GRECIA Imperios del Pasado

Juego de Tablero

De 2 a 4 Jugadores

De 1 a 2 horas

16+ Edad mayor de 16

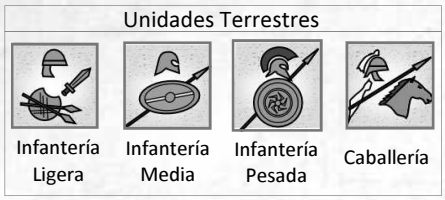
Reglas de Juego v1.3

Grecia Imperios del Pasado es un juego de estrategia por turnos ambientado en la Grecia de la Antigüedad, desde Troya, pasando por Alejandro Magno, hasta la conquista por los romanos. El objetivo del juego es conquistar fortalezas de los rivales, y el mayor número de territorios.

UNIDADES

Algunas unidades pueden subir de nivel a lo largo de la partida, consiguiendo más fuerza de combate conforme adquieren experiencia. Los tipos son:

- *Infantería Ligera*: Históricamente, serían los Peltastas de la antigua Grecia.
- *Infantería Media*: Históricamente los Tureóforos.
- *Infantería Pesada*: Históricamente los Hoplitas, especialistas en la formación de falange.
- *Caballería*: Históricamente destacan los Hetairoi de los macedonios.
- *Barco*: Históricamente se usaron galeras como los Trirremes griegos.



INICIO DEL JUEGO

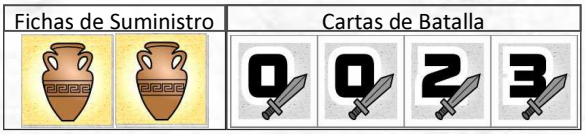
Mecánica de Juego: Se necesitarán 2 dados de 6 caras para las batallas, *Cartas de Batalla*, y *Cartas de Senado y cartas de Táctica. A*unque puede decidirse jugar sin dados para eliminar el factor azar del juego, o prescindir de las cartas para reducir la complejidad del juego.

Jugador Inicial: Se sortea el Jugador Inicial, que lo será durante toda la partida. A continuación, se decide jugar un Escenario, o bien Partida Libre.

Partida Escenario: Se elige un *Escenario* de juego, se sortean los colores de cada jugador, y se colocan unidades neutrales en los territorios coloreados que no pertenezcan a los jugadores. Cada jugador toma las fortalezas que indique el *Escenario*, y de una en una y por orden, las coloca en territorios de su color. Cada jugador toma los héroes que indique el escenario y sus 9 unidades iniciales (5 Inf.Ligera, 1 Inf. Media, 3 Barcos), que irán colocando por orden y de una en una en territorios de su color. Los barcos solo pueden colocarse en mares adyacentes a territorios de su color, aunque haya barcos rivales.

Partida Libre: Los jugadores tomarán 3 fortalezas que colocarán de una en una y por orden en cualquier territorio. A continuación tomarán sus 9 unidades iniciales (5 Inf.Ligera, 1 Inf. Media, 3 Barcos) y 2 héroes, y las colocarán por orden y de una en una, en cualquier territorio libre o con fortaleza de su color. Los barcos solo pueden colocarse en mares adyacentes a territorios controlados, y pueden compartir el mar barcos rivales.

Fichas: Cada jugador toma sus *Cartas de Batalla* (las de su color), 2 *Fichas de Suministro y una carta de Táctica* del tipo *"Solicitar Apoyo"*.



Primera ronda: En la primera ronda no se podrá atacar a jugadores que aún no hayan jugado.

FIN DE LA PARTIDA

- Un jugador ganará si conserva todas las fortalezas de su color, y logra conquistar 2 fortalezas de uno o varios jugadores. No se terminará la ronda.

- Si nadie ha conseguido ganar con el objetivo anterior, **la partida terminará después de 10 rondas** (salvo que al comienzo del juego se decida una mayor duración). Cada jugador recibirá 1 Punto de Victoria por cada territorio que controle. Se sumarán 1 punto por cada fortaleza enemiga que se controle, y se restarán 3 por cada fortaleza de su color perdida. En caso de empate, los criterios de desempate son, por orden: el que controle más fortalezas de su color, el que controle más territorios, el que tenga presencia en más mares, el que tenga más unidades, el que tenga más fichas de suministro.

TURNO DE CADA JUGADOR

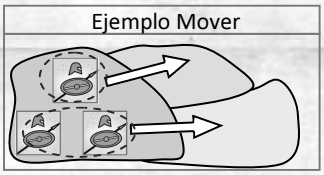
1º) **Suministros:** Al comienzo de su turno, el jugador recibe *Fichas de Suministro*:

1 *Suministro* si controla menos de 6 territorios; **2** *Suministros* si controla 6 o más territorios; **3** *Suministros* por 12 o más territorios.

2º) **Acciones:** En su turno, un **jugador realiza 2 acciones**, de entre las 6 siguientes:

Mover

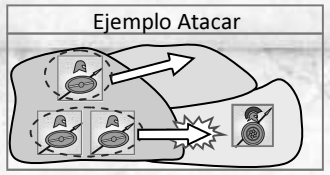
Desde una zona, se mueve a una o varias zonas adyacentes.



Atacar

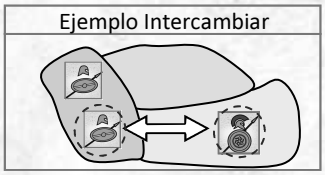
Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente.

No se puede atacar a dos territorios distintos.



Intercambiar

Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

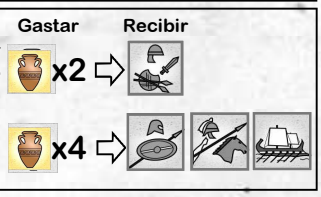


Tomar dos ***Fichas de Suministro***

Con ellas podrán comprarse nuevas unidades más adelante.

Contratar mercenarios

Gastando *Fichas de Suministro*, puedes recibir una o varias unidades en territorios que controles, o en vacíos adyacentes. Nunca se colocan en territorio con fortaleza de otro color. Si es un barco, se coloca en un mar adyacente a un territorio controlado.



Tomar una *Carta*

- Senado: Permiten conseguir nuevas unidades, y otras acciones.

- Táctica: Acciones de mejora para el combate.

En un mismo turno, el jugador puede repetir la misma acción, excepto que sólo se puede atacar una vez por turno.

Ejemplos: 1º Mover y 2º Atacar; o bien: 1º Tomar *Suministros* y 2º Mover; o bien: 1º y 2º tomar *Suministros*.

3º) **Mover Héroes:** Puede usarse una acción extra para cada héroe que se quiera mover solo, "*viajando de incógnito*" (ver el apartado de Héroes).

TERRITORIOS y MARES

- Los territorios sólo pueden contener unidades terrestres, y sólo puede haber un máximo de 3 unidades en cada territorio, o 1 en las islas pequeñas. Estos límites nunca pueden superarse, y las unidades deben pertenecer a un único jugador.

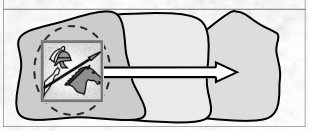
- Se considera que controlas un territorio si tienes unidades en él. También controlas los territorios donde haya fortalezas de tu color, si no están invadidos.

- Los mares sólo pueden contener barcos, sin límite de cantidad, y puede haber barcos rivales en el mismo mar. Un barco puede mover a un mar donde haya rivales, sin necesidad de combatir, o ser reclutado allí. Los barcos pueden atacar moviéndose a mares adyacentes, o atacar a su mismo mar.

Territorios	Islas Pequeñas	Mares
Máximo 3 unidades terrestres	Máximo 1 unidad terrestre	Sin límite de barcos (puede haber barcos de varios rivales)

- La caballería puede desplazarse atravesando 2 territorios, para realizar cualquier desplazamiento (mover, atacar, intercambiar, huir). Puede empezar el movimiento acompañada de otras unidades, y continuar sola.

Desplazamiento de Caballería



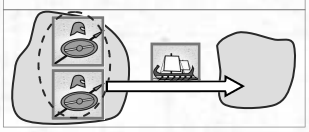
TRANSPORTE MARÍTIMO

- Los barcos pueden ser utilizados como transporte marítimo para unidades terrestres. Esto puede utilizarse para todos los desplazamientos: mover, intercambiar, atacar o huir. En un mismo movimiento, las unidades transportadas pueden desplazarse como máximo a través de 2 mares. Un jugador puede acceder a transportar con sus barcos tropas de otro.

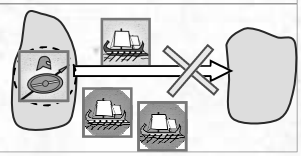
- No hay transporte marítimo en un mar si existen más barcos enemigos que amigos. Es decir, no se puede transportar tropas si los que niegan el permiso de paso tienen más barcos que los que permiten pasar (opinan a favor y en contra todos los rivales presentes en el mar que se quiere atravesar). Si hay el mismo número de barcos, el transporte es posible.

- Si se ataca una isla pequeña por transporte marítimo, sólo puede atacarse con una única unidad.

Transporte



Transporte Bloqueado



COMBATES

Proceso y Puntuación del combate:

En cada combate, se suma la fuerza de las unidades atacantes y, la fuerza de las defensoras.

- Las **fortalezas** aumentan la defensa un valor de +4. No son unidades, pero pueden combatir aunque no haya unidades defendiendo de su mismo color.

- La **caballería** aumenta la fuerza total +1 si hay presente infantería media o pesada (bonus solo a 1 caballería). Este bonus se aplica considerando todos los aliados participantes.

- Los **héroes** aumentan la fuerza total +1 si hay presente cualquier unidad terrestre de su color (bonus solo a 1 héroe). Este bonus se aplica considerando todos los aliados participantes. También aplicable a fortalezas solas.

Bonus Fortaleza	Bonus Héroe
Fuerza total **+4**	Fuerza total **+1**

Combo de Lanceros con Caballería

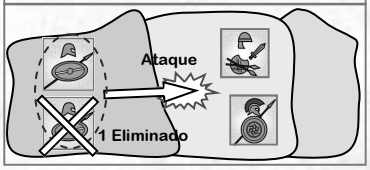
Fuerza total **+1**

1º) Usar *Cartas Tácticas* del tipo *"Antes de una Batalla"*. Pueden usarlas por orden: Atacante, Defensor, Atacante, Defensor... Si uno decide pasar, ya no podrá usar más cartas de este tipo. Por ejemplo, si el atacante renuncia a usar carta, el defensor podrá usar cartas sin que el atacante pueda responder con otras cartas.

