



Andreas Steding
Philippe Thibaut



Massi Del Bono
Philippe Thibaut
Nicolas Treil



H SPANIA

LIBRO DE REGLAS

AVALON
DIGITAL



Headquarter

HISPANIA

Introducción

HISPANIA describe 1.500 años de historia de España y Portugal, del 320 a.C. al 1200 d.C.. Durante este periodo, muchos pueblos e imperios invadieron Hispania. Muchos de estos pueblos o imperios, llamados “Naciones” en este juego, intentaron colonizar o conquistar Hispania. Pero los nuevos conquistadores no pudieron mantener su poder durante mucho tiempo. A su vez, fueron derrotados por otros invasores. El juego termina después de las grandes migraciones, en los albores de la Reconquista de la Hispania musulmana por su mitad católica.

En Hispania, cada jugador controla varias Naciones diferentes. Durante la partida, el jugador acumula puntos de victoria con cada una de sus Naciones. Gana el jugador con el mayor número de puntos de victoria al final de la partida. Existen reglas específicas para garantizar la sucesión de los acontecimientos históricos. Por ello, las reglas se dividen en varias partes: reglas básicas adecuadas para el caso general, y reglas especiales específicas para cada Nación y para determinados casos. Es preferible que todos los jugadores conozcan las reglas específicas, incluso las de las Naciones que no controlan, para comprender las posibilidades de los demás jugadores.

En esta versión de las reglas (v3.0), la organización y la maquetación se han revisado por completo, en particular para tener en cuenta las novedades introducidas por la versión digital del juego.

NB: En este juego sobre Hispania, hemos decidido traducir al español la mayoría de los nombres de naciones y regiones (excepto en el caso concreto de nombres de la antigüedad o cambiados por ser demasiado modernos).



COMPONENTES

El Mapa



El mapa muestra Hispania (España y Portugal). Está dividida en 40 regiones hispanas y 3 regiones fuera del mapa (Aquitania, Septimania, África). Cada región del mapa está marcada con su nombre, un número en una moneda (su renta, si la tiene, véase el Capítulo 2) 9 y, en algunos casos, la cifra 1 precedida de un signo + o - (modificando su límite de apilamiento, véase el Capítulo 4) 11 o el emplazamiento de una ciudad 10. Todas las regiones tienen un nombre.

Las regiones montañosas (terreno difícil) 2 presentan elevaciones montañosas (por ejemplo, la región de Granada). El movimiento está limitado (excepto para los montañeros), al igual que el apilamiento.

Las regiones montañosas son: Galicia, Asturia, Cantabria, Vizcaya, León, Duero, Numantina, Pyreneus Occidentalis, Pyreneus Orientalis, Atienza, Lusitania, Alcántara, Ávila, Cuenca, Albarracín, Castellón y Granada.

Hay pasos de montaña 8 entre ciertas regiones (por ejemplo, entre Septimania e Illerda, o entre Cartagena y Baetica), que permiten pasar entre estas regiones como entre zonas de terreno despejado, pero la batalla entablada tras pasarlos tendrá una fase especial de emboscada antes de su resolución normal (ver combate).

Los caminos punteados 7 en Cuenca y Vizcaya representan valles propicios al movimiento y permiten considerar estas zonas como terreno despejado (sólo para movimiento) si, para Vizcaya, se entra desde Pamplona y/o Burgos; y para Cuenca, se entra desde Valencia, Zaragoza y/o Guadalajara (ver Movimiento más abajo).

Hay una región de marismas (terreno difícil) 3, con un patrón de pantanos, el Algarve. El movimiento está limitado aquí, al igual que el apilamiento, como en las regiones montañosas, con la excepción de que las unidades de tipo "Montañeros" no tienen ningún efecto o beneficio en ella.

Las demás regiones se conocen como "tierra clara", "despejada" o "llanuras" 1 (los términos se usan indistintamente).

Tres islas (Mallorca, Menorca e Ibiza, con terreno despejado) 12 también pertenecen a Hispania (pero no se consideran "tierra firme" ni "continental" -ambos términos se usan indistintamente-; véase el control de regiones más adelante).

La región de Tingis (terreno despejado) no pertenece a Hispania. Sin embargo, puede incluirse en el cálculo del control de la Zona Sur. Se aplican algunas reglas especiales (ver Capítulo 9).

Las regiones de África, Aquitania y Septimania no pertenecen a Hispania. Se representan simplemente como regiones fronterizas desde las que las naciones entran en Hispania (ver Capítulo 9).

Las flechas conectadas por guiones y barcos entre África y Malaca; Tingis y Gades; Valencia e Ibiza; Mallorca e Ibiza; Mallorca y Menorca; Ibiza y Denia indican caminos de estrechos marítimos 4 que son fáciles de cruzar para las unidades terrestres (y por lo tanto permiten el movimiento terrestre, ver Movimiento más abajo).

Varios ríos 5 están representados en el mapa: el Iberus y

el Minius en el norte, el Durius y el Tagus en el centro, el Baetis y el Singulis en el sur y el Sucro y el Thader en el este. Influyen en el combate, pero no en el movimiento. Un río siempre separa regiones.

Las regiones en las que las Naciones pueden desembarcar (si pueden moverse por mar o están desplegadas inicialmente en el mar) tienen un «ancla» 16 visible sin tachar.

Si el ancla está tachada 15, está prohibido desembarcar desde el mar en esa región (salvo en casos especiales). Las regiones están separadas por líneas de puntos 17, ya sea en Tierra o en Mar. Los límites de los Teatros (ver más abajo) 18 tienen un fondo de color bajo las líneas punteadas, y el nombre del Teatro está impreso en el mapa.



Una línea de color separa las 4 “Zonas” del mapa: **Norte** (marrón), **Centro** (rojo), **Este** (amarillo) y **Sur** (verde).

Estas Zonas están formadas por las siguientes regiones:

Norte: Galicia, Oporto, Duero, Asturia, Cantabria, León, Palencia, Burgos, Vizcaya, Numantina, Pamplona, Zaragoza, Pyreneus Occidentalis, Pyreneus Orientalis y Osca.

Centro: Termes, Tago, Lusitania, Alcántara, Salamanca, Segovia, Ávila, Guadalajara, Atienza, Cuenca, Estremadura y Toletum.

Sur: Vettonia, Badajoz, Algarve, Onuba, Baecula, Córdoba, Sevilla, Bética, Gades, Malaca, Granada y Tingis.

Este: Cartagena, Denia, Calatrava, Valencia, Albarracín, Castellón, Dertosa, Tarraco, Illerda, Barcino, Ibiza, Mallorca y Menorca.

Hay 4 regiones “urbanas” en el mapa, una por Zona, que tienen una plaza con un diseño de ciudad romana. Estas son las únicas zonas donde se pueden construir ciudades en el juego (no hay restricciones de este tipo para Fuertes y Castillos).

Ciertas Naciones obtienen puntos de victoria en función de estas grandes zonas.

Fichas

Cada ficha incluye :

- el nombre de la Nación a la que pertenece (nombre en español, los nombres amarillos son para las unidades de Guardias Reales) ;
- un dibujo que representa su tipo de unidad
- un símbolo (también conocido como emblema o escudo de armas) específico de cada nación
- de una a tres bolas grises que representan sus puntos de vida
- un símbolo para unidades específicas (caballeros, caballería, élite, montañeses, veteranos, unidades reales).
- Nombre para los líderes, y los turnos en los que están en el juego.

Atención: algunos nombres de naciones o líderes pueden parecerse a los nombres de otras naciones o regiones, lo que puede dar lugar a confusión. Para evitar cualquier riesgo de error, los nombres de las NACIONES se escriben siempre en MAYÚSCULAS en la parte inferior de la ficha, mientras que los nombres de los líderes (en las fichas) se escriben siempre en cursiva y en la parte superior de las fichas.

Existen diferentes tipos de fichas:



Infantería: imagen de un soldado de infantería. La infantería es el tipo de unidad predominante. Todas las naciones, excepto las que tienen unidades de Élite, las tienen.



Élite: imagen de un soldado de infantería, más el símbolo de un diamante en un círculo.

Sólo 3 naciones las tienen (y ninguna infantería básica normal): Roma, Almohades, Almorávides. El estatus de Élite es permanente, a menos que se indique lo contrario en la hoja de nación (caso de Almorávides en turnos posteriores; en cuyo caso el estatus se ignora entonces). Tiran dado negro en terreno despejado y mueven más rápido (3 PM) que la infantería. La élite romana también tira el dado negro en los asedios.



Veteranos Romanos: (imagen diferente a Élite, más símbolo de laurel alrededor del icono de Élite) son unidades de Élite con la habilidad extra de tirar dado negro en terrenos difíciles.



Guardias Reales imagen de soldado a pie o a caballo, además del símbolo del diamante en un círculo y el águila de oro de Hispania.. Sólo algunas naciones las tienen: Visigodos, Suevos, Francos, Vándalos, Omeyas, Castilla, Sevilla, Aragón, León, Navarra. Equivalen a unidades de Elite en movimiento (3 PM) y, en combate, esas unidades tiran dado negro en todos los casos, incluso en ataques a terreno difícil.



Caballero: picture of a mounted knight, plus crest in a circle.

Only 7 nations have knights: Francos, Aragón, Castilla, Leon, Navarra, El Cid, Cruzada.




La unidad de **Elefante** de Carthago se considera equivalente a un Caballero a todos los efectos del juego. Tienen ventaja en combate (dado negro) en todos los terrenos, pero son lentos (2 PM) y son golpeados primero en terrenos difíciles.



Caballería figura de un jinete y una cabeza de caballo en un icono circular.

Las siguientes naciones tienen caballería: Carthago, Roma, Vandalos, Alanos, Omeyas, Sevilla, Badajoz, Zaragoza. Tienen una ventaja de combate (dado negro, impacta el último) y ventaja en movimiento (4 PM en lugar de 3) en terreno claro, pero sufren impactos los primeros en terreno dificultoso.



Montañeros: Esas unidades son infantería familiarizada con las montañas. Llevan un icono de montaña ().

Las siguientes naciones cuentan con ellos: Gallegos, Cantrabria, Vascos, Lusitania, Iberos, Númidas (mercenarios -también avalados- contratados por Roma y Carthago), Bereberes (infantería mercenaria contratada por Omeyas, Almohades y Almorávides). Tienen ventaja de combate y movimiento en las montañas.



