

INTRODUCCION

Atenas y Esparta es un juego estratégico de la guerra que tuvo lugar entre las dos mayores potencias de la Grecia Antigua desde el 431 AC hasta el 404 AC. El tiempo de juego es de 2-3 horas.

TURNOS DE JUEGO

La partida se juega en una serie de **Olimpiadas**. Cada Olimpiada implica seis (6) turnos de Juego. Entre Olimpiadas, los jugadores determinan si cualquier jugador ha vencido. Si no, se procede a otra Olimpiada.

[1] Fase de Cartas

El juego contiene 25 cartas. Para iniciar cada Olimpiada, se barajan las cartas y se reparten bocabajo **seis (6)** a cada jugador. En cada Turno de Juego, ambos jugadores juegan una (1) carta bocabajo. Luego se revelan las cartas. El jugador con la carta más alta es el **JUGADOR 1** durante ese Turno de Juego. El Espartano es el Jugador 1 si hay empate. Las cartas de Eventos tienen la prioridad más alta. Vea 4.6.

[2] Turno del Jugador 1

- **FASE DE MOVIMIENTO:** Los valores de la carta (MP) permiten un número correspondiente de Movimientos. Cada movimiento permite:
 - 1 Movimiento de Operación (4.3), o
 - 1 Movimiento Estratégico (4.4), o
 - 1 Revuelta (7.0).
- **FASE DE COMBATE:** Las batallas suceden cuando hay bloques contrarios en el mismo hex. En una secuencia elegida por el jugador activo, cada batalla se lucha hasta llegar a una conclusión antes de resolver la próxima. Los bloques defensores pueden evitar una batalla retrocediendo a una ciudad **amurallada** y aceptando el asedio. El combate será entonces opcional a discreción del jugador activo, que podrá **Asaltar** o **Pasar**. El defensor obtiene defensa doble en los combates de asedio.

Cuando se han resuelto **todos** los combates, se realizan las tiradas por Desgaste de Asedio de todos los bloques **amigos** (5.59) según sea aplicable.

[3] Turno del Jugador 2

El Jugador 2 resuelve sus propias fases de movimiento y combate. Esto concluye el Turno de Juego. Para determinar al Jugador 1 y 2 del próximo Turno de Juego se juegan nuevas cartas.

[4] Victoria y Producción

Si éste es el último Turno de Juego de una Olimpiada, realice un Chequeo de Victoria (10.0). Si ningún jugador ha vencido, se procede a una **Fase de Reemplazo (8.0)**, y luego se reparten a cada uno seis cartas más para la próxima Olimpiada.

1.0 MAPA

1.1 Ciudades

Se muestran las principales ciudades griegas de este período, ya sea como hexágonos (amuralladas) o como círculos (sin murallas).

- Las ciudades **Azules** son amigas para el jugador ateniense, a no ser que actualmente estén ocupadas por bloques espartanos.
- Las ciudades **Rojas** son amigas para el jugador espartano, a no ser que actualmente estén ocupadas por bloques atenienses.
- Las ciudades **Verdes** son neutrales. (9.5).
- Las ciudades **Naranjas** son Persas. (9.3).
- Las ciudades **Negras** no tienen significado en el juego.

1.2 Punto de Producción de Ciudad

Las ciudades **Mayores** tienen valores de 1-4 PP (puntos de producción). Hay 48 PP en el mapa. El objetivo de todo jugador es controlar ciudades mayores por valor de **30 PP** o más; u ocupar la principal ciudad enemiga (Esparta o Atenas). Las ciudades **Menores** no tienen puntos de ciudad.

1.3 Puertos

Las ciudades localizadas en el **litoral** son puertos. Algunos hexes costeros contienen ciudades sin puerto como *Elis*, *Messene* y *Sparta*. Las naves tienen base en los puertos y siempre deben acabar su movimiento (o retirada) en un puerto amistoso. Las naves no pueden mover hasta hexes costeros que no sean puertos, pero los puede cruzar.