2º) Cada jugador elige una de sus *Cartas de Batalla* y las muestran ambos a la vez. Cuando se ataca a una unidad neutral, el combate es igual (salvo que el neutral no usa *Carta de Batalla*, pero el jugador sí que debe usarla). El resultado se sumará a su fuerza.

3º) A continuación, cada jugador tira un dado. El resultado se sumará a su fuerza.

Ejemplo Atacante Pierde

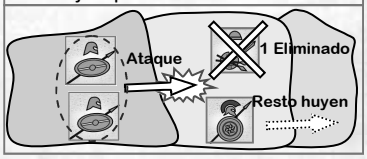


Resultado del combate:

- Se calcula la fuerza total. En caso de empate en cualquier combate, el ganador es el defensor.

- El **perdedor** del combate debe **eliminar 1 de sus unidades**, la que él elija.

Ejemplo Defensor Pierde



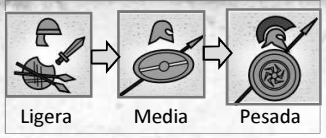
- **Eliminación extra**: Si un jugador ha conseguido un 6 con el dado, el rival deberá eliminar 1 unidad extra (es decir, 1 si el rival ha ganado, y 2 si el rival ha perdido).

- **Evitar Choque**: Si cualquier jugador ha conseguido un 1 con el dado, ninguna unidad será eliminada en el combate, ni por motivos de dados ni de cartas tácticas (excepto si se rinden por no poder huir).

- Si el atacante pierde, los supervivientes vuelven donde estaban.

-Si el defensor pierde, los supervivientes deben huir a uno o varios territorios adyacentes (excepto al sitio donde estaba el atacante). Si no tienen donde huir, todas las unidades se rinden y son eliminadas. Todas las unidades atacantes deben desplazarse al nuevo territorio.

Ascensos de la Infantería



Después del combate:

- Ambos jugadores pueden **subir de nivel 1 de sus unidades** participantes en el combate, sin coste, si les quedan unidades superiores disponibles.
- **Se descartan las *Carta de Batalla*** utilizadas en un combate. El jugador podrá recuperar su carta cuando se quede sin *Cartas de Batalla* (recuperará todas menos la última utilizada).
- Si un jugador en un combate **captura una fortaleza** defendida por una unidad**,** recibe una *Ficha de Suministro*.

Captura de Fortaleza

- Si todas las unidades de un bando son eliminadas (al atacar o defender), si hay un héroe también se elimina.

FORTALEZAS

- Las fortalezas no son unidades, y no cuentan para el límite máximo de unidades. Dan una bonificación de +4 al defensor, pero sólo si es de su color.
- Si no hay unidades de su color presentes, se considera controlado por el jugador de su color, y puede combatir normalmente (fuerza 4) si es atacado.
- Si hay unidades rivales presentes, se considera controlado por el jugador rival, pero no da bonificaciones ofensivas ni defensivas si es atacado.

HÉROES

- Los héroes no son unidades y no cuentan para el límite máximo de unidades. Pueden moverse a la vez que las unidades que acompañan, y son eliminados si todas sus unidades son eliminadas. También pueden moverse solos, en modo "*viajar de incógnito*", pero así no pueden combatir ni ser eliminados. El movimiento de incógnito se realiza una vez por turno como acción adicional gratis y puede ser incluso por zonas enemigas. En cuanto llegan a un territorio con unidades propias, termina el *modo incógnito*. Dan bonus +1 si hay unidades de su color, o a fortalezas solas de su color.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Anatolia*

ESCENARIO 1

EL RELATO DE LA ILÍADA (1200 A.C.)

HISTORIA:

La bella Helena, mujer del rey de Esparta Menelao, se ha fugado con el príncipe troyano Paris. Es la excusa perfecta para que la coalición de los aqueos de toda Grecia se lancen a la conquista de la próspera ciudad de Troya, también conocida como Ilión.

En la Ilíada se nombra la procedencia de los ejércitos de cada bando, por lo que se sugiere que se trató de una guerra de varios reinos de Grecia contra varios reinos de Asia.

RESULTADO MÍTICO:

La ciudad de Troya fue destruida por los ejércitos aqueos, gracias al ingenio de Odiseo, que engañó a los troyanos regalándoles un enorme caballo de madera con soldados en su interior.

JUGADORES: Para 2 jugadores

Jugador 1: Aqueos (Tesalia, Etolia, Atica, Cefalonia, Arcadia, Laconia, Creta, Egeo Norte, Egeo Sur)

Jugador 2: Troyanos (Tracia, Bitinia, Tróade, Misia, Lidia, Jonia, Caria y Licia)

HÉROES:

- Los aqueos reciben un héroe: Aquiles.
- Los troyanos reciben un héroe: Héctor.

1 FORTALEZA cada jugador:

- Los troyanos deben colocar una fortaleza en Troya.
- Los aqueos deben colocar una fortaleza en Esparta.

ESCENARIO 2

GRECIA ARCAICA (750 - 500 AC)

HISTORIA:

Las polis griegas, ciudades independientes, compiten entre ellas, tanto en las Olimpiadas como en el campo de batalla. Además, la población no deja de aumentar, por lo que muchos emigran intentando colonizar las costas del Mediterráneo, fundando nuevas colonias.

RESULTADO HISTÓRICO:

Atenas y Esparta destacan como las polis más poderosas de Grecia.

JUGADORES: De 2 a 5 jugadores:

Jugador 1: Jonios (Atica, Jonia, Egeo Norte y Egeo Sur)

Jugador 2: Dorios (Laconia, Creta, Rodas y Caria)

Jugador 3: Eolios (Tesalia, Tróade y Misia)

Jugador 4: Griegos Occidentales (Epiro, Etolia y Cefalonia)

Neutral: Arcadia y Macedonia

3 FORTALEZAS cada jugador:

- Los Jonios deben colocar una fortaleza en Atica y otra en Jonia.

- Los Dorios deben colocar una fortaleza en Laconia.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Anatolia*

ESCENARIO 3

GUERRAS MÉDICAS (500 - 450 AC)

HISTORIA:

El Imperio Persa ha conquistado las polis griegas de toda la costa de Asia. Cuando los griegos de Jonia se sublevan, reciben ayuda de sus hermanos griegos de Atenas, desatando la ira del emperador Dario. El y su hijo Jerjes se lanzan a la conquista de Grecia para castigar a quienes se atreven a oponerse al Imperio. Atenas y Esparta, junto con otras polis griegas firman un pacto militar para luchar por su independencia contra los persas.

RESULTADO HISTÓRICO:

En esta guerra tuvo lugar la batalla de las Termópilas, donde el rey Leónidas, con unos 5.000 soldados (300 espartanos), contuvo varios días a 200.000 persas.

El poderoso emperador persa Jerjes fue derrotado en Platea, cerca de Atenas. Las polis griegas consiguieron permanecer libres. Macedonia, Tracia y Jonia se independizaron del Imperio Persa.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Imperio Persa** (Toda Asia excepto Jonia, y Rodas)
- **Jugador 2: Griegos Libres** (Atica, Arcadia, Laconia, Egeo Sur y Jonia)
- **Jugador 3: Griegos Neutrales** (Epiro, Tesalia, Etolia, Cefalonia y Creta)
- **Jugador 4: Macedonia**
- **Neutral: Tracia**

HÉROES: Todos los jugadores comienzan con un héroe.

3 FORTALEZAS cada jugador:

- Los griegos libres deben colocar una fortaleza en Atenas, y otra en Esparta.
- Macedonia puede colocar fortalezas en Iliria y en Lemnos.

ESCENARIO 4

GUERRA DEL PELOPONESO (430 - 400 AC)

HISTORIA:

Después de vencer al Imperio Persa, Atenas y Esparta rompen su alianza y vuelven a luchar entre ellas para intentar convertirse en la polis que domine toda Grecia.

RESULTADO HISTÓRICO:

Después de una dura guerra en la que muchas polis toman partido por uno u otro bando, la guerra finaliza con la victoria espartana.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Liga de Delos** (Atica, Cefalonia, Tracia, Tróade, Jonia, Caria y Rodas)
- **Jugador 2: Liga del Peloponeso** (Laconia, Arcadia, Etolia y Reino de Macedonia)
- **Jugador 3: Griegos Neutrales** (Epiro, Tesalia y Creta)
- **Jugador 4: Imperio Persa** (Bitinia, Misia, Frigia, Galacia, Lidia y Licia)

3 FORTALEZAS cada jugador:

- La Liga de Delos debe colocar una fortaleza en Atenas.
- La Liga del Peloponeso debe colocar una fortaleza en Esparta.
- El Imperio Persa debe colocar una fortaleza en Sardes.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Anatolia*

ESCENARIO 5

RELATO DE LA ANABASIS (400 AC)

HISTORIA:

Después de años de luchas, Grecia está repleta de mercenarios. Sus poderos soldados de infantería pesada, los hoplitas, no tienen rival en el mundo antiguo. El sátrapa persa Ciro, decide contratar a 10.000 soldados griegos para derrocar a su hermano, el emperador persa Artajerjes.

RESULTADO HISTÓRICO:

Resultado histórico: El ejército de mercenarios griegos nunca fue vencido, pero el rebelde Ciro murió en la batalla de Cunaxa, cerca de Babilonia, cuando realizó un osado ataque para matar al emperador Artajerjes.

Al acabar así la guerra, los soldados griegos, mandados por el espartano Clearco, intentaron firmar la paz, pero fueron traicionados. Tuvieron que retirarse recorrieron cientos de kilómetros de territorio enemigo, hasta regresar a la polis griega de Trebisonda, en el Mar Negro. Demostraron que un ejército griego decidido podría conquistar Asia.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: (equipo rebelde): Sátrapa Ciro** (Frigia, Lidia)
- **Jugador 2 (equipo imperial): Sátrapa Tisafernes** (Tróade, Misia, Jonia, Caria)
- **Jugador 3 (equipo rebelde): General Clearco** (Arcadia, Laconia, Islas del Egeo)
- **Jugador 4 (equipo imperial): Emperador Artajerjes** (Galacia y Licia)
- **Neutral** (Macedonia, Epiro, Tesalia, Etolia, Cefalonia)

Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con el equipo Rebelde, y otro con el Imperial

HÉROES: Todos los jugadores comienzan con un héroe.

2 FORTALEZAS cada jugador:

- Sátrapa Ciro debe colocar una fortaleza en Sardes. Puede colocar tropas en Bitinia.
- Emperador Artajerjes debe colocar una fortaleza en Licia.
- General Clearco debe colocar una fortaleza en Esparta.