Castillo: imagen de un castillo en una colina en un contador circular.

Las siguientes naciones tienen castillos: ARAGÓN, ALMORAVIDES, BADAJOZ, CASTILLA, GRANADA, EL CID, FRANCOS, LEÓN, OMEYAS, NAVARRA, SEVILLA, VALENCIA y VISIGODOS.



Si un castillo es destruido, la ficha se voltea, revelando su lado «quemado/ruina» (indicando que puede ser reconstruido si el propietario de la región tiene un castillo disponible en su reserva).



Ciudad / Ciudad Real: imagen de la ciudad en un contador circular. Las siguientes naciones tienen ciudades: Carthago, ROMA e HISPANIA.



Las siguientes naciones tienen ciudades reales: CASTILLA, VISOGODOS, OMEYAS y SEVILLA. Importante: una ciudad o capital nunca cuenta en la pila, a diferencia de un fuerte o castillo.



Si una ciudad es destruida, la ficha se voltea, revelando su lado «quemado/ruina» (puede ser reconstruida si el propietario de la ruina tiene una ficha de ciudad o capital disponible).



Fuerte: imagen de un fuerte romano.



Sólo ROMA e HISPANIA (que utiliza los de Roma) los tienen. Si un fuerte es destruido, la ficha se da la vuelta, revelando su lado «quemado/ruina» (no puede reconstruirse ni contar para el control de la región).



Fortaleza de Montaña: imagen de un pueblo fortificado en una colina.

Las siguientes naciones ANTIGUAS las tienen: Gallegos, Vascos, Cantabria, TURDETANOS, Lusitania e Iberos. Se comportan exactamente como fuertes con la excepción de que pueden ser reconstruidos, pero sólo en regiones montañosas. Importante: no cuentan como unidades para el recuento de superpoblación.



Líder: retrato del personaje. El nombre del líder aparece en cursiva, junto con el turno o los turnos en los que está en juego.



Marcadores de ingresos: dibujo que representa la silueta del pueblo. Se coloca en el marcador de ingresos (en el mapa)

para registrar el tesoro acumulado por cada Nación. Algunas Naciones no necesitan utilizar este marcador (CARTHAGO, ROMA, VANDALOS, ALMOHADES).



Algunas naciones tienen la posibilidad de acumular más de 5 Oros por turno, el marcador se gira hacia su lado mostrando el valor +5.



Marcadores de eventos: En el anverso, para mantenerlas ocultas a los demás jugadores, aparece indistintamente el águila de Hispania. En el reverso de estas fichas naranjas, se puede ver un dibujo, un número y un título para ayudar a identificarlas (ver Reglas Opcionales para cada detalle).



El marcador de Turno se coloca en el Indicador de Turno (para ser movido una casilla al final de cada turno).

Distinción entre cristianos y musulmanes

Las naciones musulmanas son aquellas en cuyo emblema (que figura en sus mostradores) aparece una media luna: ALMORÁVIDES, ALMOHADES, BADAJOZ, GRANADA, ZARAGOZA, SEVILLA, OMEYAS, VALENCIA.

Todas las naciones sin media luna se consideran cristianas a partir del turno 11 (cuando tiene lugar la Invasión Árabe-Musulmana).

Nota histórica: el Concilio de Toledo de 589 supuso el reconocimiento del catolicismo como forma oficial de cristianismo en la España visigoda.

La distinción cristiano/musulmán es histórica. Es importante para los puntos de victoria de ciertas Naciones y para la regla opcional «Avanzado» (ver 14.8).

Dado

Los dados de 6 caras se utilizan para todo lo que no sea combate (a menos que estés jugando al combate avanzado, en cuyo caso necesitarás D10, no suministrados). Para el combate se utilizan dados especiales blancos (18) y negros (12). Son los siguientes



Dado blanco
3 sin efecto
2 una flecha
1 calavera



Dado negro
2 sin efecto
2 una flecha
1 dos flechas
1 calavera

Hay dos tipos de dados de combate: blancos y negros. Sus caras pueden estar vacías o mostrar 1 o 2 flechas, o mostrar una calavera. Cada flecha obtenida cuenta como un impacto, una calavera es un resultado de eliminación.

Hojas de naciones y ayudas para el juego

Con el juego se suministran Tarjetas de Nación (una por Nación). Estas cartas contienen la mayor parte de la información relativa a cada Nación: llegada de determinados refuerzos, reglas especiales, puntos de victoria, etc. Encontrará más detalles en el capítulo 11 de este manual.

Cada jugador dispone de una Ayuda de Juego que contiene diversa información para facilitar el juego (reglas especiales, eventos, apilamiento de fichas, mapa reducido, etc.).



PARTE 1 - REGLAS BÁSICAS

1. Orden de Juego

Hispania se divide en turnos de juego. Un turno representa un periodo histórico de entre 10 y 500 años, dependiendo del número de eventos durante ese periodo y su tempo. Durante un turno, todas las Naciones con unidades en el mapa (incluidas las recién llegadas) pueden actuar según el orden de Naciones descrito a continuación.

En su secuencia de juego, cada Nación sigue las siguientes fases (el número indica la sección de reglas con los detalles):

1. Cálculo de los ingresos (2.)
2. Colocación de nuevas unidades (3.)
3. Movimiento (5.)
4. Control del límite de apilamiento (4.)
5. Combate (6.)
6. Recuento de puntos de victoria en combate (8.)
7. Control de límites de apilamiento (4.)
8. Control del límite de población (7.)

Cada fase afecta estrictamente a la Nación en cuestión (y no a todas las Naciones jugadas por el mismo jugador en esa misma fase).

Después de que una Nación haya jugado todas sus fases, la siguiente Nación en la lista del Orden de Naciones toma el relevo. Cuando todas las Naciones han jugado sus fases, los puntos de victoria pueden ser contados en ciertos turnos (ver 8.).

Cualquier transformación de una Nación, envío al final de la Nación o retirada de unidades se lleva a cabo como se especifica en la ficha de cada Nación (detalles en el Capítulo 11). Estos eventos suelen ocurrir al final de un turno, la mayoría de las veces -pero no siempre- después de cualquier recogida de Puntos de Victoria (si la hubiera).

El turno se completa entonces y el marcador de turno se mueve una casilla hacia delante.

- A. Fases para cada Nación (ver arriba)
- B. Recuento de puntos de victoria (8.)
- C. Transformación, fin de turno, retirada de unidades (ver hoja de cada Nación)
- D. Avance del marcador de turno

Orden de las Naciones

1. Carthago (Cartago)
2. Gallegos (Galiciancs)
3. Cantabria (cántabros)
4. Lusitania (Lusitania)
5. Vascos (Basques)
6. Turdetanos (Turdetanos)
7. Ibèros (Íberos)
8. Roma (ROMA)
9. Hispania (hispanorromanos)
10. Vandalos (Vándalos)
11. Alanos (Alans)
12. Suevos (Sueves)
13. Visigodos (Wisigodos)
14. Byzancio (Bizancio)
15. Omeyas (Ummiyads)
16. Francos
17. Aragón (Aragon)
18. Badajoz (Badajoz)
19. Zaragoza (Saragossa)
20. Navarra (Navarre)
21. Leon (León)
22. Castilla (Castille)
23. Sevilla (Seville)
24. Valencia (Valence)
25. Granada (Granada)
26. El Cid (El Cid)
27. Almorávides (Almoravides)
28. Cruzada - (Sólo Juego Extendido: escenario E)
29. Almohades (Almohades) - (Sólo Juego Extendido: escenario E)

Una nación sin unidades todavía, o sin ninguna, es ignorada.

Ejemplo: Roma no está en juego al inicio de los escenarios A, D y E.

2. Ingresos



Con los ingresos recaudados, la Nación puede gastar su Oro para comprar nuevas unidades. El oro no gastado se pone en reserva, como indica la posición de la ficha en la pista del tesoro (máximo 5oros, 10 para algunas naciones).

2.1 Recaudación de ingresos

Una Nación, en su secuencia de juego, debe calcular primero sus ingresos. Recibe ingresos de todas las regiones que controla, donde tiene al menos una unidad militar de cualquier tipo (excepto una Ruina o un Líder solitario). Este caso general puede variar (ver más abajo).

El ingreso de una región es el número impreso en ella.

Ejemplo: 2 de oro en Valencia, 1 de oro en Menorca.

El número de unidades presentes no afecta a los ingresos. Los ingresos de todas las regiones se suman.

Nota: los números +1 o -1 de algunas regiones se refieren al apilamiento (véase el capítulo 4).

Ejemplo: al inicio de su secuencia, GALLEGOS tiene unidades en Galicia (ingreso 1), Asturias (1), León (1) y Palencia (1), sumando 4 Oros. Como le quedaban 2 Oros en reserva del último turno, ahora tiene 6 Oros para gastar.

Una Nación puede renunciar voluntariamente a la totalidad o parte de sus ingresos.

Casos especiales:

- Cuatro naciones nunca recogen oro: Carthago, Roma, Vandalos, Almohades.

- Byzancio recibe sólo la mitad de los ingresos normales (redondeados al valor total si $\frac{1}{2}$).

Nota histórica: el resto lo recauda el emperador de Oriente en concepto de impuestos imperiales.

- Visigodos, Omeyas y Almorávides sólo reciben ingresos de regiones con castillos y tributos de naciones sometidas. En algunos turnos también reciben ingresos fuera del mapa de Aquitania y África.

- Naciones subyugadas ($\frac{1}{2}$ ingreso, abajo) y naciones soberanas ($\frac{1}{2}$ ingreso, arriba) (ver 2.2 y 9.6)

- Algunas Naciones reciben sus ingresos sólo después de cierto turno (ver la indicación en su Carta de Nación - Alanos T8+).

- Las zonas fuera del mapa (Aquitania, África, Septimania) pueden reportar ingresos a algunas naciones durante determinados turnos (ver cartas de Naciones). Un marcador para colocar en el tablero, con la nación, el turno(s) y el valor está disponible como recordatorio.

2.2 Ingresos de las naciones sometidas

Las Naciones subyugadas cobran la mitad de sus ingresos -redondeados al número entero inferior- en su turno, durante toda la partida.

