



Napoleón Imperios del Pasado

Juego de Tablero

www.JuegosParaImprimir.com



De 2 a 8 jugadores

2 horas aprox

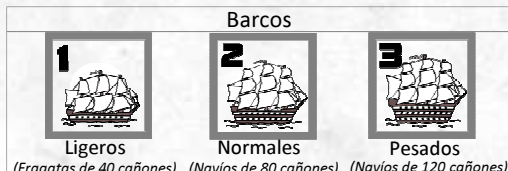
16+ Edad mayor de 16

Reglas del Juego Avanzado

Napoleón Imperios del Pasado es un juego de estrategia por turnos ambientado en torno al año 1800, durante las Guerras Napoleónicas. El objetivo del juego es conquistar los territorios y ciudades rivales. En estas reglas avanzadas se han incluido todos los tipos de unidades.

UNIDADES AVANZADAS

Las unidades a pie y las unidades a caballo pueden subir de nivel a lo largo de la partida. En el *juego avanzado*, los tipos de unidades son:



- La **infantería tipo Guardia** solo se puede conseguir ascendiendo. No se pueden reclutar.
- La **Caballería Irregular** es una milicia a caballo, por lo que puede reclutarse en lugar de la milicia.
- La artillería y los barcos **NO** pueden ascender.
- Ambos tipos de artillería se reclutan indistintamente.

INICIO DEL JUEGO

1º) Elegir Escenario: Se puede elegir un *Escenario* de juego que recrea momentos históricos concretos, o bien optar por una partida estándar donde cada jugador controla a 1 o 2 imperios. En una partida estándar no se usan las *unidades extra* de Francia.

2º) Colocar Unidades: En primer lugar, se colocan unidades neutrales en las banderas (territorios y ciudades) que no pertenezcan a los jugadores. La colocación de unidades se hace en rondas, donde cada jugador coloca 1 unidad cada vez. Cada jugador puede colocar sus unidades terrestres en sus ciudades y territorios iniciales (los de su color), con un máximo de 3 unidades por territorio y 1 unidad por ciudad. Los barcos se colocan en mares adyacentes a sus territorios iniciales (puede haber barcos rivales en el mismo mar).

10 Unidades Iniciales en partida estándar avanzada									
	Milicia		Recluta		Infantería		Caballería Ligera		Artillería
x1		x2		x2		x1		x1	
									Barco Normal
								x1	
									Barco Ligero
								x1	
									Otra Igual a las anteriores (o inferior) x1

3º) Repartir Cartas: Cada jugador toma sus *Cartas de Batalla* (las de su color), 2 *Fichas de Suministro* y 1 carta de *Ruta Comercial* al azar.

FIN DEL JUEGO

Victoria por objetivos: La partida termina si un jugador conquista 3 banderas de un color, o bien 4 banderas de varios colores. Pero además debe mantener bajo control las banderas de su color. La victoria se logra en el turno del jugador, por lo que no hay que acabar la ronda de turnos.

Por tiempo: Si nadie gana, la **partida terminará después de 10 rondas**, y vencerá el jugador que controle más banderas. En caso de empate, los criterios de desempate son, por orden: 1º) Territorios y ciudades totales, 2º) mares con al menos un barco, 3º) total de unidades, 4º) fichas de suministro.

TURNO DE CADA JUGADOR

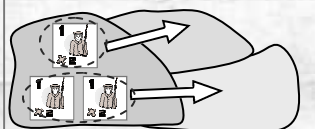
Ruta Comercial: Al comienzo de su turno, el jugador recibe una *Ficha de Suministro* si la ciudad que indica su carta de *Ruta Comercial* no ha sido invadida por un rival. Pero además debe mantener bajo control todos sus territorios y ciudades iniciales.

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.

A1) Ejemplo Mover

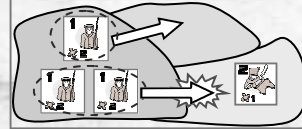


ATACAR

Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente.