ESCENARIO 6

EXPANSION DE MACEDONIA (360-330 AC)

HISTORIA:

Filipo, rey de Macedonia famoso por su crueldad, crea un gran ejército bien organizado con falanges poderosas combinadas con caballería. Consigue que Epiro sea su aliado al casarse con la princesa Olimpia de Epiro, y en pocos años conquista por las armas Iliria, Tracia y Tesalia. Sus victorias le hacen soñar con conquistar toda Grecia bajo su mando.

RESULTADO HISTÓRICO:

El ejército macedonio, dirigido por Filipo y por su hijo Alejandro, conquistó toda Grecia. Filipo fue asesinado a manos de un macedonio, uno de sus propios hombres, pero los motivos de su asesinato son un misterio sin resolver.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Reino de Macedonia** (Macedonia, Iliria , Epiro, Tesalia y Tracia)
- **Jugador 2: Liga de Corinto** (Atica, Arcadia, Etolia, Cefalonia, Islas del Egeo y Rodas)
- **Jugador 3:Griegos neutrales** (Esparta y Creta)
- **Jugador 4: Imperio Persa** (Bitinia, Misia, Frigia, Galacia, Lidia y Licia)

2 FORTALEZAS cada jugador:

- Macedonia debe colocar una fortaleza en Pella.
- La Liga de Corinto debe colocar una fortaleza en Atenas.
- Imperio Persa debe colocar una fortaleza en Sardes.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Anatolia*

ESCENARIO 7

ALEJANDRO EL GRANDE (336-323 AC)

HISTORIA:

Alejandro, hijo de Filipo de Macedonia, fue alumno de Aristóteles. Al morir su padre, algunas polis griegas se rebelaron, intentando recobrar su independencia. Alejandro se dirigió a Tesalia, Tebas y Atenas para reconquistarlas. Además, inspirado por la Odisea, la Ilíada y la Anábasis, Alejandro no perdía de vista su objetivo de conquistar el Imperio Persa.

RESULTADO HISTÓRICO:

Alejandro Magno inició la conquista del Imperio Persa con 20 años. En los 13 años siguientes, conquistó todos los países conocidos de Asia, desde Egipto hasta la India. Estando en su palacio de Babilonia, enfermó o fue envenenado en una fiesta. Cuando le preguntaron a quién dejaba su imperio, sólo contestó: "Al más digno". Al morir, sus generales se repartieron su imperio.

JUGADORES: De 2 a 3 jugadores:

Jugador 1: Reino de Macedonia (Toda Europa menos Tesalia y Atica, además de Creta y Cefalonia)

Jugador 2: Imperio Persa (Toda Asia y Rodas)

Jugador 3: Atenas (Atica, y las Islas del Egeo Norte y Egeo Sur)

HÉROES: Todos los jugadores comienzan con un héroe.

3 FORTALEZAS cada jugador:

- Macedonia debe colocar una fortaleza en Pella.
- Imperio Persa debe colocar una fortaleza en Sardes.

ESCENARIO 8

REINOS DIÁDOCOS (323-300 AC)

HISTORIA:

Alejandro Magno ha muerto. Sus generales, llamados los diádocos (que significa "los sucesores"), se reparten el imperio, creando una serie de inestables reinos. El general Antígono domina casi todo el antiguo imperio de Alejandro, pero es atacado por el resto de sus antiguos compañeros de armas.

RESULTADO HISTÓRICO:

Antígono murió en la batalla de Ipso, en Frigia, al ser atacado por sus antiguos compañeros Ptolomeo, Seleuco, Casandro y Lisímaco. Los vencedores se repartieron el imperio de Antígono.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

Jugador 1: Casandro (Macedonia, Tesalia)

Jugador 2 : Lisímaco (Tracia)

Jugador 3: Reino Molosio (Epiro)

Jugador 4: Antígono (Toda Asia menos Bitinia)

Neutral: Reino de Bitinia (Bitinia)

HÉROES: Todos los jugadores comienzan con un héroe.

1 FORTALEZAS cada jugador:

- Casandro debe colocar una fortaleza en Pella.
- Antígono debe colocar una fortaleza en Frigia.
- Reino Molosio y Lisímaco pueden colocar unidades en una zona neutral que elijan.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Anatolia*

ESCENARIO 9

PIRRO EL ÁGUILA (300-270 AC)

HISTORIA:

En esta época turbulenta de breves reinados, diversos personajes consiguen éxitos inesperados. Demetrio el Asediador, hijo del diádoco Antígono, consigue ser durante unos años rey de Macedonia. Por su parte, el carismático rey Pirro de Epiro se atreve a invadir Macedonia, Sicilia, Italia y enfrentarse a Roma, y muchos ven en él al nuevo Alejandro Magno.

RESULTADO HISTÓRICO:

Cuando Demetrio fue derrotado por Pirro, huyó y acabó capturado por Seleuco.

Seleuco consiguió gobernar gran parte del imperio asiático de Alejandro, pero fracasó al intentar conquistar los territorios griegos europeos.

Pirro logró importantes victorias frente a Roma, demostrando ser un gran general en batalla. Pudo haber sido un monarca poderoso, pero sus victorias militares le supusieron grandes pérdidas, y no le llevaron a conseguir ningún objetivo.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Pirro** (Epiro, Tesalia, Etolia)
- **Jugador 2 : Demetrio el Asediador** (Iliria, Macedonia, Egeo Norte)
- **Jugador 3: Lisímaco** (Tracia, Bitinia)
- **Jugador 4: Seleuco** (Galacia, Frigia, Lidia, Jonia, Caria, Tróade)
- **Neutral: Areo** (Laconia, Arcadia)

HÉROES: Todos los jugadores comienzan con un héroe.

2 FORTALEZAS cada jugador:

- Demetrio debe colocar una fortaleza en Pella.
- Pirro debe colocar una fortaleza en Épiro.

ESCENARIO 10

GUERRAS MACEDÓNICAS (215-168 AC)

HISTORIA:

Roma es una superpotencia que compite con Cartago por la supremacía en el Mediterráneo. Roma empieza a expandir su influencia por Grecia, controlando la política de muchas polis, y amenazando con su gran flota y sus poderosas legiones.

RESULTADO HISTÓRICO:

Roma venció a Macedonia en la batalla de Pidna, donde las falanges macedonias demostraron ser vulnerables en terreno irregular, y fueron aplastadas por las legiones romanas, que demostraron ser más flexibles.

Las continuas victorias de Roma supusieron el fin de Macedonia y de la independencia de las polis griegas, que quedaron bajo el poder de Roma.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Macedonia** (Macedonia, Tesalia, Epiro, Egeo Norte, Caria)
- **Jugador 2 : Roma** (Iliria) y sus aliados de la liga aquea (Arcadia y Laconia)
- **Jugador 3: Reino de Pérgamo** (Tróade, Misia, Jonia)
- **Jugador 4: Reino Seléucida** (Galacia, Frigia, Lidia)
- **Neutral: Liga Etolia** (Etolia, Cefalonia)

Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con Roma + Reino de Pérgamo, y el otro con Macedonia.

3 FORTALEZAS cada jugador:

- Macedonia debe colocar una fortaleza en Pella.
- Reino de Pérgamo debe colocar una fortaleza en Pérgamo.
- Reino Seléucida puede colocar barcos en el mar de Cilicia.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Asia*

ESCENARIO 11

LA EXPANSION DE ALEJANDRO (336-323 AC)

HISTORIA:

Alejandro heredó el reino de Macedonia de su padre Filipo, y un poderoso ejército. Después de someter rápidamente a las estados griegos, se lanzó a la conquista del Imperio Aqueménida del rey persa Darío III.

RESULTADO HISTÓRICO:

Alejandro venció a Dario en 3 batallas decisivas, donde venció a ejércitos muy superiores en número:

- Gránico (334 a.C.), al cruzar el estrecho de Helesponto.

- Issos (333 a.C), en Cilicia

- Gaugamela (331 a.C), en Mesopotamia

Tras entrar en Babilonia y Susa, y acabar con la última resistencia en Persépolis, el imperio persa quedó destruido. Siguió persiendo a Darío hasta Bactriana, donde fue traicionado y asesinado.

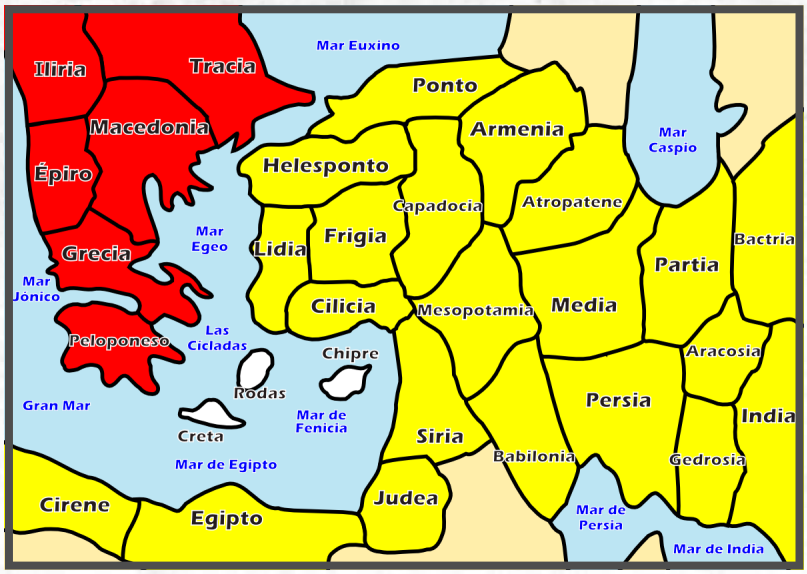
Pero Alejandro continuó su expansión hacia Bactriana y la India, hasta que sus propios hombres se negaron a continuar.

Alejandro intentó crear un clima de entendimiento entre sus súbditos persas y macedonios, e hizo planes para seguir ampliando su imperio, pero murió en Babilonia a los 33 años después de un banquete, sin dejar un sucesor claro.

JUGADORES: Para 2 jugadores

Jugador 1: Reino Macedonio (Europa)

Jugador 2: Imperio Persa (Egipto y Asia)



HÉROES:

- Los macedonios reciben un héroe: Alejandro.
- Los persas reciben un héroe: Darío.

3 FORTALEZAS cada jugador:

- Los macedonios deben colocar fortalezas en Pella, Atenas y Epiro.
- Los persas deben colocar fortalezas en Babilonia, Susa y Tiro.