La Nación suzerain Visigodos, Omeyas o Almorávides recibe inmediatamente la otra mitad de los ingresos -redondeados al número entero más cercano- (es decir, cada vez que una Nación subyugada recauda sus ingresos). (ver 9.6)

Si la suma de los ingresos del súbdito hace que la tesorería de la nación suzerain supere los 6 Oros, la nación suzerain puede comprar inmediatamente una nueva unidad. Esta unidad se coloca junto al indicador de turno en el tablero y se colocará durante la fase de colocación de la nación suzerain, como refuerzo.

Ejemplo: VISIGODOS HA SUBYUGADO A LOS VASCOS. LOS VASCOS RECOGEN 4 OROS: 2 SE ENTREGAN AL VISIGODOS, QUE YA HA RESERVADO 4 OROS (LO QUE HACE UN TOTAL DE 6 OROS). COMO EL CONTADOR DE TESOROS ESTÁ LIMITADO A 5, EL VISIGODOS ADQUIERE INMEDIATAMENTE UNA NUEVA INFANTERÍA (EL ÚNICO TIPO DE EJÉRCITO QUE PUEDE COMPRAR). PUEDE COLOCARLO EN SU SECUENCIA DE JUEGO.

EL TESORO DE VISIGODOS AUMENTA A 1 ORO (6 MENOS EL COSTE DE 5 DE LA UNIDAD ADQUIRIDA). ALTERNATIVAMENTE, PUEDE DECIDIR DEJAR EL MARCADOR DE TESORERÍA EN 6 (EN LA CASILLA +1 DEL CONTADOR Y EL MARCADOR MOSTRANDO EL +5 EN SU REVERSO).

2.3 Compra de nuevas unidades

Only the following units can be purchased at a cost of :

Infantería/Fortaleza	5	Oro
Caballeros/Guardias	7	Oro
Castillo/Ciudad/Capital	9	Oro

La Caballería, la Élite, los Fuertes Romanos y el Líder no pueden comprarse. Sólo aparecen como Refuerzos, como se indica en las reglas de cada Nación (ver 3.2), o tras el juego de una ficha de evento «Ejército» (ver 10.3).

Cada Nación sólo puede comprar unidades disponibles (el límite de unidades se muestra en su Carta de Nación (abajo a la izquierda)).

Ejemplo: GALLEGOS TIENE UN LÍMITE DE 7 INFANTERÍAS (MÁXIMO). PUEDE COMPRAR INFANTERÍA, PERO SIN SUPERAR ESTE LÍMITE MÁXIMO.

Ejemplo: CASTILLA CUENTA CON LAS SIGUIENTES REGIONES: BURGOS (2), LEÓN (1), ÁVILA (1), PALENCIA (1), SALAMANCA (2), ATIENZA (1), ALCÁNTARA (2) Y SEGOVIA (3). ESTO HACE QUE TENGA 13 OROS EN INGRESOS. CON LOS 2 OROS RESERVADOS EN EL TURNO ANTERIOR, EL TOTAL DISPONIBLE ES DE 15 OROS.

CASTILLA PUEDE COMPRAR UN CASTILLO (QUE VALE 9 DE ORO, LE QUEDAN 6 DE ORO), O UN CABALLERO (LE QUEDAN 8 DE ORO), O DOS INFANTERÍAS (LE QUEDAN 5 DE ORO), O 3 INFANTERÍAS (LE QUEDAN 0 DE ORO).

SI NO QUIERE COMPRAR NINGUNA UNIDAD, SÓLO PUEDE RESERVAR 10 OROS (LOS 5 OROS SOBRANTES SE PERDERÁN).

2.4 Tesoros y acumulación de oro

Ninguna Nación puede dar o prestar oro a otra Nación, incluso aquellas controladas por el mismo jugador (excepción: Naciones sujetas a 9.6).

La mayoría de las naciones pueden acumular hasta: **5 Oro**.

Excepción :

LAS NACIONES CON CABALLEROS O CASTILLOS PUEDEN ACUMULAR HASTA: 10 ORO. SU MARCADOR DE ORO TIENE UN «+5» INSCRITO EN SU REVERSO, COMO SE MUESTRA AQUÍ.

ESTAS NACIONES SON: ALMORÁVIDES, ARAGÓN, BADAJOZ, CASTILLA, FRANCO, GRANADA, LEÓN, OMEYAS, SEVILLA, VALENCIA, VISIGODOS, ZARAGOZA.

El oro acumulado por encima del límite de reserva se pierde.

El marcador de Oro se coloca en la casilla correspondiente a esta reserva en el contador de Tesorería. El marcador se voltea hacia su reverso si en ese momento se tienen más de 5 oros.

Ejemplo: 6 reservas de oro se representan colocando el marcador +5 en la casilla «1» del registro de ingresos.

TODAS LAS NACIONES COMIENZAN EN 0 ORO.

RECORDATORIO: 4 NACIONES NUNCA RECOGEN ORO: CARTHAGO, ROMA, VANDALOS, ALMOHADES.

3. Colocación de nuevas unidades

Una nación puede adquirir nuevas unidades de dos maneras: por compra o por refuerzo. Estas nuevas unidades se colocan en el mapa.

3.1 Colocación de compras

Las nuevas unidades adquiridas deben colocarse en una región controlada por la Nación a razón de 1 nueva unidad por región (y sólo una). Las nuevas unidades sólo pueden colocarse en regiones que respeten los límites de apilamiento (ver 4. y excepción más abajo).

Se pueden colocar ciudades y castillos (si se han comprado) además del límite de 1 unidad.

Se permite a la Nación exceder temporalmente el límite de apilamiento de la región en 1 unidad (y sólo una) al colocar nuevas unidades.

Las unidades pueden entonces moverse y atacar.

Ejemplo: CASTILLA COMPRA 2 UNIDADES. PUEDE COLOCAR SUS 2 UNIDADES EN LAS REGIONES QUE CONTROLA, PERO NO PUEDE COLOCARLAS JUNTAS NI EXCEDER EL LÍMITE MÁXIMO DE APILAMIENTO EN MÁS DE 1 UNIDAD. LA REGIÓN DE BURGOS, ACTUAL CAPITAL DE CASTILLA (4.1), YA CONTIENE 4 UNIDADES (APILAMIENTO MÁXIMO: 3+1). UNA UNIDAD PUEDE COLOCARSE ALLÍ COMO REFUERZO; LA SEGUNDA UNIDAD DEBE COLOCARSE EN OTRO LUGAR.

SUPONGAMOS QUE ÁVILA YA CONTIENE 3 UNIDADES DE CASTILLA TRAS UNA RETIRADA (VER 4.4). COMO YA SE HA SUPERADO EL APILAMIENTO (3 UNIDADES EN LUGAR DE 2 EN LAS MONTAÑAS), NO SE PUEDEN COLOCAR ALLÍ NUEVAS UNIDADES DE CASTILLA.

Si una nación se encuentra en la situación de comprar más unidades de las que tiene regiones para colocarlas, la compra de nuevas unidades está estrictamente limitada a 1 vez el número de regiones (así que nada de extras, el oro se guarda, si es posible).

3.2 Colocando refuerzos

La hoja «Llegada / Refuerzos» (y las hojas de Nación) muestra la llegada y el número de unidades de cada Nación cada turno. Los refuerzos siempre llegan, aunque a la Nación no le queden unidades en el tablero.

Roma y Omeyas pueden recibir un número variable de unidades. Este número está vinculado al número de unidades que ya están en el mapa. Cada unidad en el mapa se descuenta de los refuerzos.

Nota histórica: esto significa que algunas naciones tenían su centro político fuera de Hispania. Sólo comprometen un número limitado de tropas (aunque conceden un mínimo de tropas cuando su invasión encuentra dificultades).

Ejemplo: En el turno 5, Roma puede recibir hasta 13 Élite. Si Roma tiene 13 Élite o más en el mapa, no recibe nada. Si sólo le quedan 10 Élite, recibe 3 nuevos Refuerzos por mar. Si sólo le quedan 6 Élite, recibe 7, y así sucesivamente...

Ejemplo: En el turno 12, los Francos reciben al Líder Roland. Debe ser colocado en Septimania. En el turno 13, al comienzo de su secuencia de juego, el Francos elimina a Roland (si no ha sido ya eliminado). Si Roland está solo en su región, el Francos no puede colocar nuevas unidades allí (ya que no tiene unidades en esa región).

Los refuerzos se colocan del mismo modo que las unidades compradas, en la fase 2, PERO sin límite de apilamiento.

Los refuerzos suelen llegar a través de una de las zonas no hispanas (África, Aquitania, Septimania) o por mar.

Aquitania / Septimania

Los refuerzos que entran desde Aquitania o Septimania se mueven con normalidad. Primero se colocan todos, sin límite de apilamiento, en estas zonas. Después deben abandonarlas durante su fase de movimiento. Estas zonas no cuentan para el límite de movimiento.

Excepciones: VISIGODOS EN LOS TURNOS 6-8, FRANCOS EN LOS TURNOS 9-15 PUEDEN MOVERSE Y/O RETIRARSE EN ESTAS REGIONES SIN RESTRICCIONES. EN LOS TURNOS 16-21, NAVARRA PUEDE ENTRAR Y/O SALIR DE AQUITANIA SIN RESTRICCIONES, Y LO MISMO SE APLICA A ARAGÓN EN SEPTIMANIA.

Ejemplo: En el turno 6, Suevos recibe 1 Élite, 13 Infantería y al Líder Hermerich en Aquitania. En su fase de movimiento, todas sus unidades deben abandonar Aquitania.

África

Las unidades que llegan de África sólo pueden pasar por Malaca (que se cuenta como parte de su movimiento) o entrar desde África a Tingis. Pueden seguir moviéndose después de este movimiento inicial. Sólo los Vándalos pueden enviar unidades a África en los turnos 6-9 (a partir de los cuales se supone que pueden atacar las 3 regiones de las Islas Baleares sin limitación ni coste de movimiento). Ver Capítulo 11.

Mar

Si los refuerzos llegan por mar, deben desembarcar en una región costera adyacente a su mar de llegada (que se cuenta como parte de su movimiento). Estas zonas tienen un símbolo de ancla como recordatorio.

Cuando se indica que los refuerzos llegan «por mar», llegan por el Mediterráneo, que comprende 3 zonas (Sinus Gallicus, Mare Mauretanicum y Columnae Herculis). Salvo que se indique lo contrario, la colocación de refuerzos en estos mares es libre (el jugador puede distribuirlos como desee). Las regiones en las que es posible desembarcar desde el Mediterráneo son :

Llegada a Sinus Gallicus: Taraco, Dertosa, Ibiza, Mallorca, Menorca

Llegada al Mare Mauretanicum: Ibiza, Mallorca, Menorca, Valencia, Denia, Cartagena, Malaca.

