General, 3 Infanterías y 1 Catapulta), mientras que la Galera gálata navega vacía.

Ambos jugadores lanzan dos dados de Combate ya que 1 galera de cada bando participa en la batalla. El jugador egipcio lanza, pero no obtiene ningún símbolo de Galera. El jugador gálata lanza los dados y obtiene un símbolo de Galera. ¡La Galera –y la legión que transporta– se hunden, y el General es capturado!

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** ...Larry Harris

**Diseño adicional:** ...Glenn Drover

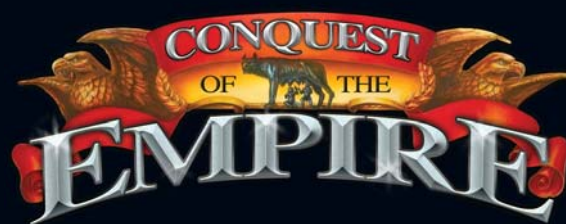
**Trabajo artístico:** ...Paul Niemeyer

**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, Larry con una "R"



### **SECUENCIA DE LAS JUGADAS**

El turno de cada jugador se divide en 6 acciones separadas o fases que deben ocurrir en la siguiente secuencia:

1. Desplazamiento
2. Combate
3. Recolección de tributos
4. Destrucción de ciudades
5. Compra de nuevas piezas
6. Colocación de nuevas piezas

### **COSTE DE LAS ADQUISICIONES**

- Infantería: 10
- Caballería: 20
- Galeras: 20
- Catapultas: 30
- Ciudad Fortificada: 50
- Ciudad: 30
- Fortificación: 20
- Camino: 10