ESCENARIO 12

PRIMERA GUERRA DE LOS DIÁDOCOS (322 - 319 AC)

HISTORIA:

Al morir Alejandro, los nobles macedonios fueron nombrados sátrapas o gobernadores. Uno de ellos, Pérdicas, fue nombrado regente del imperio, y otro de ellos, Crátero, fue nombrado tutor de los dos jóvenes príncipes: el hermano y el hijo de Alejandro.

El creciente poder de Pérdicas hizo que varios sátrapas se aliaran contra él. Se aliaron Crátero, Antígono de Frigia y Antípatro de Macedonia , junto a Ptolomeo de Egipto, que además capturó el carruaje funerario de Alejandro y lo llevó a Egipto.

Pérdicas también contaba con apoyos, como Eumenes, que había sido canciller de Alejandro, y ahora era sátrapa de Capadocia.

Mientras, las ciudades griegas aprovecharon para rebelarse.

RESULTADO HISTÓRICO:

Eumenes venció a Crátero en Helesponto, quien murió en la batalla.

Pérdicas intentó atacar a Ptolomeo en Egipto, pero fracasó al intentar cruzar el Nilo, y fue asesinado por su propio general Seleuco, por lo que el ejército de Pérdicas pasó al bando rebelde.

En el bando rebelde hicieron un nuevo reparto de poder (dado que Pérdicas y Crátero habían muerto). Así, Antípatro fue elegido nuevo regente, Antígono recibió varias satrapías de Asia Menor, y Seleuco se convirtió en sátrapa de Babilonia.

Además, los príncipes fueron enviados a Macedonia, y decidieron que Eumenes debía morir, pero no lograron capturarle.

JUGADORES: 2 jugadores o 4 por equipos:

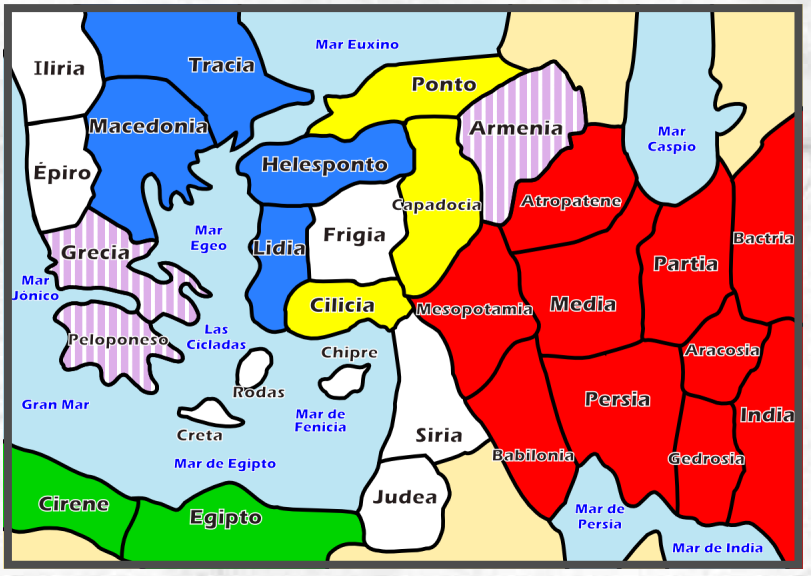
Jugador 1 (equipo imperial): Pérdicas (Todo al Este de Mesopotamia)

Jugador 2 (equipo imperial): Eumenes (Capadocia, Ponto y Cilicia)

Jugador 3 (equipo rebelde): Ptolomeo (Egipto y Cirene)

Jugador 4 (equipo rebelde): Antípatro , Antígono, y Crátero (Macedonia, Helesponto, Lidia y Tracia)

Neutral: (Armenia, Grecia y Peloponeso)



Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con el equipo Rebelde, y otro con el Imperial En el inicio, Pérdicas puede colocar barcos en el Mar de Fenicia.

Cada jugador coloca 1 HÉROE y 1 FORTALEZA:

- Pérdicas coloca ambos en Babilonia, Eumenes en Capadocia, Ptolomeo en Egipto, y Antípatro en Macedonia.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Asia*

ESCENARIO 13

SEGUNDA GUERRA DE LOS DIÁDOCOS (319 - 315 AC)

HISTORIA:

Al morir Antípatro de Macedonia, regente del imperio, en vez de nombrar sucesor a su hijo Casandro, nombra al joven Poliperconte. Ni Casandro ni los sátrapas lo aceptan.

Casandro se alía con Ptolomeo, que desde Egipto había invadido la satrapía de Siria, y con Antígono, que después de la guerra anterior era el sátrapa más poderoso de Asia Menor.

Poliperconte busca la alianza de Olimpia de Épiro, la madre de Alejandro, y llama a Eumenes y a otros partidarios de Pérdicas, vencidos en la guerra anterior.

RESULTADO HISTÓRICO:

Olimpia de Épiro ordenó ejecutar al hermano de Alejandro, el príncipe Filipo. Pero un año después ella fue ejecutada por Casandro.

Mientras, el sátrapa de Media, Peitón, intentó formar un principado independiente conquistando Partia, pero fue derrotado por Peucestas de Persia.

Seleuco se mantuvo neutral pero acabó apoyando a Antígono.

Eumenes comenzó venciendo en Capadocia, pero Antígono persigue a Eumenes, venciéndole repetidas veces en Persia y Media. Al final de la guerra, Antígono el Tuerto es el general más poderoso de Asia, y sustituye a todos los sátrapas a placer. Ejecuta a Eumenes y a Peitón, quita la satrapía a Peucestas, y Seleuco debe huir.

JUGADORES: 2 jugadores o 4 por equipos:

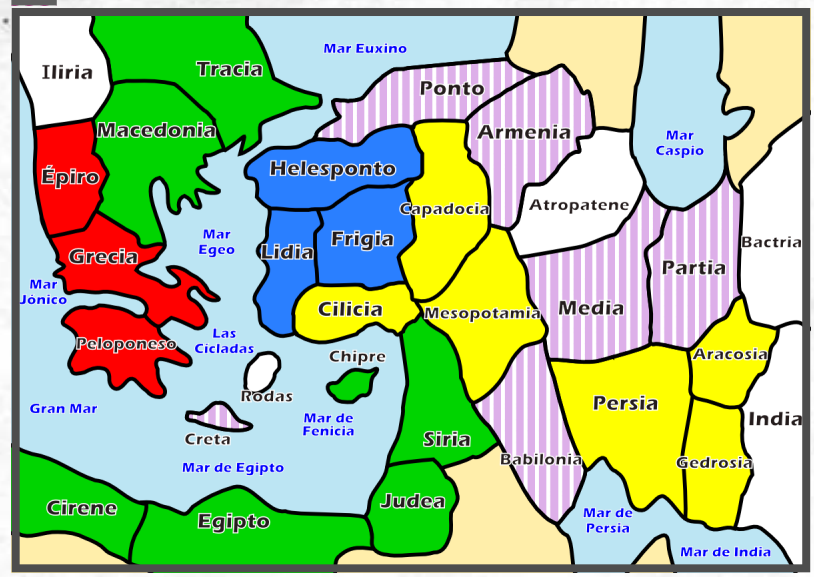
Jugador 1 (equipo imperial): Poliperconte (Peloponeso, Grecia), y **Olimpia** (Epiro)

Jugador 2 (equipo imperial): Eumenes (Capadocia, Cilicia, Mesopotamia), **y Peucestas** (Persia, Aracosia, Gedrosia)

Jugador 3 (equipo rebelde): Casandro (Macedonia), **Ptolomeo** (Egipto, Cirene, Judea, Siria y Chipre) **y Lisímaco** (Tracia)

Jugador 4 (equipo rebelde): Antígono y Demetrio: (Lidia, Frigia, Helesponto)

Neutral: Seleuco (Babilonia) , **Peitón** (Media y Partia), Armenia, Ponto, Creta



Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con el equipo Rebelde, y otro con el Imperial

Cada jugador coloca 2 HÉROES y 3 FORTALEZAS:

Jugador1: Peloponeso, Grecia y Epiro; Jugador 2: Capadocia, Mesopotamia y Persia
Jugador 3: Macedonia, Egipto y Tracia Jugador 4: Frigia, Lidia y Helesponto

ESCENARIO 14

TERCERA GUERRA DE LOS DIÁDOCOS (314 - 311 AC)

HISTORIA:

Tras la guerra anterior, Casandro tiene en su poder a la esposa y al hijo de Alejandro (Roxana y Alejandro), y Antígono controla Asia.

Seleuco se refugia con Ptolomeo, y deciden hacer frente al poder de Antígono, ya que Ptolomeo desea expandirse de nuevo hacia Siria. Convencen a Casandro de Macedonia y Lisímaco de Tracia para mandar un ultimátum a Antígono, para repartir de nuevo las satrapías. El viejo Antígono el Tuerto les declara la guerra.

RESULTADO HISTÓRICO:

Después de varios años de guerra en varios frentes en Siria y Asia Menor, Antígono no consigue invadir Europa ni Egipto, pero sigue fuerte en Asia Menor, y con sátrapas leales en la parte oriental de Asia. Así que todos los bandos acuerdan una tregua, en la que cada uno de los implicados confirma su independencia. Casandro es el *Strategos* de Europa, y sigue siendo el tutor del príncipe Alejandro, que se acerca a la mayoría de edad.

Antígono sigue siendo el más poderoso, y se le nombra *Strategos* de toda Asia. Pero Seleuco, apoyado por Ptolomeo ha conseguido recuperar Babilonia, por lo que se convierte en un rival para las aspiraciones de Antígono de controlar toda Asia.