Llegada a Columnae Herculis: Malaca, Tingis, Gades, Onuba.

La llegada por mar en el Atlántico (mares Mare Gallicum, Mare Cantabricum y Mare Lusitanicum) no es posible y está prohibido circular por estos mares. Las regiones costeras atlánticas están todas vedadas a los desembarcos (ancla prohibida - ver Excepción para Cruzada y Vikingos).

Notas de juego: Barcino, Castellón, Granada y Algarve están en la costa mediterránea, pero el desembarco es imposible (símbolo del ancla tachada).

Excepción: si la Nación tiene Supremacía Naval durante este turno, el jugador puede dejar unidades en el mar (ver 5.6).

Ejemplo: En el turno 19, Almorávides recibe unidades en África. El jugador no puede dejar unidades en África, sino que debe entrar en Hispania por Gades (tras conquistar Tingis) o Malaca.

3.3 Líderes

Un Líder siempre aparece como refuerzo. Si no se especifica la región de colocación, el Líder se coloca en cualquier región controlada por la Nación.



Un Líder permanece en juego durante 1 o 2 turnos. Desaparece al comienzo del siguiente turno de su Nación, o antes si muere en combate (pila completamente destruida).

Excepción: el Líder (Rey) de Castilla Alphons (Alphonse VI) permanece en juego durante 3 turnos.

Ejemplo: El Líder El Cid (Nación El Cid) aparece en el Turno 17 durante 2 turnos. Desaparece en el Turno 19, al comienzo del turno de la Nación EL CID.

4. Límite de apilamiento

Cada región puede contener un número limitado de unidades (2 ó 3, dependiendo del terreno). Además del apilamiento básico, existen ciertas bonificaciones o penalizaciones al apilamiento regional (+1 o -1) para representar regiones más grandes/desarrolladas o más pequeñas/desoladas.

4.1 Límites de Apilamiento Básicos

Recuento de apilamientoEl número de unidades que pueden permanecer en un área depende del terreno:

- **Claro:** 3 unidades
- **Difícil:** 2 unidades

Excepciones:

Algunas regiones de Hispania tienen el número 1 precedido de un signo + o - para indicar un límite de apilamiento especial (el número entre paréntesis a continuación indica el valor modificado).

- 1 unidad: Ibiza (2), Calatrava (2), Extremadura (2)
- +1 unidad: Granada (3), Toletum (4), Sevilla (4), Córdoba (4)

4.2 Recuento de Apilamiento

Cada unidad cuenta como 1 (incluyendo Fortalezas de Montaña, Castillos y Fuertes Romanos, pero excluyendo Ciudades). Nunca puede haber más de una Fortaleza, Castillo, Ciudad o Fuerte Romano por región. Las ciudades sólo pueden existir en áreas donde haya un sitio y no un Castillo o Fuerte Romano (y ninguno de éstos puede ser creado allí una vez que haya una ciudad - si existe una, puede ser intercambiada por la ciudad).

Los Líderes nunca cuentan para el límite de apilamiento.

Sólo se tienen en cuenta las unidades de la Nación activada

(independientemente del número de unidades enemigas antes de la batalla).

4.3 Bonificación por Capital

Cada Nación puede declarar una de sus regiones como su capital. Esta capital puede contener 1 unidad más de lo normal - 3 unidades en una región difícil (4 en Granada), 4 en una región llana y hasta 5 en Toletum, Sevilla o Córdoba.

Esta declaración puede hacerse en cualquier momento, incluso durante la secuencia de juego de otro jugador. Si la antigua capital todavía contiene más unidades que el límite de apilamiento autorizado, las unidades sobrantes deben retirarse inmediatamente.

Ejemplo: Galicia (región montañosa) es declarada capital de Suevos. Esta región puede contener ahora 3 unidades (montaña 2 + capital 1). Si la región vecina de Oporto es atacada posteriormente, el Suevos que la controla puede declararla su nueva capital. Puede entonces colocar allí 4 unidades (llanura 3 + capital 1).

Aclaración: el término capital aquí no debe confundirse con el marcador de Ciudad Capital (que es una ciudad con bonificación extra, identificada por su nombre en color amarillo y el águila española sobre ella). Sin embargo, cuando una capital está presente en el mapa, la nación propietaria sólo puede declarar como región capital aquella que posea el marcador de capitalidad.

4.4 Bonificación por Ataque

Cuando una Nación invade la región de otra Nación, se beneficia de una bonificación de apilamiento:

- +1 bonus de ataque (caso normal).
- +2 bonus si el Atacante tiene un Líder, o si se beneficia del evento Invasión.

el apilamiento es ilimitado cuando una Nación se beneficia del Celo Religioso (Omeyas, Almorávides) o de una regla especial (Cf. 9.3).

Las bonificaciones de ataque no son acumulativas. No obstante, el total máximo es de +2 unidades (excepto en caso de apilamiento ilimitado).

Ejemplo: El jugador de Alanos ataca a Segovia, que contiene 2 unidades enemigas. El límite de apilamiento de Segovia es 3 (llano), por lo que el jugador puede atacar con 4 unidades (3+1). Este máximo se eleva a 5 unidades en caso de Invasión o si tiene un Líder en la zona (3+2). Si tras el combate quedan más de 3 unidades en Segovia, el jugador debe retirar las unidades sobrantes (salvo que declare Segovia como su capital, para tener allí 4 unidades).

4.5 Comprobación del límite de apilamiento

El límite de apilamiento se comprueba dos veces:

- al final del movimiento, teniendo en cuenta las posibles bonificaciones de ataque en las zonas atacadas.
- al final de los ataques: ídem, pero esta vez sin tener en

cuenta las bonificaciones de ataque.

Durante el movimiento, un número ilimitado de unidades puede atravesar las regiones de la nación jugada (y sus naciones subyugadas) (Cf. 5).

Ejemplo: Valencia can usually contain 3 units (plain). During movement, the player passes through Valencia, which belongs to him, with 6 units. But he wishes to leave a total of 4 units behind (without declaring this region his capital). After movement, he must remove 1 army (surplus of one unit).

Si, por el contrario, Valencia contiene unidades enemigas, el jugador obtiene una bonificación de +1 al ataque de la unidad. Por lo tanto, no tiene que retirar la unidad antes de la batalla. Si gana la batalla sin sufrir bajas, tendrá que retirar la unidad, ya que dejará de beneficiarse de su bonificación de ataque. Sin embargo, puede declarar esta región como su capital (después de la batalla).

Después del combate, solo permanecen en la zona las unidades de una sola nación (véase 6). La regla del límite de apilamiento se aplica con normalidad. Un atacante que haya superado el límite de apilamiento durante su ataque debe retirar las unidades que superen el límite máximo de apilamiento.

Recordatorio: El atacante puede declarar inmediatamente su región capital como la región recién conquistada si desea beneficiarse de la bonificación de +1 por acumulación de unidades (véase 4.3).

4.6 Excepción de Apilamiento por Retirada

Si un ejército tiene que retirarse a una región adyacente

(véase 6.6), el jugador puede superar temporalmente su límite de apilamiento en 1 unidad (del mismo modo que para un ejército recién creado, véase 3.1). En este caso, ningún otro ejército puede retirarse a la misma región.

Este ejército debe moverse en la siguiente fase de movimiento de la nación para respetar el límite de apilamiento. Esta regla también se aplica a la capital: retirarse a una capital excede el límite de apilamiento normal en 2 (1 por la capital y 1 por la retirada).

Ejemplo: CASTILLA PUEDE RETIRAR UN EJÉRCITO A ÁVILA, QUE YA CONTIENE 2 UNIDADES (REGIÓN MONTAÑOSA). NINGUNA OTRA UNIDAD PUEDE RETIRARSE A ÁVILA (A MENOS QUE SE DECLARE CAPITAL).

4.7 Bonificación por Ciudad

Una región con una ciudad recibe una bonificación acumulativa de +1 además de todas las demás bonificaciones. Sin embargo, solo se aplica al propietario de la ciudad.

5. Movimiento

Un jugador puede mover tantas unidades de la nación activada como desee en su fase de movimiento (todas, algunas o ninguna). Las unidades se mueven de una región a otra adyacente con una frontera común.



5.1 Capacidad de Movimiento

Las unidades tienen una capacidad de movimiento expresada en puntos de movimiento (PM). El número de regiones que una unidad puede cruzar en sucesión depende de su tipo:

- la Infantería, Elefantes o Caballeros tienen **2 PM**
- las Élite tienen **3 PM**
- la Caballería tiene **4 PM**

Un líder aumenta la capacidad de movimiento en +1 MP. Por sí solo, puede moverse 4 MP.

Las ciudades, los fuertes romanos, las fortalezas y los castillos nunca se mueven.

Cada región cuesta 1 MP, pero en algunos casos el movimiento se detiene, como se muestra a continuación.

Ejemplos de Apilamiento Estándar y Especiales:

Jugador Amarillo

Cuenca es una región montañosa, por lo que puede contener un máximo de 2 unidades.

Castellón también puede contener 2 unidades (montaña), pero si Zaragoza la declara capital, puede contener una más (es decir, 3 unidades).

Jugador Verde

Valencia puede contener 3 unidades (llano).

Caltrava es un llano (normalmente 3 unidades), pero tiene un modificador de apilamiento de -1 (el -1 rojo en el cuadrado), por lo que solo pueden estar allí 2 unidades.

Jugador Azul

Guadalajara puede contener 3 unidades (llanura), y el castillo que hay allí cuenta como una de ellas (por lo que solo pueden haber 2 infanterías adicionales).


Toletum es una llanura (3 unidades), pero tiene un modificador de tamaño +1, por lo que puede contener 4 unidades. También es una ciudad y tiene un contador de ciudad válido (las ciudades cuestan 0 en apilamiento), lo que proporciona un modificador de apilamiento adicional de +1, por lo que los visigodos allí pueden tener hasta 5 unidades.

Carreteras Véase la regla opcional 10.4 (recomendada).

Las regiones de terreno despejadas con un marcador de carretera no cuestan PM, y las carreteras eliminan la necesidad de detenerse en las montañas.