1.4 Oráculos

Delos y *Delphi* son hexes inviolables. Ambos bandos pueden ocupar, retirarse o atravesar un hex de Oráculo, aunque esté ocupado por el enemigo, pero no puede haber ningún combate. Los bloques que comiencen su turno en un Oráculo, no pueden nunca atacar hexes/bloques enemigos.

1.5 Estrechos

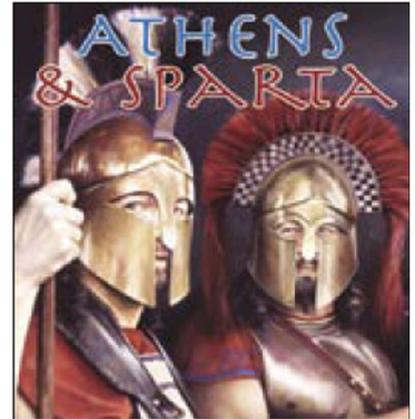
Las flechas azules conectan tierra dónde aparezca en el mismo hex un canal estrecho. Los bloques terrestres pueden entrar en tales hexes, sujetos al control del mar amistoso (6.5), pero posee "Lado de Hex 1" y debe detenerse si el movimiento implica cruzar realmente el estrecho. Si hay presente una nave enemiga, los bloques terrestres que entren en un hex de estrecho pierden un paso y deben retirarse. Se necesita el control del mar para retirarse o reagruparse a un estrecho.

1.6 Diolkos de Corintio

Las naves localizadas en Corinto (*Corinth*) al **comienzo** de un Turno de Jugador pueden zarpar hacia cualquier lado.

1.7 Montañas y Pasos

Los **lados de hex** de montaña son intransitables, salvo por los Pasos, que tienen un límite por lado de hex de 1. Los **hexes** de montaña tienen un Límite de Apilamiento de 2 y los bloques deben detenerse después de entrar en ellos.



Organización del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado para que la barra lateral (esta columna) contenga notas del autor e históricas para ayudarle a disfrutar este juego.

Niebla de Guerra

La sorpresa es un aspecto excitante de este juego. Los bloques generalmente permanecen de cara a su dueño. Esto promueve subterfugios y estrategias innovadoras ya que los jugadores desconocen la fuerza o identidad de un bloque enemigo.

Lugares de las Batallas

En el mapa se señalan por interés las principales batallas de la época, rojo para las victorias espartanas y azul para las victorias atenienses. Las victorias navales se distinguen de las victorias terrestres.

Escala de Juego

La escala del mapa es aproximadamente treinta (30) millas por hex. Cada bloque representa aproximadamente 1000 hombres de infantería por paso o 20 naves por paso.

Puntos de Producción

Las ciudades Atenienses suman 20PP, Esparta tiene 18PP y 10PP son neutrales. Atenas empieza a jugar con 19PP porque Potidaea está bajo control espartano. Ningún bando cuenta los PP asediados o bloqueados.

Ejemplo de un Turno de Juego

Atenas juega una carta 2 y Esparta juega una carta 2. Esto es un empate por lo que Esparta es el Jugador 1. Esparta realiza dos **MOVIMIENTOS** y resuelve cualquier batalla que ocurra, y los asedios ya existentes. Atenas realiza un **MOVIMIENTO** y después una **REVUELTA**, y también resuelve cualquier batalla o asedio que tenga lugar. Como el Jugador 2 podría ser el Jugador 1 en el próximo Turno de Juego, los jugadores obtienen a menudo dos turnos seguidos.

Diolkos de Corintio

Poseidon, Dios del Mar, era contrario a la construcción de un canal, pero permitió que las naves fueran llevadas por la angosta lengua de tierra desde el Golfo de Corinto hasta el Golfo de Salónica. Las naves iban en un carro tirado por bueyes a lo largo de un camino de piedras conocido como Diolkos. La jornada de cuatro millas llevaba 8-12 horas.