No se puede atacar a dos territorios distintos.

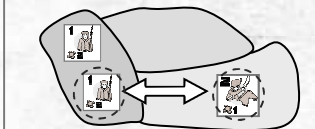
A2) Ejemplo Atacar



INTERCAMBIAR

Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

A3) Ejemplo Intercambiar



TOMAR UNA CARTA de Política o Ejército, leerla y devolverla a la parte inferior del mazo. Permite comprar unidades, y otras acciones.

Las unidades conseguidas solo podrán colocarse en territorios controlados (pero nunca en territorios del color de otro jugador).

Leer



SUMINISTRO

Tomar dos *Fichas de Suministro*.

Con ellas podrán comprarse nuevas unidades más adelante.

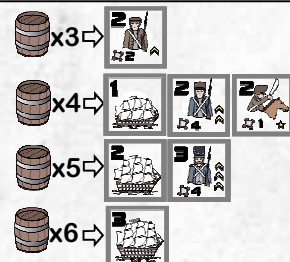
Recibir



RECLUTAR

Gastando *Fichas de Suministro*, se puede recibir nuevas unidades en territorios controlados (que no sean iniciales de otro jugador).

Si es un barco, en un mar adyacente.



Entrar y salir de Ciudades no consume acción



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

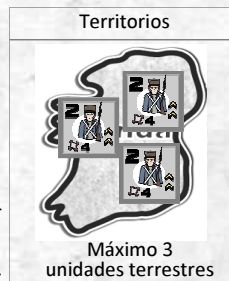
Ejemplos: 1º Mover y 2º Atacar; o bien: 1º Tomar una *Ficha de Suministro* y 2º Mover; o bien: 1º y 2º tomar *Fichas de Suministro*.

Acciones libres: Durante su turno, un jugador puede entrar a una ciudad dentro de su territorio, sin consumir acción. Igualmente, puede salir de la ciudad si no hay enemigos. Y si entra a un territorio vacío, en la misma acción puede atacar a una ciudad enemiga.

TERRITORIOS, CIUDADES 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 ciudades. Estos límites nunca pueden superarse, y en un territorio no puede haber unidades de dos jugadores. Se considera que controlas un territorio o ciudad si tienes unidades en él. También controlas tus territorios iniciales (los 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. Si en un combate hay barcos de otros jugadores en ese mar, se les puede pedir apoyo sin necesidad de usar la carta de "Gran Batalla".



COMBATES

Habilidad especial de la caballería contra unidades vulnerables:

- Las unidades a caballo pueden eliminar directamente, sin batalla, a una unidad de **artillería o milicia que se encuentre sola en campo abierto**. La unidad a caballo podrá ser ascendida. Un jugador que realiza un ataque así, cuenta como un movimiento, por lo que podría realizar otro ataque en su turno. Por la misma razón no se puede atacar con milicia o artillería solas a unidades de caballería en campo abierto (pero si hay 2 milicias, ya no se aplica).

A) Puntuación y desarrollo del combate:

1º) En cada combate, se calculan los valores de las unidades atacantes y defensoras.

- Si en un combate un jugador tiene unidades de caballería, infantería y artillería, aumenta 1 su fuerza total.

- Al atacar o defender una ciudad, el valor de las unidades se indica al pie, junto al icono de ciudad. Por ejemplo, en las ciudades la infantería y artillería aumentan su fuerza, pero la caballería disminuye su fuerza. Las **ciudades** pequeñas aumentan la defensa +1, y las grandes +2, siempre que haya unidades defendiendo.

- Si un ejército (unidades de un territorio) cruza montañas, pierde -1 de fuerza al atacar o al apoyar.

2º) Cada jugador elige una de sus *Cartas de Batalla* y las muestran ambos a la vez. Se suma el resultado total de cada bando. Si se ataca a una unidad neutral, el combate es igual salvo que el neutral no usa *Carta de Batalla*.