Montañas y Marismas (Parar)

Una unidad siempre debe detenerse (independientemente de su capacidad de movimiento) al entrar en una zona montañosa o pantanosa. A menos que vaya acompañada por un líder (véase 5.2). Los valles y caminos de montaña (líneas punteadas) en Vizcaya y Cuenca hacen que estas zonas sean terreno claro para el movimiento (solo en determinadas rutas a lo largo de las líneas punteadas, véase la descripción del mapa más arriba).

Excepción: **Montañeros** (portando el icono ): Estas unidades pueden continuar sin detenerse en las montañas.

Ríos y Pasos no influyen en el movimiento.

Otra Nación (Parar)

Una pila también debe detenerse cuando entra en una región que contiene unidades de otra nación (incluso si las juega el mismo jugador).

Excepciones:

- **A Paso por fuerza** te permite cruzar y avanzar más allá (véase 5.3 más abajo). En estas áreas, el combate tiene lugar después de la fase de movimiento.
- Las regiones de las **Naciones subyugadas** son «amistosas»: El ejército puede atravesar estas regiones, pero sin detenerse..

Los puntos de movimiento no se pueden reservar para turnos posteriores, ni se pueden transferir a otras unidades (de ningún tipo).

Durante el movimiento, no hay límite de apilamiento. Sin embargo, al final del movimiento, el apilamiento está limitado (véase 4.5), tanto si la región es amiga como enemiga.

Ejemplo: 1 unidad de infantería se encuentra en Segovia. En su fase de movimiento, puede desplazarse a Guadalajara y luego a Toletum (pero no más allá). Si hay una unidad enemiga en Guadalajara, la infantería debe detenerse allí. Si la infantería se desplaza a Ávila en lugar de a Guadalajara, su movimiento cesa inmediatamente, ya que Ávila es una región montañosa (a menos que vaya acompañada de un líder).

5.2 Líderes

Una unidad que se mueva con un líder durante todo su movimiento puede mover 1 MP adicional (es decir, 3 MP para infantería, elefantes y caballeros, 4 MP para élite y 5 MP para caballería).

Un líder (y sus unidades) puede cruzar una región montañosa sin detenerse. Sin embargo, debe detenerse normalmente al entrar en una región ocupada por otra nación (véase 5.1).

Un líder que se mueve solo tiene 4 MP y no se ve detenido por terrenos difíciles.

Ejemplo (continuación): La infantería en Segovia puede moverse con un líder a Córdoba, siempre que no haya unidades enemigas en Guadalajara y Toletum. La infantería también puede moverse a Asturias a través de Palencia y León si no hay unidades enemigas en ellas.

Un líder puede llevarse consigo o dejar atrás unidades que aún no se hayan movido. Su capacidad de movimiento estará limitada, como máximo, por las unidades que tenga bajo su mando al inicio. Una unidad que se haya dejado atrás no podrá moverse posteriormente, aunque le quede movimiento.

Ejemplo: Un líder comienza su secuencia de juego en Denia con una unidad de caballería. Puede mover 5 provincias con esta unidad. Cruza Calatrava y recoge 1 infantería (que así adquiere una capacidad de 3 con el líder), luego se desplaza a Toletum, Extremadura y termina en Badajoz, ya que

la infantería no puede avanzar más. Si deja allí a la infantería, puede continuar con la caballería hasta Tago (5.º movimiento) pasando por Vettonia o Lusitania.

5.3 Paso por fuerza

Esta es la única excepción que permite a las unidades cruzar una región enemiga sin detenerse.

Si el atacante mueve (y deja atrás) el doble de unidades en la zona atacada que el defensor, las unidades defensivas se consideran «neutralizadas».

El atacante puede ahora moverse libremente por esta zona con las demás unidades restantes. Por supuesto, un líder no cuenta en este cálculo.

Las unidades utilizadas para el paso forzado no pueden continuar su movimiento en esta fase. Tras el movimiento, se produce un combate en la zona del paso forzado.

Castillos y Ciudades

Si el defensor tiene un castillo o una ciudad (marcador redondo), el atacante solo necesita un número igual de unidades (en lugar del doble). Esto no se aplica a los fuertes romanos ni a las fortalezas (marcador cuadrado).

Nota histórica: Las unidades defensivas deben estar situadas cerca del castillo o la ciudad y tienen un efecto limitado sobre el avance del atacante, mientras que los fuertes romanos están repartidos por todo el territorio y suponen un obstáculo para el movimiento (tipo Limes fronterizo).

Ejemplo: Solo hay una unidad enemiga en Toletum. Si el atacante mueve dos unidades a esta zona, todas las demás unidades atacantes pueden cruzar Toledo libremente.

Si hay 2 unidades defensivas en Toletum, el atacante necesitará dejar 4 unidades para abrirse paso.

Si hay 3 unidades defensivas en Toletum, el atacante no podrá abrirse paso, ya que necesitaría 6 unidades. Sin embargo, solo puede atacar con un máximo de 5 unidades (por ejemplo, un líder) (la bonificación de ataque es +2).

Por otro lado, si el defensor tiene 1 castillo y 2 unidades de infantería, el atacante solo necesita 3 unidades para abrirse paso hasta Toletum (y no el doble).

5.4 Movimiento en zonas no hispanicas

Todas las unidades que entren en zonas no hispanas al comienzo de un turno deben abandonarlas al final de la fase de movimiento de su nación.

Es posible cruzar Aquitania y Septimania (con un coste de 1 MP cada una) durante el movimiento para las unidades inicialmente ubicadas allí y SOLO SI la nación de las unidades tiene permiso para entrar en dichas zonas. Esta información aparece directamente en el tablero de juego, debajo del nombre de la región (indicando el nombre de la nación y el turno o turnos permitidos).

Ejemplos Completos de Movimiento

Ejemplo de Movimiento Normal

Tres ALMORAVIDES en Vettonia tienen varios destinos entre los que elegir en su fase de movimiento.

1 – Uno o más ejércitos almorávides pueden optar por avanzar hacia Lusitania

2 – Los ejércitos no pueden moverse a Lusitania y luego continuar hacia Termes, ya que Lusitania es montaña y deben detenerse allí.

Nota: ten en cuenta que, en ambos casos, el río no afecta al movimiento.

3 – Uno o más ejércitos almorávides pueden optar por moverse a Tago. Si uno o dos ejércitos se mueven a Tago, deben detenerse allí debido al ejército visigodo enemigo que se encuentra en Tago.

4 – Si los tres ejércitos almorávides se desplazan a Tago, superarán en número a su oponente en más de dos a uno. Dos ejércitos almorávides deben detenerse (proporción de invasión 2:1), pero el tercero puede invadir Tago y continuar hacia Termes.

B – El ejército almorávide con el líder Yusuf en Estremadura desea desplazarse a Salamanca.

5 – Normalmente, con un líder, el ejército almorávide debería detenerse en Alcántara (montaña), pero la presencia del líder cancela el efecto de parada, por lo que el ejército puede llegar a su destino (con un coste de 1 + 1 MP). Como el líder también proporciona una bonificación de +1 MP, el mismo ejército podría entonces moverse a cualquier otra región adyacente con el punto de movimiento restante.



No está permitido retirarse a zonas no hispanas ni entrar en ellas después de un movimiento a Hispania.

Excepciones:

- VANDALOS a Africa ;
- ROMA a Aquitania o Septimania: Se permite el retiro allí..
- Also: VISIGODOS en turnos 6-8, FRANCOS en turnos 9-15 puede moverse y/o retirarse en estas regiones sin restricciones. En los turnos 16-21, Navarra puede entrar y/o salir de Aquitania sin restricciones, y lo mismo se aplica a Aragón en Septimania.

5.5 Utilizando los estrechos

Las flechas del mapa conectan determinadas regiones con las islas de Mallorca, Menorca e Ibiza. Estas indican estrechos que se pueden cruzar incluso sin «Supremacía naval» (véase 5.6).

Para realizar el cruce, la unidad debe estar inicialmente en la costa cerca de la flecha que apunta a la isla (y viceversa). Moverse a través de una flecha de estrecho cuesta 1 MP.

5.6 Movimiento por mar



Hay tres áreas marítimas utilizables en el Mediterráneo (véase más arriba). Estas unidades deben desembarcar en un área que contenga un símbolo de ancla durante su fase de movimiento. Se puede pasar de un mar a otro por 1 punto de movimiento (PM).

Nota histórica: Las unidades se consideran transportadas por barcos (no se muestran).

La región costera donde se produce el desembarco representa la primera región de movimiento (véase 3.2) y debe pagarse su coste de entrada en MP. Las unidades pueden avanzar más. En caso de combate, no pueden retirarse al mar (y se retiran del juego si lo hacen).

Excepción: Las naciones que se benefician de la «**Supremacía Naval**» (Bizancio en el turno 9 y los Omeyas en el turno 12) pueden dejar sus unidades en el mar, moverlas de tierra al mar o de un mar a otro (lo que cuenta como una región de movimiento), o retirarlas al mar. Sin embargo, las unidades que se mueven de tierra al mar permanecen en el mar (ya sea en el mar de llegada o en un mar vecino). No pueden volver a tierra durante la misma fase de movimiento.

Ejemplo: Omeyas tiene supremacía naval en el turno 12. Esto le permite mover una unidad de infantería (2 MP) desde Valencia al mar, ya sea en Sinus Gallicus o Mare Mauretanicum, y luego a un mar cercano (pero no volver a tierra en la misma fase de movimiento).

En el turno 13, Omeyas ya no tiene supremacía naval, por lo que debe desembarcar las unidades que quedan en el mar (o retirarlas del juego) en su secuencia de juego.

Ejemplo de movimiento por mar, estrecho, valle y paso

C - El veterano romano en el mar puede desembarcar en regiones adyacentes permitidas (o incluso moverse a la zona marítima adyacente y luego desembarcar, ya que Roma tiene barcos en el turno actual).

6 - Se permite desembarcar en Dertosa, debido al ancla (que permite desembarcar).

7 - El desembarco en Castellón está prohibido, debido al ancla con barra junto a esa región, lo que significa que no se permite el desembarco allí (NB: excepto si los romanos tuvieran superioridad naval, en cuyo caso las anclas con barra se consideran anclas normales).