2.0 EJERCITOS

Los bloques representan las fuerzas ATENIENSES (azul) y ESPARTANAS (rojo) y sus respectivos aliados. Se incluye una hoja de etiquetas precortadas. Se debe pegar una etiqueta en una cara de cada bloque. Coloque cada etiqueta suavemente, bien recta y luego péguela firmemente al bloque.

- Las etiquetas azules en los bloques azules
 - Las etiquetas rojas en los bloques rojos
 - Las etiquetas verdes en los bloques verdes
- Los bloques añaden sorpresa y secretismo al juego; al estar derechos de pie, el tipo y la fuerza están ocultos para el oponente.

2.1 Datos de los Bloques

Los bloques tienen números y símbolos que definen su capacidad de movimiento y combate.

2.11 Fuerza

La fuerza actual de un bloque es el número de diamantes en el borde superior cuando el bloque está de pie (derecho). La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran por un bloque en combate. Un bloque con fuerza 4 tira 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque con fuerza 1 rueda 1d6.

Los bloques varían su fuerza máxima. Algunos bloques tienen cuatro pasos, otros tres pasos, otros dos pasos. Por cada impacto sufrido en combate, la fuerza se reduce un paso girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. La barra lateral muestra un bloque con fuerza 1, 2 y 3.

2.12 Valores de Combate

El Valor de Combate viene indicado por una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina cuándo ataca un bloque. Todos los bloques **A** atacan primero, luego todos los bloques **B**, después todos los bloques **C**. El número indica la tirada máxima que anotará un impacto.

EJEMPLO: un bloque con valor **B1** anota un impacto por cada "1" rodado, pero un bloque con valor **B3** anota un impacto por cada 1, 2 o 3 rodado.

2.13 Valores de Movimiento

El Valor de Movimiento de un bloque indica cuántos hexes puede mover.

2.14 Ciudades Natales

La ciudad-estado de dónde procede ese bloque. Los bloques existentes puede ser **reforzados** en cualquier Ciudad Mayor. Los nuevos bloques deben ser desplegados en su ciudad natal, excepto los bloques de Reserva que se pueden desplegar en cualquier Ciudad Mayor.

2.2 Tipos de Bloques



2.21 Hoplitas

(Hoplon = escudo redondo) Infantería muy blindada que lleva una lanza larga, gran escudo y espada. Luchaban principalmente en una

formación cerrada denominada falange. Los hoplitas espartanos tienen valores de combate más altos. Cada paso representa unos 1000 hombres.



2.22 Peltastas

(Pelte = escudo ligero) Diversas tropas ligeras con armas arrojadizas (misiles), incluyendo jabalinas, arcos y hondas. Demostraron ser eficaces

para perseguir y saquear, y llegaron a ser más numerosos que los hoplitas según avanzaba la guerra. Cada paso representa 1000 hombres.



2.23 Caballería

Los caballos necesitaban extensos pastos, disponibles sólo en Euboea, Boeotia y Thessaly. Los caballos griegos eran realmente

potros de 13 a 14 manos de alto, y los jinetes iban armados ligeramente con una lanza, jabalinas y una espada curva. La caballería era eficaz para la persecución y el hostigamiento. Cada paso representa 400 hombres.



2.24 Navas

Trirremes impulsados por remos y velas que usaban todas las armadas de este tiempo. Cada nave llevaba 160 remeros, 20 marineros y 20 hoplitas o

peltastas. Cada paso representa 20 trirremes. Las navas Atenienses tienen los valores de combate más altos.

La Primera Guerra del Peloponeso

Atenas y Esparta cubren realmente la Segunda Guerra del Peloponeso. La Primera Guerra del Peloponeso, luchada en 460-445 A.C. por las mismas potencias, acabó con una "Paz de Treinta Años". Pero después de una incómoda tregua de 14 años, incitada por Corinto y Tebas, Esparta decidió de nuevo refrenar el Imperio Ateniense.