- Si un jugador elige una *Carta de Batalla* con el **icono de Gran Batalla**, significa que sus unidades de las zonas adyacentes participan en la batalla sumando su valor. En ese momento otros jugadores pueden decidir si envían apoyo, sabiendo que las unidades que apoyan podrán ser eliminadas y ascendidas. Los barcos no pueden apoyar a tierra, y las unidades terrestres no pueden apoyar a un combate en el mar, salvo cuando un puerto es atacado, entonces el ataque o la defensa puede ser apoyado por barcos.

3º) A continuación, cada jugador toma una *Carta de Azar*, y la sumará a su fuerza total. En caso de empate en cualquier combate, el ganador es el defensor.

B) Resultado del combate: Retiradas y unidades eliminadas

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

- Si se ha tomado una *Carta de Azar* con el **icono de Eliminar**, el jugador que la ha tomado deberá eliminar 1 unidad extra (aunque haya ganado).

- Si cualquiera de los jugadores toma una *Carta de Azar o de Batalla* con el **icono de Huída**, ninguna unidad será eliminada en el combate si hay lugar para huir, aunque haya fichas o cartas que indiquen lo contrario.

- 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.

- Cada unidad a caballo vencedora puede eliminar a una **artillería o milicia que huye** (incluyendo apoyos).

C) Después del combate: Ascensos

- El **vencedor** de un combate, puede **subir de nivel tantas de sus unidades** participantes en el combate como unidades enemigas había (sólo si quedan unidades superiores disponibles). La artillería y los barcos no ascienden.

- El **perdedor**, puede **subir de nivel una de sus unidades** supervivientes.

- Si un jugador toma una *Carta* con el **icono de Ascenso**, podrá dar un ascenso extra a una de sus unidades participantes. Si quiere, puede aplicarlo a una unidad que ya iba a ascender, que así podrá ascender 2 niveles.

- Si un jugador en un combate **captura una ciudad** defendida por una unidad, toma una *Ficha de Suministro*.

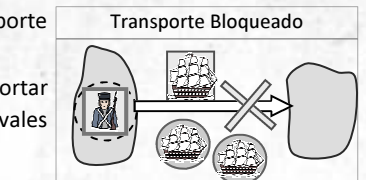
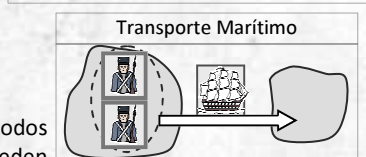
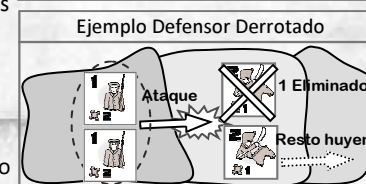
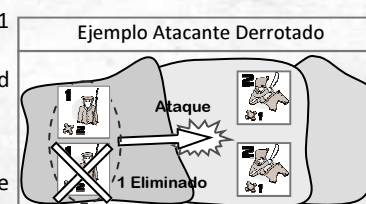
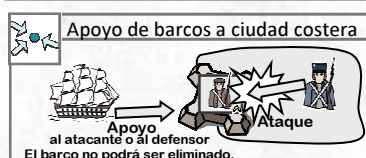
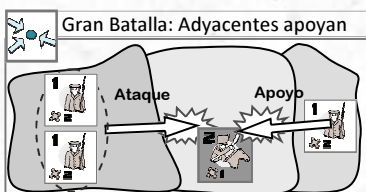
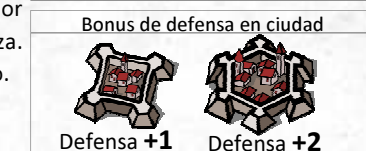
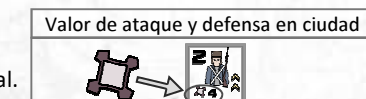
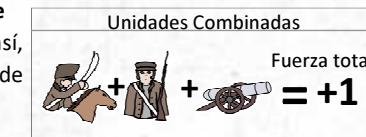
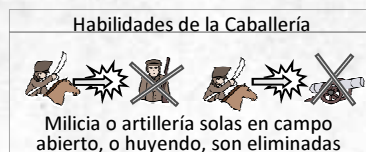
- La *Carta de Batalla* utilizada en un combate se descarta. El jugador podrá recuperarla cuando se quede sin *Cartas de Batalla* (recupera todas menos la última utilizada).