D - La caballería omeya en Zaragoza (3 MP) puede moverse hasta Segovia, debido a los valles y el paso, ya que

8 - los valles (líneas punteadas) unen Zaragoza y Guadalajara a través de Cuenca y hacen que Cuenca se considere terreno despejado (1 MP, sin parada) a efectos de movimiento. El paso entre Guadalajara y Segovia, aunque implica que la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo en Segovia se considerará como combate cuerpo a cuerpo en montaña (véanse las reglas de Cobmat), también significa que la frontera entre esas dos regiones, a pesar de mostrar gráficos de montaña, se considera una frontera normal y clara a efectos de movimiento.



9 – Los visigodos en Atienza no pueden moverse a Valencia a través de Cuenca, porque aunque Cuenca muestra gráficos de valles, las líneas punteadas de los valles no unen Atienza con Valencia a través de Cuenca, lo que impide la ventaja de movimiento por el valle. Si se mueven a Cuenca, deben detenerse allí debido al terreno montañoso.

C – Los almorávides de Denia pueden utilizar el estrecho hacia Ibiza, pero solo en un sentido.

10 – Se permite el movimiento por el estrecho de Denia a Ibiza, debido a la presencia del estrecho (línea punteada y barco) y porque los almorávides comienzan su movimiento en el origen del estrecho, es decir, en la costa de Denia.

11 – El movimiento por el estrecho de Valencia a Ibiza también es posible en teoría, pero actualmente está prohibido, ya que los almorávides no comienzan su movimiento en Valencia, sino en Denia.

Nota: ten en cuenta que, por el contrario, Si los almorávides comenzaran su turno en Ibiza, podrían moverse por el estrecho a cualquiera de las regiones conectadas de Denia y Valencia.

6. Combate

A continuación se ofrece una descripción general y detallada del combate. Al final de esta sección de reglas se presenta un conjunto completo de ejemplos de combate.

6.1 Secuencia de batalla

- 1 Ronda(s) de combate cuerpo a cuerpo
2. Ronda de asedio
- 3 Determinación de la victoria
4. Eliminación de líderes
5. Recuperación
6. Retirada

6.2 Resumen

Tras el movimiento, el combate tiene lugar en todas las regiones en las que hay unidades de dos naciones enemigas, incluso si pertenecen al mismo jugador.

- La nación activa es el atacante y la otra es el defensor.
- Cada batalla se resuelve por turnos, en el orden elegido por el atacante, hasta que se hayan completado todas las batallas.
- Una batalla consta de una (o dos) rondas de combate cuerpo a cuerpo simple. Es posible una retirada opcional entre las dos rondas, mientras que al final de la segunda ronda se produce una retirada obligatoria (excepto en los asedios).
- Se puede llevar a cabo una ronda de asedio si una ciudad o un castillo (marcador redondo) es la única unidad defensora presente después de la segunda ronda de combate cuerpo a cuerpo. Si la ciudad o el castillo no son destruidos, el asediador debe retirarse.
- El combate utiliza dados de batalla personalizados (véase B).

- Un líder permite obtener mejores dados (además de otras ventajas de apilamiento y movimiento).
- Un líder puede morir si su pila es eliminada por completo.
- Algunas pérdidas pueden recuperarse tras el final de la batalla para las unidades no destruidas, y las ciudades y castillos destruidos pueden reconstruirse a cambio de unidades.
- El perdedor se retira si no ha sido eliminado por completo, excepto en zonas de terreno difícil, donde el defensor no se retira (salvo voluntariamente).
- Los contadores de eventos también pueden afectar al combate.

6.3 Dados de combate

Hay dos tipos de dados de combate: blancos y negros. Sus caras pueden estar vacías o mostrar 1 o 2 flechas (también conocidas como «impacto») o una calavera (también conocida como «eliminación»). Cada flecha obtenida cuenta como un impacto, mientras que una calavera es un resultado de eliminación.



Dado blanco
3 sin efecto
2 una flecha
1 calavera



Dado negro
2 sin efecto
2 una flecha
1 dos flechas
1 calavera

- Cada flecha obtenida inflige daño a las unidades del oponente.
- Las calaveras infligen un resultado de eliminación total a las unidades del oponente (priorariamente a las unidades intactas) o, en algunos casos, pueden convertirse en impactos (véase combate). Véase 6.6.

6.4 Ventajas del líder

Cuando un líder está presente en un bando determinado (tanto atacante como defensor), ese bando tira un dado negro adicional. Esto se aplica independientemente del terreno o las condiciones de batalla, tal y como se establece a continuación.

Véase también la nación EL CID para conocer la habilidad especial adicional de su líder. Si hay más de un líder presente, se puede tirar un dado por cada líder.

6.5 Reserva de dados y rondas

Caso general - MÊLÉE: las unidades de caballería, caballeros, elefantes, élite/guardias y montaña () lanzan 1 dado negro cada una. Todas las demás unidades de infantería, fuertes, fortalezas, ciudades y castillos lanzan 1 dado blanco cada una. Además, los líderes proporcionan un dado negro adicional, tal y como se indica en el apartado 6.4 anterior.

- RÍOS Y PASOS: cuando una batalla tiene lugar después de que todos los atacantes hayan cruzado un río o un paso para atacar, el defensor recibe una bonificación en la primera ronda de 1 dado blanco adicional. Esta bonificación se transforma en 1 dado negro si el defensor tiene un castillo, una ciudad o un fuerte en la zona atacada. Esta bonificación se suma a los dados normales del conjunto.

- TERRENOS DIFÍCILES: para estos terrenos, diferenciamos entre atacantes y defensores de la siguiente manera:

- ATACANTES: todas las unidades, excepto los caballeros, la guardia real, los veteranos romanos y las unidades de montaña (las que tienen el icono), lanzan 1 dado blanco, independientemente de su tipo. Los caballeros, la guardia real, los veteranos romanos y las unidades de montaña (las que tienen el icono) lanzan 1 dado negro.

- DEFENSORES: todas las unidades, independientemente de su tipo, lanzan un dado negro.

Las fichas de evento pueden proporcionar o eliminar dados en determinados casos.

- Las unidades que sobrevivan a la primera ronda de combate volverán a luchar en la siguiente ronda, independientemente de los puntos de vida que les queden.
- La batalla termina prematuramente si uno o ambos bandos son eliminados por completo. También termina si el atacante (que anuncia primero) o el defensor (que anuncia segundo) decide retirarse al final de la primera ronda. En estos casos, vaya directamente al apartado 6.9

Eliminación de líderes.

- Caso general: ASEDIOS (véase también el apartado 6.7 más abajo): cada unidad sitiadora (es decir, atacante) tira 1 dado blanco. Las unidades defensivas (ciudades, castillos, marcadores redondos) lanzan 1 dado negro. También se aplican las bonificaciones de los líderes.

Excepciones:

Las unidades de élite y veteranos romanos (pero no los nómadas) lanzan 1 dado negro.

Si el sitiador tiene 3 o más unidades, puede cambiar un dado blanco por un dado negro.

6.6 Aplicación de pérdidas

Los resultados (daños) de ambos bandos son simultáneos. Ambos jugadores lanzan sus dados. Por convención, el atacante lanza primero.

- Cada resultado de daño (flecha) inflige un daño (es decir, la pérdida de un punto de vida) a las unidades del oponente.

- Las eliminaciones (calavera) provocan la destrucción completa de una unidad enemiga que no sea una ciudad o un castillo, independientemente de sus puntos de vida (véase la restricción más abajo para ciudades y castillos).

- CELO RELIGIOSO: cuando una nación se beneficia de esta característica particular (normalmente en el primer turno de la invasión), se ignoran las dos primeras pérdidas (no muertes) de cada batalla (las tres primeras pérdidas si hay un líder presente).

Daño (es decir, pérdida)

Cada jugador decide y selecciona sus propias pérdidas, es decir, qué unidades resultan dañadas o eliminadas por el daño.

El daño elimina una unidad a la que solo le queda un (1) punto de vida, o daña una unidad con toda su fuerza (es decir, con 2 o más puntos de vida, da la vuelta a la unidad). Dado que las ciudades y los castillos no se pueden dar la vuelta (el reverso indica su estado de destrucción), gira la cara frontal en el sentido de las agujas del reloj por cada pérdida recibida, hasta que quede destruida.

En las rondas de combate cuerpo a cuerpo, una eliminación da lugar a la destrucción completa de una unidad que no sea una ciudad o un castillo (si la ciudad o el castillo deben asumir este resultado porque no hay otro objetivo posible, entonces se convierte en daño). En la ronda de asedio, las eliminaciones se aplican normalmente a los atacantes. Sin embargo, se convierten en daño si se aplican a ciudades y castillos.

IMPORTANTE:

La eliminación DEBE asignarse prioritariamente a una unidad que siga intacta (pero ignora fuertes, fortalezas, castillos y ciudades), si hay alguna, independientemente de las demás restricciones (como la unidad golpeada primero o último, tal y como se indica a continuación).

Ninguna unidad puede recibir un segundo daño hasta que todas las unidades (pero ignora fuertes, fortalezas, castillos y ciudades) de la pila hayan recibido uno cada una.

Los elefantes, caballeros y caballería solo pueden ser golpeados en último lugar por daño (pero no por eliminación) en terreno despejado, es decir, todas las demás unidades deben recibir al menos un daño antes de que se les asigne uno. Por el contrario, deben sufrir la primera pérdida o eliminación en terreno difícil.

Al final o durante una ronda, si todas las unidades de combate (es decir, que no sean castillos ni ciudades) son eliminadas, el daño restante sin asignar (o las eliminaciones transformadas en 1 daño cada una, véase más arriba) se asigna a cualquier castillo o ciudad presente, incluso si la ronda de asedio aún no ha tenido lugar (véase 1.7 más abajo para los asedios).

6.7 Ronda de asedio

Una ronda de asedio se produce cuando solo queda un castillo o una ciudad en un área (es decir, solo marcadores de ronda, sin otras unidades, excepto líderes).

Recordatorio: todas las unidades sitiadoras deben tirar un dado blanco, excepto los romanos, que utilizan un dado negro (son expertos en asedios), o cuando hay 3 o más sitiadores, en cuyo caso uno de sus dados blancos se sustituye por un dado negro.

Una vez que se ha establecido el número de dados y su color, se puede resolver la ronda de asedio. Los resultados de ambos bandos son simultáneos. Ambos jugadores lanzan sus dados. Por convención, el atacante lanza primero.