Potidaea

Fundada como una colonia de Corinto, Potidaea cayó bajo control ateniense como miembro de la Liga de Delos. Corinto intentó recuperar su colonia en el 432, ocupando la ciudad y provocando la guerra. El juego comienza con Potidaea bajo asedio y bloqueada por las fuerzas atenienses. Potidaea está ubicada en el Golfo de Therma y no tiene acceso al Golfo de Torona.

El Calendario Olímpico

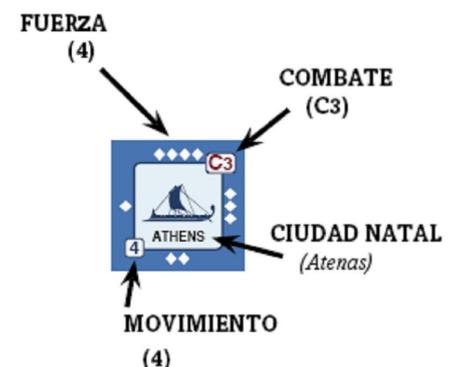
Pericles no tenía idea que era el año 431 A.C. cuando empezó la guerra, ni Lysander supo que era el 404 A.C. cuando acabó. Estas son fechas "Anteriores a Cristo" en nuestro calendario solar Juliano. Las ciudades-estado griegas tenían sus propios calendarios lunares, muchos con nombres peculiares para los meses y los días. Había, sin embargo, un calendario en el que todos los griegos estaban de acuerdo, uno que registraba los Juegos Olímpicos a partir del 756 A.C. En este calendario, se contaban las Olimpiadas cada cuatro años.

En el 432 aún se conservaban los Juegos Olímpicos (83 Olimpiada), y cada cuatro años durante la guerra. La ciudad-estado de Elis organizó y arbitró los juegos. En el 420 Esparta fue expulsada de los juegos por violar la "sagrada tregua". En términos del calendario Olímpico, la guerra empezó en el 1/84 y acabó en el 4/89.

REDUCCION DE PASOS



Datos de los Bloques



3.0 DESPLIEGUE

Los bloques se despliegan en sus **Ciudades Natales** con su fuerza máxima. Los siguientes bloques no se despliegan:

- Todos los bloques de Reserva
- Demos/Helots/Tyrants
- Las Naves espartanas de Chios, Mytilene, Corcyra y Rhodes (todas tienen estrellas azules).

NOTA: *Potídaea está controlada por Esparta, pero asediada y bloqueada por Atenas.*

3.1 Neutrales

Las ciudades y los bloques neutrales (9.5) son verdes. Los bloques se dejan fuera del mapa y entran en juego sólo si su ciudad es atacada o se convierte en aliada de un jugador. Ambos jugadores pueden dirigir los bloques verdes, pero se colocaran de pie en dirección opuesta.

4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores nunca están obligados a Mover. Pueden decidir gastar todos sus PM (puntos de movimiento) o no mover, o no hacer nada. Los bloques sólo mueven una vez por Turno de Jugador, excepto para Retirarse o Reagruparse.

4.1 Límites del Terreno

El terreno afecta a cuántos bloques de tierra se puedan **apilar** en un hex, y a cuántos puedan atacar a través de cada **lado de hex**. Estos efectos son recogidos en la tabla de Efectos del Terreno (barra lateral).

NOTA: *Los Límites de Apilamiento se ignoran al mover. Los Límites por Lado de Hex se ignoran a no ser que se ataque.*

Los bloques terrestres no pueden cruzar el agua excepto dónde exista un **Estrecho**, o mediante Movimiento Marítimo. Las naves no pueden cruzar lados de hex de tierra.

Las naves apiladas con bloques de tierra en hexes costeros y se incluyen dentro de los límites de apilamiento, asedio y asalto. Las naves pueden mover por hexes de mar abierto, pero no puede detenerse en ellos - deben acabar su movimiento en un puerto amigo, o en uno bloqueado.