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 en los que haya barcos propios. Sólo puede realizarse transporte marítimo a través de barcos propios.

- 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 todos los rivales presentes en el mar que se quiere atravesar).

- Si se ataca una ciudad por transporte marítimo sin desembarcar antes, sólo podrá atacarse con una única unidad.



AYUDA DE JUEGO

TURNO DE CADA JUGADOR

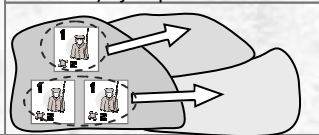
Ruta Comercial: Al comienzo de su turno, el jugador recibe una *Ficha de Suministro* si la ciudad que indica su carta de *Ruta Comercial* no ha sido invadida por un rival. Pero además debe mantener bajo control todos sus territorios y ciudades iniciales.

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.

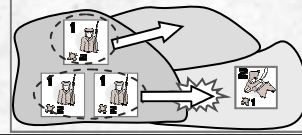
A1) Ejemplo Mover



ATACAR

Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente. No se puede atacar a dos territorios distintos.

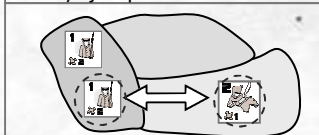
A2) Ejemplo Atacar



INTERCAMBIAR

Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

A3) Ejemplo Intercambiar



SUMINISTRO

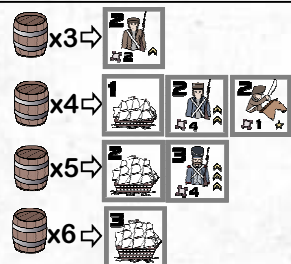
Tomar dos *Fichas de Suministro*. Con ellas podrán comprarse nuevas unidades más adelante.

Recibir



RECLUTAR

Gastando *Fichas de Suministro*, se puede recibir nuevas unidades en territorios controlados (que no sean iniciales de otro jugador). Si es un barco, en un mar adyacente.



TOMAR UNA CARTA de *Política* o *Ejército*, leerla y devolverla a la parte inferior del mazo. Permite comprar unidades, y otras acciones.

Las unidades conseguidas sólo podrán colocarse en los territorios (que no sean iniciales de otro jugador).

Leer



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 una *Ficha de Suministro* y 2º Mover; o bien: 1º y 2º tomar *Fichas de Suministro*.

Acciones libres: Durante su turno, un jugador puede entrar a una ciudad dentro de su territorio, sin consumir acción. Igualmente, puede salir de la ciudad si no hay enemigos. Y si entra a un territorio vacío, en la misma acción puede atacar a una ciudad enemiga.

Entrar y salir de Ciudades no consume acción



AYUDA DE JUEGO

TURNO DE CADA JUGADOR

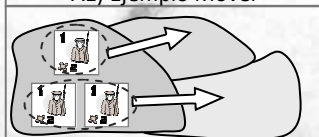
Ruta Comercial: Al comienzo de su turno, el jugador recibe una *Ficha de Suministro* si la ciudad que indica su carta de *Ruta Comercial* no ha sido invadida por un rival. Pero además debe mantener bajo control todos sus territorios y ciudades iniciales.

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.

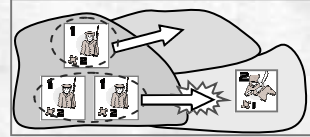
A1) Ejemplo Mover



ATACAR

Desde una zona, se ataca a otra zona adyacente. No se puede atacar a dos territorios distintos.

