



## ESCENARIO 19

### COLONIAS DEL MEDITERRÁNEO (700 - 400 AC)

#### 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.

#### TURNOS:

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*.

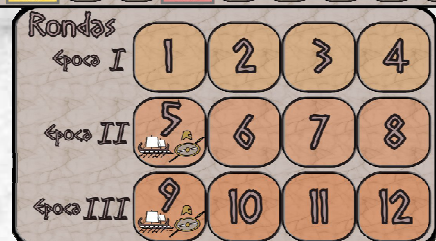
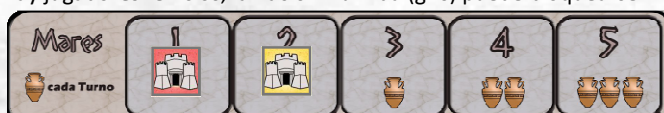
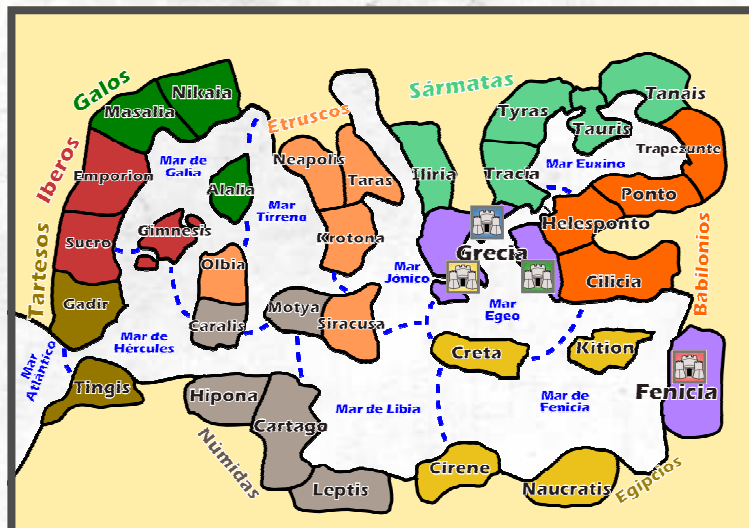
#### FINAL DEL JUEGO:

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.

**JUGADORES:** De 2 a 4 jugadores:

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



Puntos de Influencia





## ESCENARIO 20

### COLONIAS DEL MEDITERRÁNEO - MODO SOLITARIO

Para jugar en modo solitario, se aplican las reglas aquí explicadas, las reglas estándar del juego *Grecia-Imperios del Pasado*, y las reglas del escenario *Colonias del Mediterráneo*.

Durante la partida sólo entrarán en juego las fichas del jugador y las unidades neutrales. La mecánica del juego consistirá en intentar conseguir puntos de influencia, y defenderse de los ataques del jugador neutral. Estos ataques representan una combinación de potencias colonizadoras extranjeras aliadas con las poblaciones locales y las naciones del entorno, que se oponen a la presencia de las colonias.

#### 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.

Atacantes en colonias débiles:	Defensores en naciones donde no hay colonias:
I Sin ataques	I
II	II
III	III

#### 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:

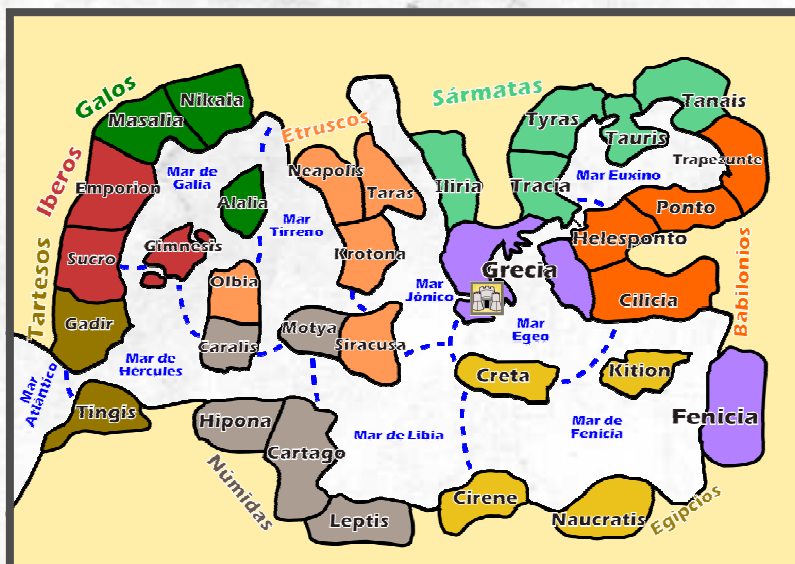
El objetivo para conseguir una victoria total consiste en tener colonias con presencia en las 8 naciones al final de las 12 rondas.

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.

**JUGADORES:** 1 jugador (Modo solitario)

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







## ESCENARIO 21

### MICENAS (1600 - 1100 AC)

#### 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 y Troya, 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.

#### JUGADORES: De 2 a 4 jugadores:

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