4.2 Control del Hex

Los hexes pueden ser Neutrales, Amigos, Enemigos o Vacíos. Los hexes neutrales tienen ciudades verdes. Los hexes amigos contienen una ciudad amiga o están ocupados por bloques amigos. Los hexes enemigos son aquellos que son amistosos para el enemigo. Los hexes vacíos no contienen ninguna ciudad ni ningún bloque.

IMPORTANTE: *El control de los hexes cambia al final de cada Fase. Por tanto, los jugadores no pueden mover a un hex y reclamar luego que es amistoso para futuros movimientos en la misma Fase de Movimiento. Mover a través de un hex no cambia su control. Los asedios modifican el Control del Hex (5.51).*

4.3 Movimientos Operacionales

Los Movimientos Operacionales se aplican a los bloques terrestres y a las naves. Por cada 1PM, un bloque puede mover su Rango de Movimiento en hexes:

Hoplita: 3 hexes
Peltasta: 4 hexes
Nave: 4 hexes
Caballería: 5 hexes

EJEMPLO: *Suponiendo 3PM, un jugador puede mover un total de tres bloques. Estos pueden estar todos en un hex o en distintos hex. Por ejemplo, el jugador espartano podría mover 2 hoplitas desde Esparta hasta Corinto y también una nave desde Cytheum hasta Atenas.*

Los bloques pueden atravesar libremente los bloques amistosos, pero se deben **parar** y luchar una batalla cuando entran en cualquier hex que contenga bloques enemigos, sin tener en cuenta el tipo.

4.4 Movimientos Estratégicos

Un movimiento estratégico cuesta 1PM. Hay dos tipos de movimiento estratégico:

- **Marcha:** los bloques terrestres mueven hasta **doblar** su movimiento normal. Está permitido mover a través de hexes Neutrales o Vacíos, pero los Movimientos de Marcha deben acabar en hexes **Amigos**.
- **Movimiento Marítimo:** las naves o bloques terrestres pueden mover desde un puerto Amigo a cualquier otro puerto Amigo.

El Movimiento Estratégico (de cualquier tipo) nunca puede usarse para mover hasta/desde un asedio o bloqueo, se puede entrar o cruzar hexes enemigos, retirarse o reagruparse. Los bloques nunca pueden combinar movimientos terrestres y marítimos en un mismo Turno de Jugador.

4.6 Cartas

Todas las cartas contienen varios PM (puntos de movimiento). Algunas cartas tienen también un evento escrito; se aplican tanto el evento como los movimientos, el evento en primer lugar. Las cartas de eventos tienen la prioridad más alta para determinar la secuencia de turnos de los jugadores.

EJEMPLO: *Un jugador juega un "5" y otro juega "2/Storm". La carta Storm (Asalto) se ha jugado primero pero (en este caso) afecta al Turno de Jugador de ambos jugadores.*

Si ambos jugadores juegan una carta de evento, se usa el valor de PM para determinar la prioridad. Si todavía hay empate, el espartano es el Jugador 1.

4.61 Mala Mano

Una mano promedio es de 16PM. Una mano que sume menos de 10PM (incluyendo las Cartas de Evento) constituye una mano "mala". Un jugador que tenga una mano así puede pedir un nuevo reparto. El oponente puede conservar sus propias cartas o no.

EFECTOS DEL TERRENO

TERRENO	APILADO	LADO HEX
Claro	4 ¹	2
Estrecho ²	4	1/2 ²
Paso	•	1
Montaña ³	2	0 ⁴
Ríos	Sin Efecto	

1. ATENAS tiene Apilamiento 6 (4 bloques de tierra como máximo).
2. Detenerse al entrar en el, y Lado de Hex 1 si se cruza el estrecho.
3. Detenerse al entrar en ellos.
4. Los **lados de hex** de Montaña son impasables.

Movimiento Operacional

Para conservar la "niebla-de-guerra" las naves son bloqueadas por los bloques de tierra, y viceversa. Los Movimientos de Agrupamiento y Reunión no existen en este juego. Cada movimiento se aplica a un bloque, no a un grupo.