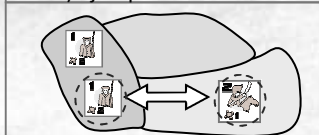
A2) Ejemplo Atacar



INTERCAMBIAR

Se intercambian dos unidades que estén en zonas adyacentes.

A3) Ejemplo Intercambiar



SUMINISTRO

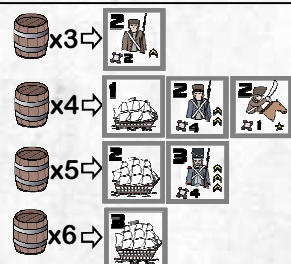
Tomar dos *Fichas de Suministro*. Con ellas podrán comprarse nuevas unidades más adelante.

Recibir



RECLUTAR

Gastando *Fichas de Suministro*, se puede recibir nuevas unidades en territorios controlados (que no sean iniciales de otro jugador). Si es un barco, en un mar adyacente.



TOMAR UNA CARTA de *Política* o *Ejército*, leerla y devolverla a la parte inferior del mazo. Permite comprar unidades, y otras acciones.

Las unidades conseguidas sólo podrán colocarse en los territorios (que no sean iniciales de otro jugador).

Leer

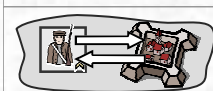


En un mismo turno, el jugador puede repetir la misma acción, excepto que sólo se puede atacar una vez por turno.

Ejemplos: 1º Mover y 2º Atacar; o bien: 1º Tomar una *Ficha de Suministro* y 2º Mover; o bien: 1º y 2º tomar *Fichas de Suministro*.

Acciones libres: Durante su turno, un jugador puede entrar a una ciudad dentro de su territorio, sin consumir acción. Igualmente, puede salir de la ciudad si no hay enemigos. Y si entra a un territorio vacío, en la misma acción puede atacar a una ciudad enemiga.

Entrar y salir de Ciudades no consume acción



AYUDA DE JUEGO

ATAQUE A UNIDADES VULNERABLES

Unidades vulnerables a la Caballería



Milicia o artillería solas en campo abierto, son eliminadas directamente

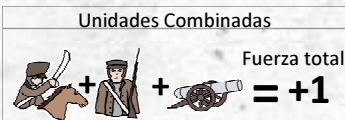
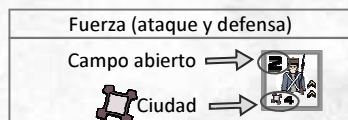
Vencedor

- Puede ascender 1 unidad
- Cuenta como acción de movimiento

COMBATE NORMAL

A) Puntuación y desarrollo del combate:

1º) Calcular fuerza de unidades atacantes y defensoras.



Bonus de defensa en ciudad

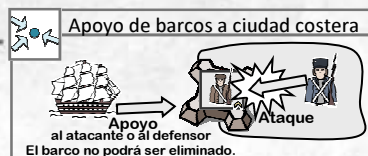
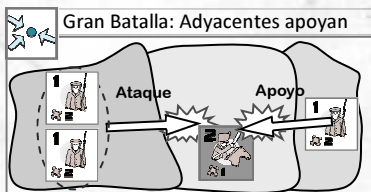


Atacar o apoyar con Montañas

El grupo pierde fuerza - 1



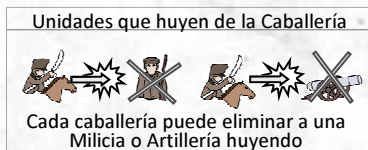
2º) Cada jugador elige una de sus *Cartas de Batalla* y las muestran ambos a la vez, y se suma el resultado total de cada bando.



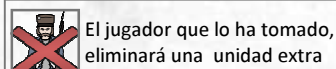
3º) Cada jugador toma una *Carta de Azar*, y la sumará a su fuerza. En caso de empate, gana el defensor.