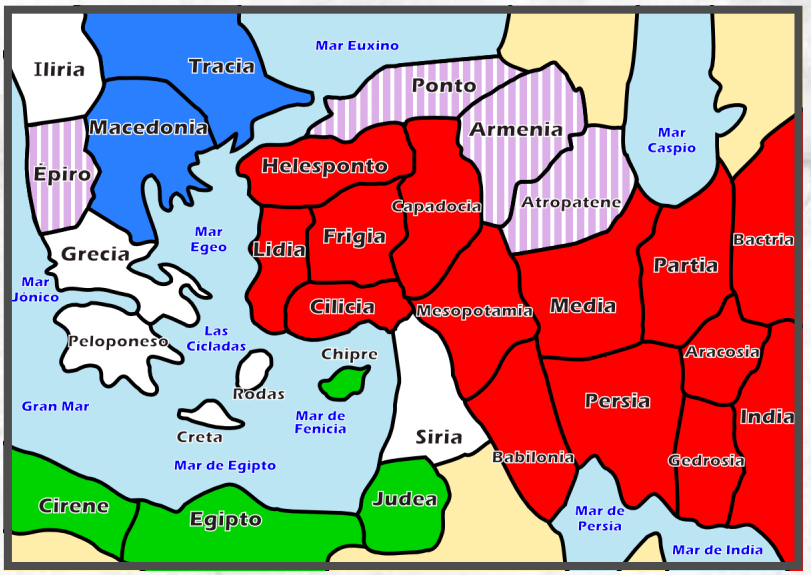
JUGADORES: De 2 a 3 jugadores:

Jugador 1: Antígono y Demetrio (Todo Asia)

Jugador 2: Casandro (Macedonia), **y Lisímaco** (Tracia)

Jugador 3: Ptolomeo (Egipto, Cirene, Judea) **y Seleuco** (Chipre)

Neutral: Épiro, Armenia, Ponto, Atropatene



Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con Casandro y Ptolomeo.

Cada jugador coloca 2 HÉROES y 2 FORTALEZAS:

Antígono en Frigia y Persia; Casandro en Macedonia y Tracia
Ptolomeo en Egipto y Chipre

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Asia*

ESCENARIO 15

GUERRA DE BABILONA (311 - 309 AC)

HISTORIA:

Casandro de Macedonia decide asesinar al príncipe Alejandro, que está próximo a la mayoría de edad, y a su madre Roxana.

La frágil tregua de la guerra anterior, se ve rota cuando Antígono y su hijo Demetrio intentan recuperar Babilonia, que está en manos de Seleuco.

RESULTADO HISTÓRICO:

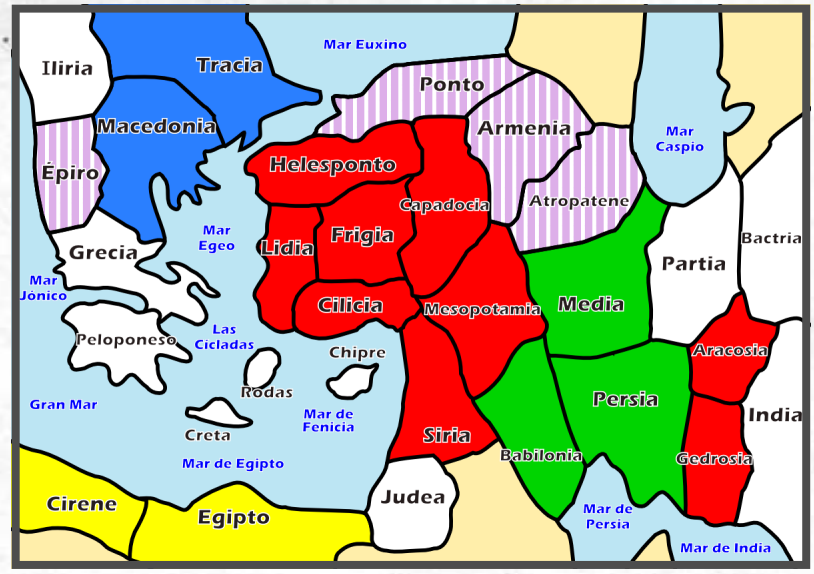
Por su parte, Poliperconte, antiguo rival de Casandro, volvió a organizar un ejército en Grecia y puso bajo su protección a Heracles, hijo ilegítimo de Alejandro. Casandro, en vez de luchar, negoció con él. Consiguió que Poliperconte asesinara a Heracles y a su madre, acabando con el último heredero de la dinastía de Alejandro.

Seleuco venció a los sátrapas orientales leales a Antígono, reafirmando su dominio de Persia y Media. Además, fue capaz de rechazar los ataques de Antígono y su hijo Demetrio sobre Babilonia. Antígono tuvo que resignarse a aceptar la independecia de Seleuco. Seleuco pudo extenderse sin oposición hasta la India, hasta los dominios del emperador indio Maurya.

Tras esta guerra, habían desaparecido todos los descendientes de Alejandro, y empezaba a vislumbrarse un nuevo actor con posibilidades de reclamar el legado de Alejandro: Seleuco.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Antígono** (Asia Menor, Siria, Mesopotamia, Aracosia, Gedrosia)
- **Jugador 2: Seleuco** (Babilonia, Media, Persia)
- **Jugador 3: Casandro** (Macedonia), **y Lisímaco** (Tracia)
- **Jugador 4: Ptolomeo** (Egipto, Cirene)
- **Neutral:** Épiro, Armenia, Ponto, Atropatene



Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con Seleuco, Casandro y Ptolomeo.
Si sólo juegan 3 jugadores, uno jugará con Casandro y Ptolomeo.

Cada jugador coloca 1 HÉROE y 2 FORTALEZAS:

- Deben colocar Antígono en Frigia y Seleuco en Babilonia

ESCENARIO 16

CUARTA GUERRA DE LOS DIÁDOCOS (308 - 301 AC)

HISTORIA:

Tras la guerra anterior, Seleuco ha formado un fuerte imperio desde Babilona hasta las satrapías orientales, y consigue una poderosa fuerza de 500 elefantes de guerra.

Antígono desde Asia Menor crea una gran flota para intentar invadir Macedonia, Grecia y Egipto.

Ptolomeo desde Egipto intenta aumentar su control sobre Chipre, el Egeo y Grecia, e intenta frenar el poder de Antígono atacando Siria.

RESULTADO HISTÓRICO:

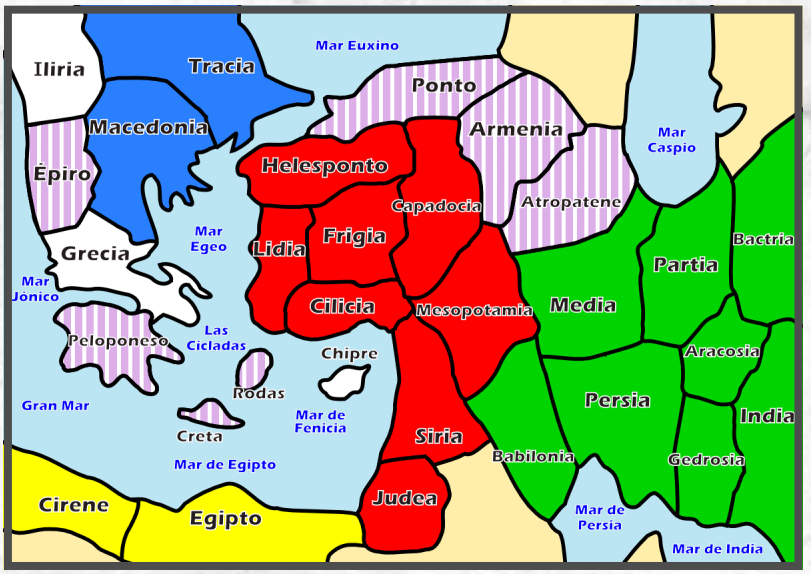
Como en las guerras anteriores habían muerto todos los descendientes de Alejandro, Antígono decide proclamarse rey (*"Basileo"*). Lo mismo hacen el resto de diádocos: Ptolomeo, Seleuco, Casandro y Lisímaco.

Demetrio, el hijo de Antígono, realiza el famoso asedio de Rodas, donde utilizó todo tipo de máquinas de asedio durante un año, sin conseguir entrar. Tras varias batallas inconcluyentes en Grecia entre Antígono y Casandro, el resto de diádocos deciden frenar a Antígono para evitar que conquiste Macedonia. Lisímaco invade el Helesponto, Seleuco llega a Capadocia, y Ptolomeo a Siria.

En la batalla final en Ipsos (Frigia), Antígono murió, y Demetrio tuvo que huir. El resto de diádocos, se repartieron su imperio. Seleuco queda como el monarca más poderoso desde Alejandro.

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

- **Jugador 1: Antígono** (Asia Menor, Siria, Mesopotamia, Judea)
- **Jugador 2: Seleuco** (Todo al este de Babilonia y Media)
- **Jugador 3: Casandro** (Macedonia), **y Lisímaco** (Tracia)
- **Jugador 4: Ptolomeo** (Egipto, Cirene)
- **Neutral:** Épiro, Armenia, Ponto, Atropatene, Peloponeso, Creta y Rodas.



Si sólo juegan 2 jugadores, uno jugará con Seleuco, Casandro y Ptolomeo.
Si sólo juegan 3 jugadores, uno jugará con Casandro y Ptolomeo.

Cada jugador coloca 1 HÉROE y 1 FORTALEZA:

- Ptolomeo en Egipto, Casandro en Macedonia, Antígono en Frigia, Seleuco en Babilonia.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

Escenarios para el Mapa de *Grecia y Asia*

ESCENARIO 17

EL FINAL DE LOS DIÁDOCOS (300 - 283 AC)

HISTORIA:

Tras la muerte de Antígono, su imperio fue repartido por los diádocos vencedores. Pero su hijo Demetrio, que aún conserva ciudades leales en Grecia, intenta recuperar el poder perdido.

La oportunidad surge tras la muerte de Casandro, y aprovechándose del conflicto entre sus hijos, Demetrio consigue hacerse con el control de Grecia y Macedonia.

RESULTADO HISTÓRICO:

Con la ayuda de la flota egipcia de Ptolomeo, Lisímaco de Tracia y Pirro de Épiro atacan a Demetrio, consiguiendo expulsarle de Macedonia. Demetrio intenta contraatacar a Lisímaco en Asia Menor, pero es derrotado, y finalmente es capturado por Seleuco en Cilicia. Así, Lisímaco se hace con el control de Macedonia.

Ptolomeo intentó arrebatar Siria a Seleuco, pero ya anciano, abdica antes de morir en su segundo hijo. El primogénito, Ptolomeo Keraunos "El Rayo", re refugia con Lisímaco. Por sus intrigas también de allí tiene que huir, y se refugia con Seleuco.

Con Antígono y Casandro muertos y Demetrio capturado, Seleuco ve la oportunidad de hacerse con todo el imperio de Alejandro y ataca a Lisímaco, derrotándole en la batalla de Corupedio (en Lidia), donde el anciano Lisímaco muere luchando.

Cuando se dirigía a Macedonia, Seleuco, el vencedor de las guerras de los diádocos, fue asesinado por las intrigas de Ptolomeo Keraunos, que aspiraba a convertirse en rey de Macedonia.