Movimiento Estratégico

Los movimientos marítimos estratégicos permiten mover bloques de un lado a otro del mapa, mientras el destino sea un puerto amigo y no atraviesen hexes enemigos. El movimiento estratégico hacia/desde asedios o bloqueos está prohibido.

Estrechos y Saltos de Islas

Las fuerzas terrestres no pueden cruzar lados de hex de mar, ni agua alguna excepto dónde exista un estrecho. Por tanto, un bloque de tierra puede mover de Samos a Ephesus mediante Movimiento Operacional.

Los bloques no pueden cruzar un estrecho cuando el hex está bajo el control naval enemigo, pero puede entrar o transitar por tales hexes si no cruza realmente por el agua. Un bloque en un hex de Estrecho al comienzo de su turno puede mover normalmente tanto si cruza el estrecho como si no.

Así que, para mover de Samos a Ephesus se usa el estrecho. Allí habría un Límite por Lado de Hex de 1 para atacar y los bloques se deben detener. Mover de Miletus a Ephesus no usa el Estrecho por lo que los bloques tienen un Límite por Lado de Hex de 2 y no están obligados a detenerse.

Dos Costas

Varios hexes tienen dos costas inconexas, especialmente en la isla de Euboea. Las naves no pueden cruzar de una costa a otra. Se considera que los bloques están localizados en la costa dónde se encuentra la ciudad. Un ataque por mar sobre ese hex debe acceder a esa costa.

Por ejemplo, Chalcis no puede ser atacada en su costa oriental. Una nave localizada en Chalcis, moviendo para atacar Skyros, tendría que mover a través de los hexes de Marathon y Carystus.

Corinth es una excepción a la regla de las dos costas. Esta ciudad puede ser atacada desde ambas costas. Todas las naves defensoras luchan con todas las naves atacantes.

5.0 BATALLAS

Las batallas se resuelven después de haber completados todos los movimientos. Duran una o dos Rondas de Combate. Cada batalla debe ser completada antes de luchar la siguiente. Los bloques no se revelan hasta que vaya a luchar cada batalla. Revele los bloques inclinándolos hacia delante para mantener la fuerza actual.

El jugador activo determina la secuencia de las batallas y no necesita declarar de antemano secuencia alguna. El atacante revela primero todos los bloques de una batalla elegida. El defensor **declara** después si acepta la batalla (revela los bloques) o retrocede para ser asediado (sólo ciudades **amuralladas**).

En cada asedio existente el jugador activo puede **Asaltar, Salir (defensor) o Pasar** (no combatir). Por defecto es "Pasar".

5.1 Turnos de Combate

Cada bloque tiene un turno de combate por ronda de combate para **DISPARAR** o **RETIRARSE**. La secuencia de turnos de combate depende de los valores de combate. Todos los bloques "**A**" van antes que todos los bloques "**B**", los cuales van antes de todos los bloques "**C**". Todos los bloques defensores con el mismo valor van antes que los bloques atacantes.

EJEMPLO: *Un Hoplita B2 y un Peltasta A1 atacan a un Hoplita B2 y una Nave C3. La secuencia para cada ronda de combate es Peltasta A1, Hoplita B2 defensor; Hoplita B2 atacante, luego la Nave C3.*

Cuando todos los bloques han tenido **un** turno de combate, se repite la secuencia una segunda ronda. A no ser que el defensor sea eliminado o se retire del combate en la ronda 2, el atacante debe retirarse después de sufrir un disparo adicional de los Peltastas y Caballería enemigos.

5.2 Disparo de Combate

El límite es de **dos (2)** unidades por lado de hex Claro y **una (1)** unidad por lado de hex de Jungla o Desierto. Los lados de hex de montaña son **intransitables** excepto a lo largo de una vía férrea (límite de una unidad).