B) Resultado del combate: Retiradas y unidades eliminadas

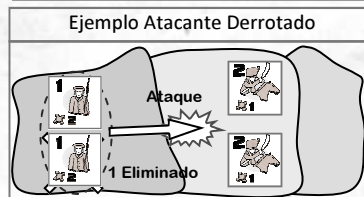
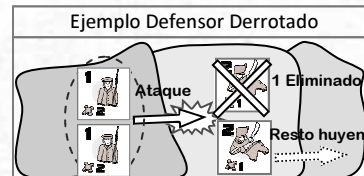
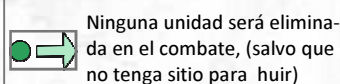
Perdedor
- Elimina 1 unidad
- Huye si hay zonas válidas



Icono Eliminar



Icono Huida

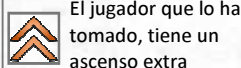


C) Después del combate: Ascensos

Perdedor
- Asciende 1 unidad

Vencedor
- Asciende tantas unidades como unidades rivales

Icono Ascenso



Captura de Ciudad



AYUDA DE JUEGO

ATAQUE A UNIDADES VULNERABLES

Unidades vulnerables a la Caballería



Milicia o artillería solas en campo abierto, son eliminadas directamente

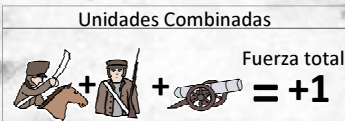
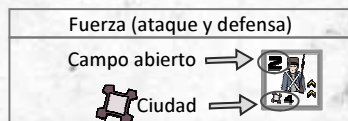
Vencedor

- Puede ascender 1 unidad
- Cuenta como acción de movimiento

COMBATE NORMAL

A) Puntuación y desarrollo del combate:

1º) Calcular fuerza de unidades atacantes y defensoras.



Bonus de defensa en ciudad

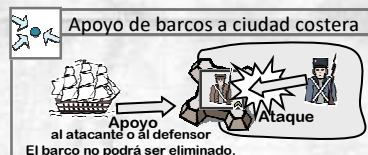
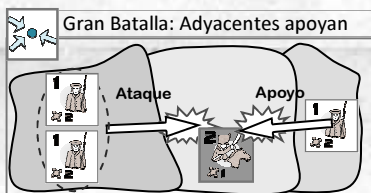


Atacar o apoyar con Montañas

El grupo pierde fuerza - 1



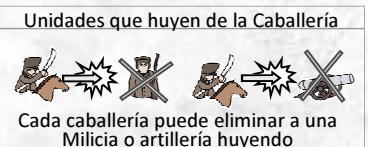
2º) Cada jugador elige una de sus *Cartas de Batalla* y las muestran ambos a la vez, y se suma el resultado total de cada bando.



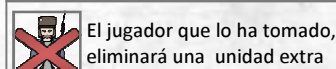
3º) Cada jugador toma una *Carta de Azar*, y la sumará a su fuerza. En caso de empate, gana el defensor.

B) Resultado del combate: Retiradas y unidades eliminadas

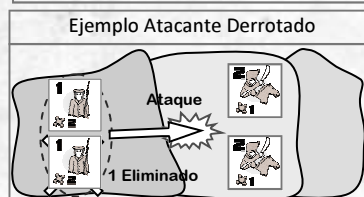
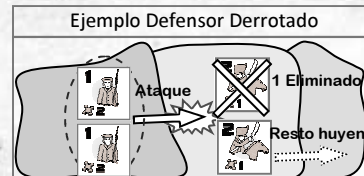
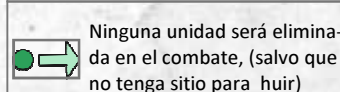
Perdedor
- Elimina 1 unidad
- Huye si hay zonas válidas



Icono Eliminar



Icono Huida

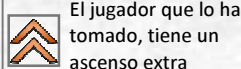


C) Después del combate: Ascensos

Perdedor
- Asciende 1 unidad

Vencedor
- Asciende tantas unidades como unidades rivales

Icono Ascenso



Captura de Ciudad