JUGADORES: De 3 a 4 jugadores:

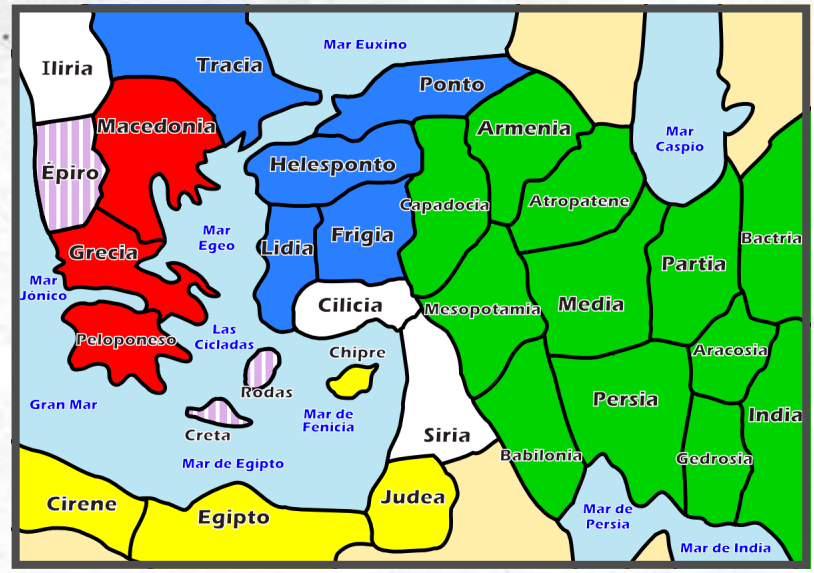
Jugador 1: Demetrio (Macedonia, Grecia, Peloponeso)

Jugador 2: Seleuco (Todo al este de Capadocia)

Jugador 3: Lisímaco (Tracia, Lidia, Frigia, Helesponto y Ponto)

Jugador 4: Ptolomeo (Egipto, Cirene, Judea, Chipre)

Neutral: Pirro (Épiro), Creta y Rodas



Se colocan en Épiro 3 unidades neutrales.
En el inicio, Seleuco puede colocar barcos en el mar de Fenicia.

Cada jugador coloca 1 HÉROE y 3 FORTALEZAS:

- Ptolomeo en Egipto, Demetrio en Grecia, Lisímaco en Tracia, Seleuco en Babilonia y Persia.

ESCENARIO 18

LAS INVASIONES CELTAS (281 - 270 AC)

HISTORIA:

Muertos los diádocos, permanecen los 3 grandes reinos helenísticos, gobernados por sus hijos: el imperio Seléucida en manos de Antíoco (hijo de Seleuco), el faraón Ptolomeo II de Egipto, y Ptolomeo Keraunos como rey de Macedonia.

Ptolomeo Keraunos, con poca experiencia militar, muere pronto al enfrentarse a las invasiones de los celtas que comienzan a llegar a Macedonia, Tracia y Grecia. Le suceden varios reyes que duran pocos años hasta que Antígono II Gónatas, hijo de Demetrio, se hace con el control de Macedonia y Grecia.

Después de saquear multitud de ciudades griegas, los celtas saltan a Asia Menor donde se enfrentan con el imperio Seléucida.

RESULTADO HISTÓRICO:

Ptolomeo II continuó con el propósito de su padre de arrebatar Siria al imperio Seléucida, y expandir su influencia en Grecia.

Antígono II consiguió vencer a los celtas, derrotar a la flota egipcia, y derrotar a Pirro de Épiro, manteniendo el control sobre gran parte de Grecia.

Antíoco I consiguió mantener el imperio Seléucida derrotando a los celtas (galos) en Frigia, en la Batalla de los Elefantes, tras lo cual se le llamó "El Salvador". Aunque no pudo evitar que los celtas se asentaran en una zona de Frigia que sería conocida como Galatia, y que mantuvieran cierta independencia.

JUGADORES: De 3 a 4 jugadores:

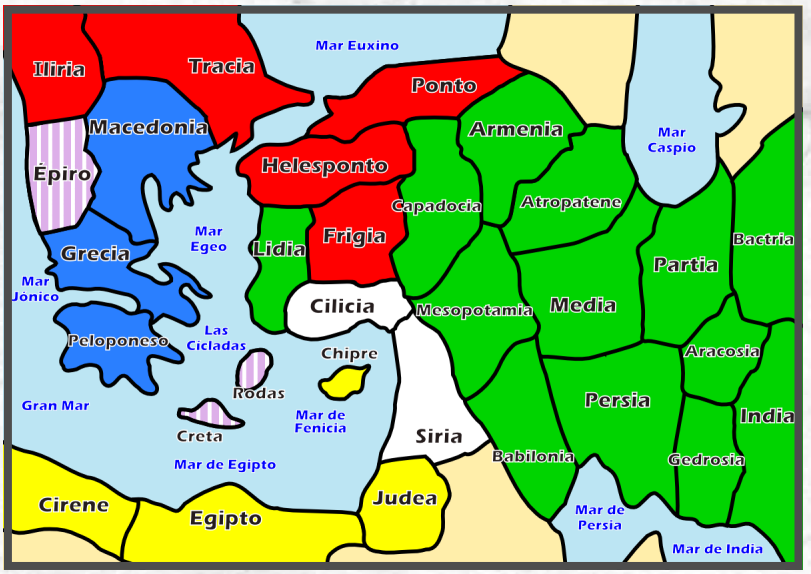
Jugador 1: Breno (Iliria, Tracia, Ponto, Helesponto y Frigia)

Jugador 2: Antíoco I (Lidia y todo al este de Capadocia)

Jugador 3: Antígono II Gónatas (Macedonia, Grecia y Peloponeso)

Jugador 4: Ptolomeo II (Egipto, Cirene, Judea y Chipre)

Neutral: Épiro, Creta y Rodas.



Cada jugador coloca 1 HÉROE y 2 FORTALEZAS:

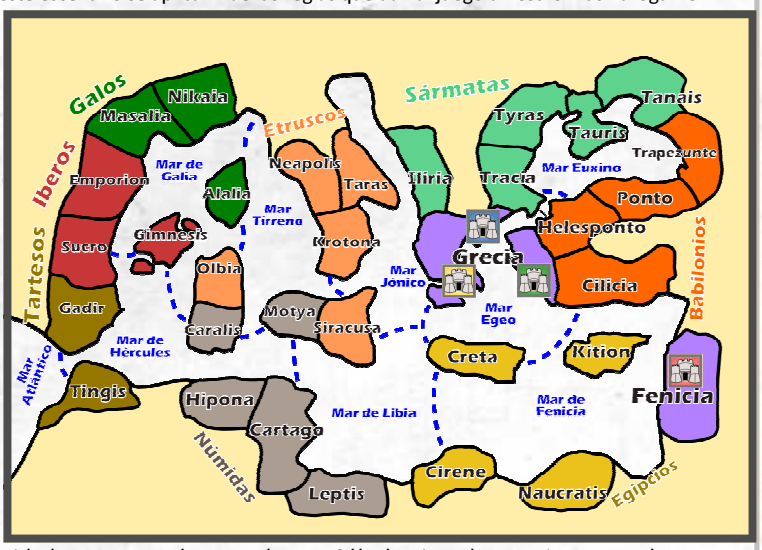
- Breno en Frigia, Ptolomeo en Egipto, Seleuco en Babilonia y Antígono en Macedonia.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

ESCENARIO 19

COLONIAS DEL MEDITERRÁNEO (700 - 400 AC)

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:
En este escenario se aplican nuevas reglas que dan al juego un estilo más Eurogame.



HISTORIA:
La escasez de tierras fértiles en las ciudades-estado de Grecia y Anatolia, les empujaron a colonizar todo el Mediterráneo. Para fundar las nuevas colonias buscaban los mejores emplazamientos (zonas fértiles con aprovisionamiento de agua, acceso al mar y al comercio, y fácilmente defendibles). Por eso era habitual que tuvieran que combatir con pobladores anteriores. Las nuevas colonias, aunque eran independientes, mantenían relaciones comerciales y alianzas militares con la ciudad de origen, y mantenían su lengua y cultura griega en el nuevo emplazamiento.

En la misma época las ciudades fenicias realizaron una actividad de colonización similar, que habían comenzado un siglo antes, rivalizando por las mejores zonas y compitiendo por las rutas comerciales.

TERRITORIOS:
Hay dos territorios especiales: Grecia y Fenicia, donde no hay límite de unidades, y nunca hay combates. Sólo los jugadores griegos pueden mover unidades a Grecia, y los fenicios sólo a Fenicia. Por lo tanto, en Grecia puede haber unidades de varios jugadores griegos rivales. El territorio de Grecia es un único territorio que incluye ambas orillas del Mar Egeo, así que tiene conexión por tierra con los territorios de ambos lados del mar.

Hay dos mares especiales: No puede atacarse en el mar Egeo a los griegos, y lo mismo ocurre con el mar de Fenicia para los fenicios. Tampoco se les puede bloquear el transporte.

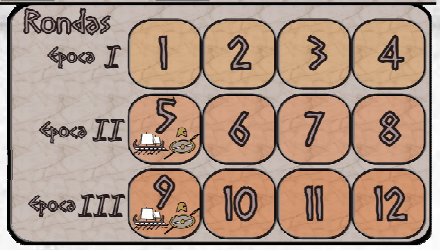
Cada territorio representa un emplazamiento donde puede establecerse una colonia, y se considera colonizado cuando un jugador coloca al menos una unidad terrestre en él. Cada colonia permite acceder al comercio con una de las 8 naciones del mapa, así las colonias amarillas permiten comerciar con los Egipcios, y las rojas con los Íberos. Cuanto mayor sea el número de naciones con las que se pueda comerciar, más *Puntos de Influencia* se obtendrán para ganar la partida. Para abreviar, en este juego se denomina *Nación* a las colonias del mismo color.

INICIO:
Cada jugador debe decidir si jugará como civilización griega o fenicia (o bien se sortea al azar), pudiendo elegir Grecia todos los jugadores, o alguno elegir Fenicia. Para mostrarlo más claramente, se colocará una fortaleza de su color en Grecia o Fenicia, que será su metrópoli, es decir, su ciudad base o ciudad de origen. Todas las unidades terrestres se colocan en Grecia y Fenicia. Los barcos, de uno en uno y por turnos, en mares adyacentes.

Si sólo hay un jugador fenicio, en el inicio podrá colocar hasta 3 unidades en Cartago, y barcos en los mares adyacentes. Si hay varios jugadores fenicios, el primero reclamará Cartago, y cada uno de los otros podrá reclamar uno de los territorios grises (los que permiten comerciar con la nación de los Númidas). Para el resto del juego, su metrópoli a todos los efectos será Fenicia. Si no hay jugadores fenicios, la nación Númida (gris) puede bloquearse.