- Cada impacto inflige daño a las unidades del oponente. Una eliminación da como resultado la destrucción del objetivo si se trata de un atacante, o se transforma en daño si el objetivo es el castillo o la ciudad. Para los sitiadores/atacantes, se aplican las mismas prioridades de asignación de pérdidas que en terreno normal.

- Si la ciudad o el castillo no son eliminados al final de la ronda de asedio, el atacante debe retirarse.

- Si una ciudad o un castillo son eliminados, se da la vuelta al contador para mostrar su lado destruido (véanse las reglas de reconstrucción y captura para conocer su destino futuro).

6.8 Determinación de la victoria

La victoria se determina de la siguiente manera al final de la ronda de asedio (si la hay) o de la última ronda de combate cuerpo a cuerpo (si no hay asedio):

- Si una nación elimina todas las unidades enemigas, es la vencedora.
 - La nación defensora es la ganadora si se encuentra en terreno difícil.
 - La nación defensora es la ganadora si tiene un fuerte, una fortaleza, una ciudad o un castillo sin destruir.
 - De lo contrario, gana la nación que haya eliminado más unidades (destruidas, no dañadas).
 - En caso de empate, gana la nación que tenga un líder.
 - De lo contrario (de nuevo en caso de empate), gana el defensor.
- El perdedor debe retirarse.

6.9 Eliminación del líder

Cuando una pila se elimina por completo, su líder también se elimina.

6.10 Recuperación

Una vez que se ha determinado la victoria (y se han eliminado los líderes si es necesario), cada bando devuelve inmediatamente todas las unidades dañadas de su bando no dañado para mostrar su fuerza completa.

Una unidad de fuerte destruida nunca se recupera, es decir, nunca se da la vuelta. Permanece en el tablero en este estado (para indicar que no se puede reconstruir otro fuerte allí). Cuando Roma ya no está en juego (turno 6+), los fuertes en ruinas se retiran del tablero. Por el contrario, las fortalezas se recuperan como cualquier unidad de infantería.

Una unidad de ciudad o castillo destruida puede recuperarse con toda su fuerza si se reconstruye inmediatamente (véase 6.11 más abajo). Si no es así, las ruinas permanecen en su lugar y pueden ser reconstruidas más adelante por cualquier ocupante de la zona (si dispone de la ficha equivalente).

6.11 Captura y reconstrucción de ciudades o castillos

Al final de una batalla, una ciudad o castillo en ruinas (es decir, destruido) puede ser capturado (si el vencedor es la nación no propietaria) o reconstruido (si el propietario es el vencedor).

Para ello, se debe retirar una unidad de la pila (del vencedor) en la región, y la ciudad/castillo recupera toda su fuerza (si se reconstruye) o se cambia por una ficha equi-

valente del propietario, si este tiene una en su reserva; de lo contrario, no se puede capturar, y la ficha utilizada para reconstruirla se devuelve al fondo común. Véase la excepción para las naciones (en su hoja de nación o en las reglas) que no pueden reconstruir ni capturar aunque tengan las fichas para hacerlo. Véase el capítulo 11.

Nota: Las ciudades ya no pueden reconstruirse una vez que la nación Roma queda fuera del juego (es decir, a partir del turno 6), a menos que la nación que controla el marcador de ruinas tenga un marcador de capital propia disponible (que es el caso de las naciones Visigodos, Omevas, Castilla y Sevilla).

6.12 Retirada

Las retiradas no pueden llevarse a cabo en el mar, a menos que la nación tenga superioridad naval.

Las unidades del perdedor deben retirarse a un área adyacente de su elección que cumpla con las reglas de retirada. Véase también el apilamiento en la sección 4.6.

Un fuerte, una fortaleza, una ciudad o un castillo no pueden retirarse.

Si no es posible la retirada, las unidades son eliminadas.

6.13 Comprobación de apilamiento (después de la batalla)

Recordatorio: véase 4.5.

Ejemplos Completos de Combate

Batalla en los llanos

DICE

Cartago: x 2 (Inf.)
Roma: x 2 (Elites)

ROLLS

Cartago: 1 (Eleph.), 1 (leader)
Roma: 2 (Elites)

DAMAGE ALLOCATION

The 2 Roman hits are assigned to one Carthago infantry each

The Carthago kill eliminates one Roman

The Carthago hit damages a Roman unit

Melee Round #1

A – Reservas de dados: Tres cartagineses (2 de infantería y 1 elefante) liderados por Asdrúbal se desplazan a Barcino, donde les esperan 2 unidades de élite romanas. (Ten en cuenta que, con el líder y la bonificación de ataque, podrían haber estado allí hasta 5 unidades cartaginesas).

1 – Reserva de dados para Cartago: 2 blancos para las 2 infanterías, 1 negro para el elefante y 1 negro para el líder.

2 – Reserva de dados para Roma: 2 negros para la élite.

B – Las primeras tiradas de la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 1 muestran los dados anteriores.

C – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Cartago: la muerte del elefante de Cartago se asigna primero y eliminará a un romano intacto. El golpe de la infantería de Cartago es asignado por el jugador romano a su otra unidad.

2 – Roma: los dos golpes son asignados por el cartaginés a su infantería, ya que el elefante en llanura será golpeado en último lugar (además, un golpe lo mataría, ya que solo tiene una vida).

Continúa en la siguiente página...

Ronda 2

DICE

- x 2 (Inf.)
- x 1 (Eleph.)
- x 1 (leader)

ROLLS

- Black arrow
- White arrow
- Skull
- White arrow

DAMAGE ALLOCATION

The kill must be assigned to an intact unit, so the Elephant must receive it and is eliminated

The Carthago kill eliminates one Roman

The Carthago hits are ignored as they have no targets

Melee Round #2

D – Reservas de dados: Todavía quedan 3 cartagineses (2 de infantería y 1 elefante) liderados por Amílcar, y solo un romano dañado. Proporcionan los siguientes dados (Importante: las unidades dañadas, como las 2 de infantería, siguen tirando un dado completo)

1 – Reserva de dados para Cartago: 2 blancos para las 2 infanterías dañadas, 1 negro para el elefante y 1 negro para el líder.

2 – Reserva de dados para Roma: 1 negro para la élite dañada.

E – Las tiradas para la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 2 muestran los dados anteriores.

F – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Cartago: la muerte del elefante de Cartago (de nuevo) se asigna primero y eliminará a un romano intacto. Como no hay ninguno, se asigna a un romano dañado, y Roma elige su última unidad superviviente. El golpe de la infantería de Cartago y el golpe de Asdrúbal ya no tienen ningún objetivo al que asignarse y, por lo tanto, se pierden.

2 – Roma: la muerte se asigna primero y eliminará a un cartaginés intacto. Como el elefante es la única unidad posible, se elimina (el cartaginés no podía elegir a sus infanterías, ya que ambas están dañadas desde la ronda anterior).

G – Se declara el fin de la batalla, ya que los romanos han sido aniquilados. En el caso de que tuvieran una unidad aún intacta, podrían haberla retirado si hubiera habido posibilidad (véase la sección Retirada – Ejemplo). Al final de la batalla, las unidades dañadas (en este caso solo sobrevivió la cartaginesa, pero también podrían haber sido supervivientes romanos dañados si los hubiera habido) se vuelven a colocar en su lado frontal completo.

Batalla en las montañas

DICE

- x 2 (Inf.)
- x 1 (Elite)
- x 1 (leader)

ROLLS

- Black arrow
- White arrow
- Skull
- White arrow

DAMAGE ALLOCATION

The 3 Gallegos hits are assigned to one Sueve unit each

The Sueve kill eliminates one infantry.

The 2 Sueve hits damages a Defender unit each

Melee Round #1

A – Reservas de dados: Tres Suevos (2 de infantería y 1 de élite) liderados por Ermanericus se desplazan a Galicia, donde les esperan 3 Gallegos (1 de montaña, 1 de infantería y 1 fortaleza; la región montañosa ha sido declarada capital y puede albergar 2+1 = 3 unidades).

1 – Reserva de dados para los suevos: 2 blancos para las 2 infanterías, 1 negro para la élite y 1 negro para el líder.

2 – Reserva de dados para los gallegos: 3 negros para los defensores, independientemente de su tipo (todos los defensores en las montañas lanzan dados negros).

B – Las primeras tiradas para la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 1 muestran los dados anteriores.

C – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Suevos: la baja de la élite se asigna primero y eliminará a un gallego intacto. El impacto de la infantería y el de los líderes son asignados por el jugador gallego, uno a cada una de sus otras dos unidades.

2 – Gallegos: los tres impactos son asignados por el suevo, uno a cada una de sus unidades (por lo que ahora todas están dañadas).

Ronda 2

DICE

- x 2 (Inf.)
- x 1 (Elite.)
- x 1 (leader)

ROLLS

- Black die (skull icon)
- White die (skull icon)
- Black die (skull icon)
- White die (skull icon)

DAMAGE ALLOCATION

The kill must be assigned to an intact unit, but there are none, so a damaged unit takes it... The hit goes to another unit and eliminates it.

The Suevo kill eliminates one Gallegos, even if damage (no more intact units). Hit is assigned on the other damaged unit and eliminates it.

Melee Round #2

D – Reservas de dados: Todavía quedan 3 suevos (2 de infantería y 1 de élite) liderados por Ermanericus, y proporcionan los siguientes dados (Importante: las unidades dañadas siguen tirando un dado completo)

1 – Reserva de dados para los suevos: 2 blancos para las 2 infanterías dañadas, 1 negro para la élite dañada y 1 negro para el líder.

2 – Reserva de dados para Roma: 2 negros para las unidades dañadas (los defensores de montaña lanzan dados negros, incluso si están dañados).

E – Las tiradas para la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 2 muestran los dados anteriores.

F – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Suevos: la matanza de la élite de Suevos (de nuevo) se asigna primero y debe eliminar a un Gallegos intacto. Como no hay ninguno, mata a un Gallegos dañado (exceso de matanza, pero matanza). El impacto de la infantería de Suevos se asigna a la otra unidad restante por el jugador Gallegos y también la elimina.

2 – Gallegos: la eliminación se asigna primero y debe eliminar a un Suevos intacto, pero no hay ninguno. Por lo tanto, el jugador Suevos la asigna a una de sus infanterías básicas. El golpe restante se asigna a la otra infantería básica, por lo que la élite Suevo permanece (y recuperará toda su fuerza al final de la batalla).

