



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*. Aunque 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".

Cartas no necesarias

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.

Ejemplo Mover

Atacar

Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente.

No se puede atacar a dos territorios distintos.

Ejemplo Atacar

Intercambiar

Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

Ejemplo Intercambiar

Tomar dos **Fichas de Suministro**

Con ellas podrán comprarse nuevas unidades más adelante.

Recibir

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.

Gastar **Recibir**

2 tokens → Infantry Light
4 tokens → Infantry Medium, Infantry Heavy, Cavalry, Ship

Tomar una Carta

Cartas no necesarias

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

- Táctica: Acciones de mejora para el combate.

Carta de Senado: se lee y se descarta

Carta de Táctica: se guarda

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.



- 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.

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.

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.

1ª) 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.

2ª) Cada jugador elige una de sus Cartas de Batalla y las muestran ambas 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.

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

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.



- **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.

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.


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

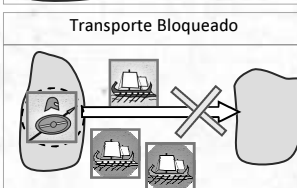
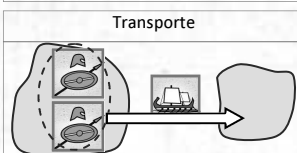
FORTALEZAS

- 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.



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



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