TURNO:
Al comienzo de su turno, el jugador contará los mares en los que tiene presencia, con una ficha de su color cambiará su *indicador de Mares*, y recibirá *Fichas de Suministro* si así lo indica. A continuación, contará las naciones en las que tiene presencia, cambiará su *indicador de Naciones*, y aumentará sus *Puntos de Influencia*.

RONDAS DE JUEGO:
Cuando todos los jugadores terminan su turno, se cambia el *indicador de Rondas*. Algunas rondas implican cambiar de *Época*, lo cual provocará un aumento en la defensa de los pobladores nativos. En algunas rondas se indica que los jugadores reciben varias unidades. Dichas unidades se colocan al principio de su turno, si quedan disponibles, sin coste de suministro y sin consumir acción.



RECLUTAMIENTOS:
En la Época I sólo se podrán reclutar unidades en la metrópoli y mares adyacentes. En el resto de épocas, los reclutamientos pueden hacerse también en cualquier colonia que se controle, y los mares adyacentes.

OCUPAR COLONIAS:
Si una Nación no tiene colonias de ningún jugador, al ser invadida se defenderá con unidades neutrales, por lo que la acción contará como un *Ataque*, no como *Movimiento*, y por lo tanto sólo se podrá invadir una de las colonias de la nación en dicha acción. El número de unidades defensoras, dependerá de la *Época*. Si los defensores ganan el combate, el jugador no podrá ocupar la colonia. Después del combate, tanto si ganan como si pierden, dichas unidades neutrales se retirarán del tablero.

Si se invade una colonia de una nación en la que ya hay otras colonias ocupadas por algún jugador, entonces los locales no presentan batalla por lo que podrán ocuparse una o varias colonias con una acción de *Movimiento*.

FINAL DEL JUEGO:
Cuando se haya completado la ronda 12, todos los jugadores sumarán a sus *Puntos de Influencia*, un punto por cada colonia, un punto por cada nación en la que estén presentes, y un punto por cada mar en el que tengan presencia.

El vencedor será quien tenga más *Puntos de Influencia*, y los criterios de desempate serán: 1º colonias, 2º naciones, 3º mares, 4º unidades, 5º suministro.

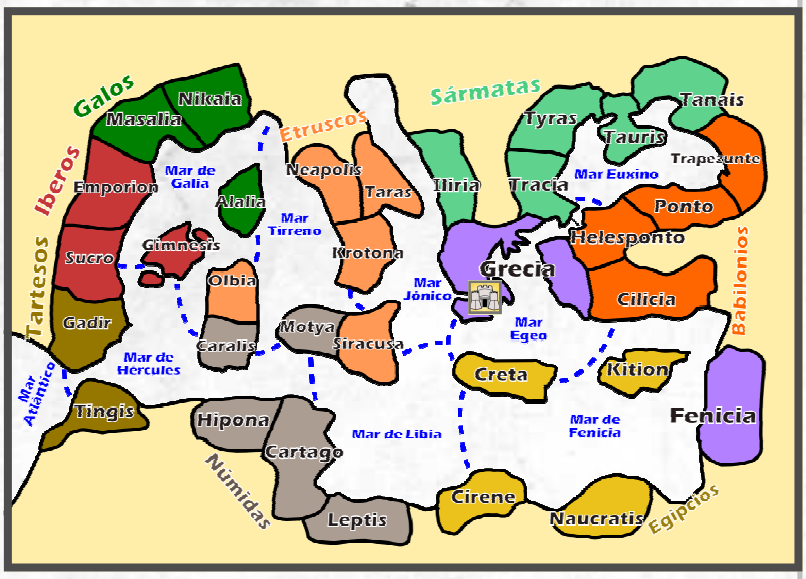
Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

ESCENARIO 20

COLONIAS DEL MEDITERRÁNEO - MODO SOLITARIO

JUGADORES: 1 jugador (Modo solitario)

En este escenario se aplican nuevas reglas que permiten jugar en solitario.



INICIO:

El jugador debe decidir si jugará como civilización griega o fenicia tal como se explica en las reglas estándar del escenario *Colonias del Mediterráneo*.

TURNO NEUTRAL:

Después del turno del jugador, tiene lugar el turno del jugador neutral.

1º– Identificar Colonias Débiles: En primer lugar hay que identificar cuáles son las colonias del jugador con menor número de unidades, que llamaremos *Colonias Débiles*. Por ejemplo, si el jugador tiene colonias con 3 y 2 unidades, las débiles serían las de 2 unidades. Si tuviera colonias con 2 y 1 unidades, las débiles serían las de 1 unidad. Para dejarlas marcadas se coloca sobre cada colonia una ficha sobrante del juego, mostrando el reverso.

2º– Ronda de ataques: El jugador neutral realizará una serie de ataques consecutivos contra cada una de las colonias débiles, que deberán resolverse uno a uno. El número de atacantes dependerá de la *Época*, y será uno menos que el que se indica en la tabla de defensores (es decir, en la época I no hay ataques, en la época II hay ataques con 2 unidades, y en la época III, con 3 unidades) . Si ganan los atacantes, las unidades del jugador deben huir o serán eliminadas. Tanto si ganan como si pierden, las unidades neutrales atacantes se retirarán del tablero. También se retira la ficha marcadora para indicar que esa batalla ya se ha realizado.

Niveles de Dificultad:

- Nivel básico: El jugador neutral sólo podrá realizar un ataque a una colonia débil. Además, se seguirá la norma estándar, en la cual el jugador neutral no saca *Fichas de Batalla* durante los combates, sólo lo hace el jugador, aunque ambos sacan *Fichas de Azar*.

- Nivel Intermedio: El número máximo de ataques que realiza el jugador neutral será el mismo que el número de época. En la Época I, 1 ataque; En la Época II, 2 ataques ; En la Época III, 3 ataques (es decir, en la época III, pueden ser atacadas hasta 3 colonias débiles)

- Nivel Difícil: El jugador neutral ataca a todas las colonias débiles, o sea que el nº de ataques máximo es infinito. Además, en cada combate debe sacarse para el jugador neutral una Ficha de Batalla, tomada al azar.

Orden de los ataques:

Los ataques en el mapa de las Colonias del Mediterráneo, se resolverán por este orden:
- 1º Galos: Nikaia, Masalia, Alalia
- 2º Iberos: Emporion, Sucro, Gimnesis
- 3º Tartesos: Gadir, Tingis
- 4º Númidas (si no están bloqueados): Hipona, Cartago, Leptis, Caralis, Motya
- 5º Egipcios: Cirene, Naucratis, Creta, Kition,
- 6º Babilonios: Cilicia, Helesponto, Ponto, Trapezunte,
- 7º Sármatas: Tanais, Tauris, Tyras, Tracia, Iliria,
- 8º Etruscos: Neápolis, Taras, Krotona, Olbia y Siracusa.

FINAL DE PARTIDA:

El objetivo para conseguir una victoria total consiste en tener colonias con presencia en las 8 naciones al final de las 12 rondas.

El objetivo secundario sería conseguir un nivel de Puntos de Influencia de 50.

Si no se consiguen estos objetivos, puede jugarse a superar la puntuación personal de partidas anteriores.

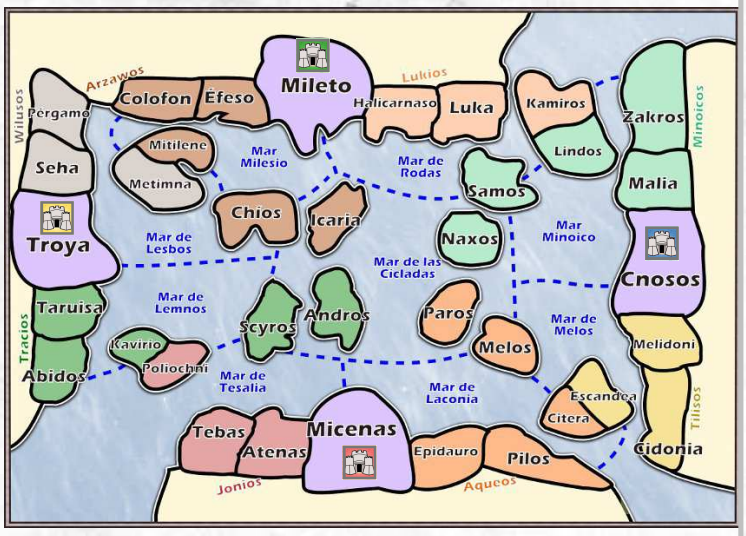
Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

ESCENARIO 21

MICENAS (1600 - 1100 AC)

JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

En este escenario se aplican nuevas reglas que dan al juego un estilo más Eurogame.



HISTORIA:

Los aqueos fueron un pueblo procedente de los Balcanes que fundó la ciudad de Micenas en la península del Peloponeso, al sur de Grecia. La civilización micénica se desarrolló en el periodo prehelénico (anterior al periodo de la Grecia Clásica), y es conocida como la primera gran civilización avanzada en la Grecia continental, donde construyeron grandes palacios y ciudades.

La civilización micénica se expandió fundando colonias por las islas del Mar Egeo, incluyendo la conquista de Creta donde controlaron la ciudad de Cnosos.

Mileto, Troya, y otras ciudades fueron también importantes centros comerciales, y se encontraron intentando mantener su independencia entre el poder de los hititas de Asia Menor y de los micénicos.

En la Ilíada se cuenta la conquista de Troya por los aqueos, comandados por el rey Agamenón de Micenas, que resultó en la derrota de los troyanos.

Fue una época de guerras y colonización, pero también de construcción de palacios y comercio. Se han encontrado objetos micénicos en lugares muy lejanos de Grecia, en el Mediterráneo y Europa.

TERRITORIOS:

Hay cuatro territorios especiales: Micenas, Cnosos, Mileto yTroya, donde no hay límite de unidades, y nunca hay combates.

Cada territorio representa un emplazamiento donde puede establecerse una colonia, y se considera colonizado cuando un jugador coloca al menos una unidad terrestre en él. Cada colonia permite acceder al comercio con una de las 8 naciones del mapa, así las colonias rojas permiten comerciar con los Jonios, y naranjas con los aqueos. Cuanto mayor sea el número de naciones con las que se pueda comerciar, más *Puntos de Influencia* se obtendrán para ganar la partida. Para abreviar, en este juego se denomina *Nación* a las colonias del mismo color.