G – Se declara el fin de la batalla, ya que los gallegos han sido aniquilados. Si hubieran tenido un superviviente, habrían ganado la batalla y obligado a los suevos a retirarse (el defensor siempre gana si sobrevive en batallas en terreno difícil).

Batalla en las llanuras con fervor religioso y castillo

DICE

- x 2 (Inf.)
- x 2 (Cav.)

ROLLS

- Black die (skull icon)
- White die (skull icon)
- Black die (skull icon)
- White die (skull icon)

DAMAGE ALLOCATION

The Kill eliminates on infantry, the 2 other hits go to the infantry as the Castle takes hits last.

The Visigoth kill eliminates one infantry (Cavalry goes last in plains). The 2 hits are not applied because of Religious Zeal.

Melee Round #1

A – Reservas de dados: Cuatro omeyas (2 de infantería y 2 de caballería) atacan en Baecula (llanura) en el primer turno de su invasión (con el efecto de Celo religioso). Hay 2 unidades de infantería visigoda defendiendo un castillo allí (Toletum aún no ha caído, por lo que el castillo se rendirá si no hay nadie para defenderlo; véase la regla especial sobre Toletum). Ten en cuenta que las llanuras están limitadas a 3, pero a los omeyas se les permiten 4 porque están atacando (e incluso podrían ser 5 porque están en invasión).

1 – Reserva de dados para los omeyas: 2 blancos para las 2 infanterías, 2 negros para las 2 caballerías

2 – Reserva de dados para los visigodos: 3 blancos (1 para el castillo, 2 blancos para las 2 infanterías).

Nota importante: los omeyas no cruzaron el río Singulis para atacar. Si lo hubieran hecho, los visigodos habrían recibido un dado extra (normalmente uno blanco por cruzar el río, que se convertiría en negro debido a la presencia del castillo). Es fundamental realizar movimientos inteligentes para los ataques...

B – Las primeras tiradas de la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 1 muestran los dados anteriores.

C – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Omeyas: los visigodos asignan la baja de una caballería a su infantería intacta. Las otras dos bajas se asignan a la otra infantería, ya que un castillo no puede recibir ninguna baja a menos que todas las demás unidades de combate sean destruidas.

2 – Visigodos: la baja elimina a una infantería intacta (la caballería solo puede seleccionarse en último lugar en llanuras) y los dos impactos deben asignarse, pero el jugador verde los ignora debido al celo religioso en vigor (cancela dos impactos).

D – Se declara el fin de la batalla, ya que los visigodos han sido aniquilados y el castillo se rinde (una infantería omeya, aunque esté dañada, se utiliza para convertirlo en un castillo omeya).

Batalla en llanuras con castillo, caballería y caballeros



2 – Zaragoza: el jugador cruzado asigna los dos impactos, uno a cada uno de sus infanterías, ya que los caballeros en llanura son los últimos en recibir impactos (si la batalla hubiera tenido lugar en una montaña, los caballeros habrían recibido los impactos, ya que son los primeros en recibir impactos en ese tipo de terreno).

Ronda 2



2 – Zaragoza: la baja se asigna primero y eliminará a un cruzado intacto, por lo que la única opción también es un caballero. El impacto va al otro caballero, porque esto salva a la infantería dañada de la eliminación (todas las unidades dañadas recuperan toda su fuerza al final de la batalla).

G – Se declara el fin del combate cuerpo a cuerpo, ya que los zaragozanos no tienen ninguna unidad de combate en el campo, pero aún conservan su castillo, por lo que la batalla pasará ahora a una ronda de asedio. Si los sitiadores (que solo lanzan dados blancos) logran infligir 2 impactos más, el castillo será tomado. Si no, perderán la batalla y deberán retirarse.

Véase el siguiente ejemplo para la ronda de asedio.

A – Reservas de dados: Cuatro cruzados (2 infanterías y 2 caballeros) atacan en las llanuras de Osca una pila formada por 3 unidades de Zaragoza, es decir, una caballería, una infantería y un castillo. (Ten en cuenta que, con la bonificación de ataque, la pila de 4 atacantes es legal). Los cruzados han llegado desde Pamplona y no han cruzado ningún río ni paso.

1 – Reserva de dados para los cruzados: 2 blancos para las 2 infanterías, 2 negros para los caballeros.

2 – Reserva de dados para Zaragoza: 2 blancos para el castillo y la infantería, 1 negro para la caballería en las llanuras.

B – Las primeras tiradas de la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 1 muestran los dados anteriores.

C – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Cruzados: los 3 impactos se asignan de la siguiente manera: el primer impacto a la infantería y el segundo a la caballería (ya que la caballería recibe los impactos en último lugar en las llanuras). El tercer impacto no se puede asignar al castillo (porque todavía hay otras unidades), por lo que el jugador de Zaragoza lo asigna, de nuevo, a su infantería, que queda eliminada.

D – Reservas de dados: Todavía quedan 4 cruzados (2 infanterías dañadas y 2 caballeros) y 2 unidades de Zaragoza, con la caballería y el castillo intactos. Proporcionan los siguientes dados (Importante: las unidades dañadas, como las 2 infanterías, siguen tirando un dado completo)

1 – Reserva de dados para los cruzados: 2 blancos para las 2 infanterías dañadas, 2 negros para los caballeros

2 – Reserva de dados para Zaragoza: 1 negro para la caballería, 1 blanco para el castillo.

E – Las tiradas para la ronda de combate cuerpo a cuerpo n.º 2 muestran los dados anteriores.

F – Se resuelve la asignación de dados:

1 – Cruzados: la baja de los caballeros se asigna a una unidad enemiga intacta (no al castillo), por lo que la caballería es la única opción. El impacto va al castillo, ya que no queda ninguna unidad terrestre que lo reciba. Esto no es suficiente para eliminar el castillo, que tiene 3 puntos de vida.

Batalla en las montañas



pacto). Los romanos conquistan y convierten Cartagena automáticamente (regla especial).

2 - Cartago: el jugador romano asigna los 2 impactos a sus 2 veteranos, uno a cada uno. Ahora están dañados, pero se recuperarán automáticamente al final de la batalla.

D - Se declara el fin de la batalla, ya que el asedio fue un éxito total para Roma... ¡Vae Victis!

A - Reservas de dados: Dos veteranos romanos liderados por Escipión han ganado una batalla terrestre en Cartagena, y la ciudad ha sobrevivido intacta. Pero ahora se va a llevar a cabo un asedio para decidir el destino final de la batalla.

1 - Reserva de dados para los romanos: 2 negros para los veteranos, 1 negro para Escipión.

2 - Reserva de dados para los cartagineses: 1 negro (defensa de la ciudad/castillo en asedios).

Nota importante: los romanos tienen una habilidad especial para el asedio y lanzan dados negros para sus unidades de combate, mientras que todas las demás naciones solo utilizarán dados blancos para sus unidades no líderes que participen en rondas de asedio...

B - Las tiradas para la ronda de asedio muestran los dados anteriores.

C - Se resuelve la asignación de dados:

1 - Roma: la muerte no se puede usar en asedios, por lo que se convierte en 2 impactos. Sumando los otros 2 impactos, esto hace 4, lo cual es más que suficiente para capturar la ciudad (que solo tiene 2 puntos de impacto).

7. Límite de Población

Después de la fase de combate (una vez finalizadas todas las batallas y retiradas), el número total de unidades de una nación jugada no puede superar el doble del número de sus regiones.

Si la nación jugada tiene unidades en exceso, estas se retiran inmediatamente (a elección del jugador).

Excepciones: los castillos, las ciudades, las fortalezas, los fuertes y los líderes no cuentan para el límite de población. Roma es inmune a esta regla.

Nota de juego: Por lo tanto, se recomienda atacar con unidades amenazadas por el exceso de población. Esta regla evita que una nación acumule demasiadas unidades y la anima a conquistar nuevas regiones.

Ejemplo: al final de su secuencia de juego, LEÓN tiene 4 regiones con 9 unidades, excluyendo los castillos. Su población máxima es de 8 unidades (4 regiones x 2). Debe eliminar 1 unidad.

8. Puntos de Victoria (PV)



A lo largo del juego, cada jugador acumula puntos de victoria con sus naciones, abreviados «PV».

Cada carta de nación especifica el número de PV y cómo se obtienen. A saber:

- Durante su turno de juego, atacando y destruyendo determinadas unidades enemigas bien definidas, indicadas en su carta de nación (arriba a la izquierda): por ejemplo, destruir a las élites romanas, un castillo cristiano, una caballería musulmana, matar a un líder concreto...

En caso de combate enemigo, a veces es más prudente retirarse, luego atacar en tu turno y ganar PV (atacando).

- A veces, al final de su turno: por ejemplo, los visigodos al final de su turno, en el turno 9 (antes de la invasión de Bizancio); consulta el archivo de naciones y el capítulo 11.

- **AL FINAL** de determinadas rondas: cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar sus naciones, algunas naciones pueden ganar puntos de victoria (PV) según se indica en su carta de nación.

Estas rondas son: 3, 5, 7, 10, 13, 15, (17) y 19. Estos PV se cuentan antes de la transformación de determinadas naciones (véase 9.4). Para controlar una región, la nación debe tener al menos una unidad de cualquier tipo (excepto una ruina o un único líder). Las regiones de las naciones subyugadas cuentan como regiones de la nación soberana (véase 9.6). Los PV siempre se redondean al $\frac{1}{2}$ más cercano o al número entero más cercano. Es posible ganar con solo $\frac{1}{2}$ PV de ventaja.

Ejemplo: en el turno 1, Cartago ataca a los íberos en Córdoba. Los íberos deberían dejar de luchar (si sobreviven) al final de la primera ronda (y retirarse a Granada). Luego, en su turno, los íberos contraatacan a Cartago en Córdoba, porque ahora, en su turno y al atacar

- los íberos ganan 2 PV por cada unidad de Cartago destruida.

Ejemplo: al final del turno 3, Lusitania controla Oporto (3 PV), Salamanca (1 PV), Alcántara y Palencia ($\frac{1}{2}$ PV cada una = 1 PV) y Ávila (sin PV). Por lo tanto, el jugador ha obtenido 5 PV con Lusitania.

En los escenarios A, B y C (véase 15), algunos jugadores comienzan con un total de PV positivo que se suma a su puntuación. Estos PV tienen por objeto contrarrestar situaciones desequilibradas.

PARTE 2 - REGLAS ESPECIALES





