INICIO:

Se trata de un mapa equilibrado y ninguna zona inicial otorga ventaja. Cada jugador debe decidir su zona inicial (o bien se sortea al azar). Para mostrarlo más claramente, se colocará una fortaleza de cada color en cada zona inicial, que será su metrópoli, es decir, su ciudad base o ciudad de origen. Todas las unidades terrestres se colocan en su zona inicial. Los barcos, de uno en uno y por

TURNO:

Al comienzo de su turno, el jugador contará los mares en los que tiene presencia, con una ficha de su color cambiará su *indicador de Mares*, y recibirá *Fichas de Suministro* si así lo indica. A continuación, contará las naciones en las que tiene presencia, cambiará su *indicador de Naciones*, y aumentará sus *Puntos de Influencia*.

RONDAS DE JUEGO:

Cuando todos los jugadores terminan su turno, se cambia el *indicador de Rondas*. Algunas rondas implican cambiar de *Época*, lo cual provocará un aumento en la defensa de los pobladores nativos. En algunas rondas se indica que los jugadores reciben varias unidades. Dichas unidades se colocan al principio de su turno, si quedan disponibles, sin coste de suministro y sin consumir acción.

RECLUTAMIENTOS:

En la Época I sólo se podrán reclutar unidades en la metrópoli y mares adyacentes. En el resto de épocas, los reclutamientos pueden hacerse también en cualquier colonia que se controle, y los mares adyacentes.

OCUPAR COLONIAS:

Si una Nación no tiene colonias de ningún jugador, al ser invadida se defenderá con unidades neutrales, por lo que la acción contará como un *Ataque*, no como *Movimiento*, y por lo tanto sólo se podrá invadir una de las colonias de la nación en dicha acción. El número de unidades defensoras, dependerá de la *Época*. Si los defensores ganan el combate, el jugador no podrá ocupar la colonia. Después del combate, tanto si ganan como si pierden, dichas unidades neutrales se retirarán del tablero.

Si se invade una colonia de una nación en la que ya hay otras colonias ocupadas por algún jugador, entonces los locales no presentan batalla por lo que podrán ocuparse una o varias colonias con una acción de *Movimiento*.

FINAL DEL JUEGO:

Cuando se haya completado la ronda 12, todos los jugadores sumarán a sus *Puntos de Influencia*, un punto por cada colonia, un punto por cada nación en la que estén presentes, y un punto por cada mar en el que tengan presencia.

El vencedor será quien tenga más *Puntos de Influencia*, y los criterios de desempate serán: 1º colonias, 2º naciones, 3º mares, 4º unidades, 5º suministro.

Puede imprimirse para uso personal. No se permite la distribución.

TURNO DE CADA JUGADOR

Ayuda de Juego

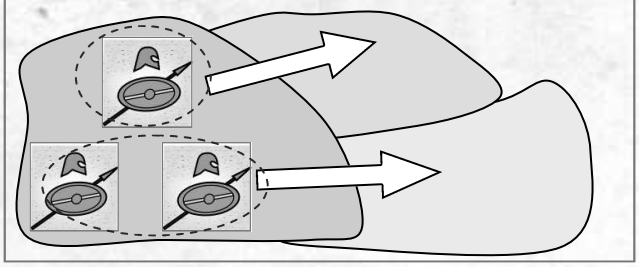
1º) **Suministros:** **1** (< 6 territorios); **2** (>= 6 territorios); **3** (>= 12 territorios)

2º) **Acciones:** Realizar 2 acciones, de entre las 6 siguientes:

Mover

Desde una zona, se mueve a una o varias zonas adyacentes.

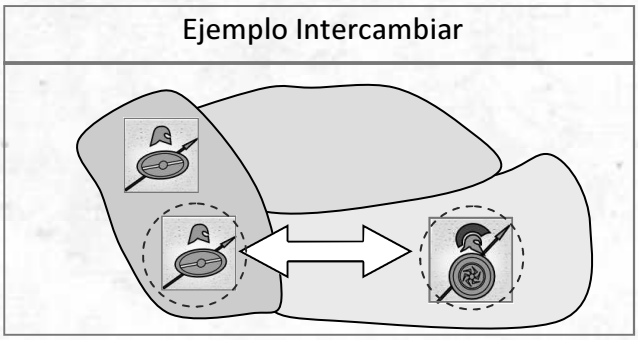
Ejemplo Mover



Intercambiar

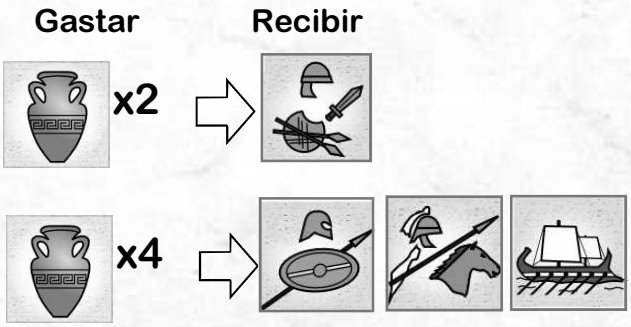
Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

Ejemplo Intercambiar



Contratar mercenarios

Gastando *Fichas de Suministro*, puedes recibir una o varias unidades en territorios que controles, o en vacíos adyacentes. Nunca se colocan en un territorio con fortaleza de otro color.

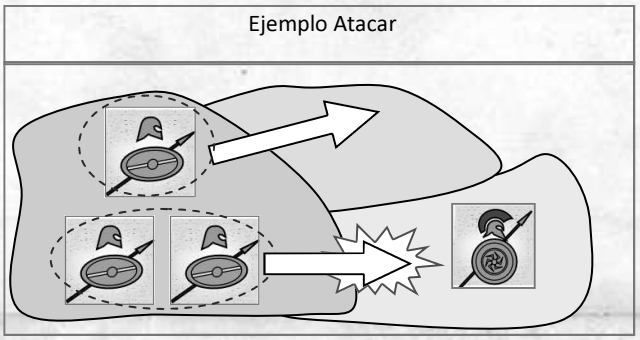


Atacar

Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente.

No se puede atacar a dos territorios distintos.

Ejemplo Atacar

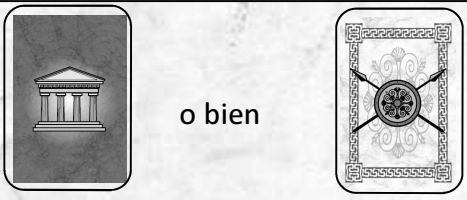


Tomar dos *Fichas de Suministro*

Para comprar unidades más adelante.

Tomar una *Carta*

Permiten conseguir nuevas unidades, y otras acciones. Las unidades que dan las cartas no se pueden colocar en fortalezas de otro color (aunque sí en zonas adyacentes).



Carta de Senado: se lee y se descarta

Carta de Táctica: se guarda

3º) **Mover Héroes:** Movimiento extra para héroes "*viajando de incógnito*".

COMBATE

1º) *Cartas Tácticas "Antes de una Batalla"*: Atacante, Defensor, Atacante,...
2º) Elegir una *Carta de Batalla* y mostrarlas simultáneamente.
3º) Cada jugador tira un dado.

Puntuación del Combate:

Bonus Fortaleza	Bonus Héroe	Combo de Lanceros con Caballería
Fuerza total **+4**	Fuerza total **+1** (Si hay unidad terrestre o fortaleza de su color)	Fuerza total **+1** (Sólo a 1 caballería presente)

Resultado del Combate:

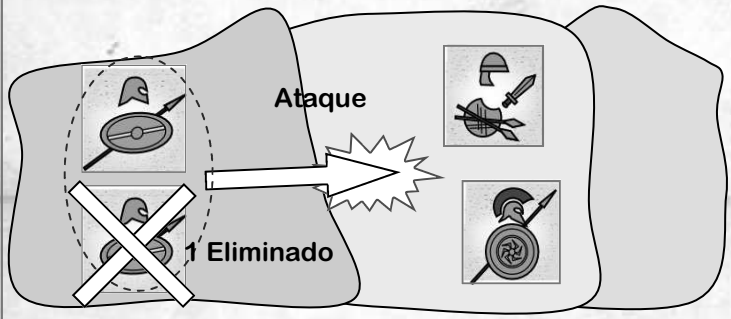
- En caso de empate, gana el defensor.

- El **perdedor** del combate debe **eliminar 1 de sus unidades**, la que él elija.

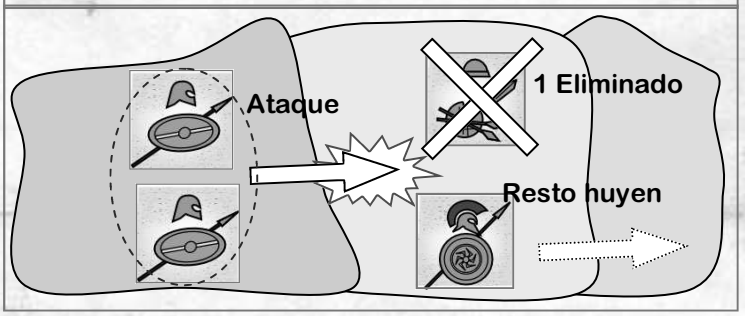
Eliminación extra: El rival deberá eliminar 1 unidad extra.

Evitar Choque: Ninguna unidad será eliminada.
(Los eventos con este icono tienen preferencia sobre cualquier eliminación del combate)

Ejemplo Atacante Pierde



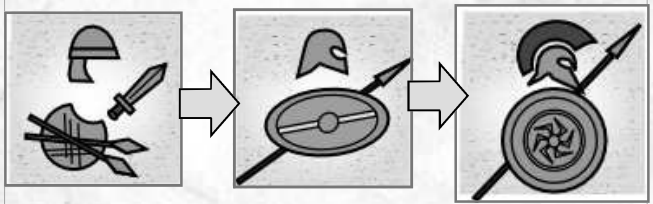
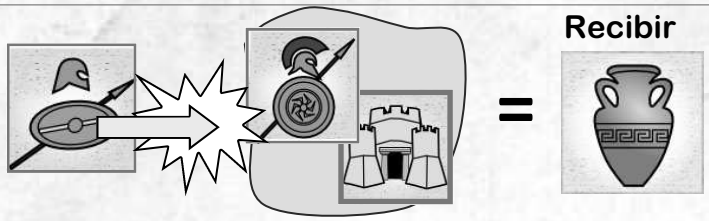
Ejemplo Defensor Pierde



Después del Combate:

- Ambos jugadores pueden subir de nivel 1 unidad.

Ascensos de la Infantería



Captura de Fortaleza