EJEMPLO: *Un Hoplita con fuerza 4 rueda 4 dados. Tiene combate B3, lo que significa que todas las tiradas de 1, 2 y 3 son impactos. Las tiradas de 4, 5 y 6 son fallos. Si las tiradas son 1, 2, 4 y 5, el Hoplita anota dos impactos y dos fallos.*

5.21 Impactos en Batalla

Los bloques enemigos no son objetivos individuales. **Cada impacto** reduce el bloque enemigo más fuerte en ese momento. Cuando dos o más bloques comparten la fuerza más alta, el propietario elige cual reducir.

NOTA: *El combate no es simultáneo. Todos los impactos se aplican de inmediato.*

5.3 Retiradas

Los bloques sólo pueden retirarse cuando es su turno de combate, y sólo si no disparan en ese turno. En cada ronda de combate, se pueden retirar un máximo de **dos (2)** bloques por lado de hex claro, y **un (1)** bloque por otros lados de hex transitables.

Los bloques terrestres deben retirarse a hexes adyacentes. Los bloques atacantes deben retirarse por lados de hex usados para iniciar la batalla; los bloques defensores por cualquier otro lados de hex. Ningún jugador puede retirarse hacia hexes enemigos, ni hacia una batalla no-luchada, pero puede retirarse a un hex asediado por el mismo jugador. Retirarse a un hex de Estrecho requiere el control naval del mar.

Las naves deben retirarse (no a través de hexes enemigos) a un puerto amigo en el radio de cuatro hexes. Se ignoran los límites por lado de hex.

5.4 Reagrupamiento

El vencedor de una batalla o asedio (sin quedar ningún bloque enemigo) puede mover inmediatamente algunos/todos los bloques **de tierra victoriosos** a hexes **adyacentes amigos**. Se aplican los límites por lado de hex (2/1).

Las **naves** victoriosas se pueden reagrupar hasta 4 hexes a un puerto amigo (no a través de hexes enemigos). Se ignoran los límites por lado de hex.

Los bloques no se pueden reagrupar a una batalla no-luchada, pero se pueden reagrupar a un hex asediado amigo existente, y después (si se quiere) Asaltar.

5.5 Asedios

En una ciudad **amurallada**, el defensor tiene la opción de luchar una batalla fuera de la ciudad, o **retroceder** a la ciudad y aceptar el asedio. Algunos bloques pueden aceptar la batalla mientras que otros aceptan el asedio. Los bloques sitiadores se dejan siempre boca arriba.

Si el defensor decide luchar, los bloques pueden **retroceder** más tarde hacia la ciudad en lugar de disparar o retirarse.

Si todos los defensores aceptan el asedio, el atacante puede Asaltar o Asediar.

IMPORTANTE: *Las naves no pueden asediar (salvo islas). Pueden bloquear (6.6).*

5.51 Control del Asedio

Un hex asediado es amigo para el atacante para mover, pero es amigo para el defensor en cualquier otro caso. Por tanto, el atacante puede mover un bloque de tierra a través de un hex asediado.

IMPORTANTE: *un puerto lo controla el defensor a menos que el atacante tenga una nave en el asedio. Las naves pueden mover (Operacionalmente) a través de un hex bloqueado amigo.*

Batalla (Ejemplo)

ESPARTA ataca Amphipolis con un Hoplita 4 (B4) y un Peltasta 4 (A1). ATENAS tiene un Hoplita 3 (B2) y un Peltasta 2 (A1) defensores.

Declaración: Esparta revela los bloques. Atenas decide aceptar la batalla, esperando sobrevivir dos rondas de combate y obligar a Esparta a retirarse.

Ronda 1

1. El Peltasta ateniense (A1) falla.
2. El Peltasta espartano (A1) anota un impacto, asumido por el Hoplita 3 ateniense.
3. El Hoplita ateniense (B2) anota un impacto, asumido por el Peltasta 4 espartano.
4. El Hoplita espartano (B4) anota dos impactos y deja un Peltasta 1 y un Hoplita 1.

Ronda 2

1. El Peltasta ateniense retrocede a la ciudad.
2. El Peltasta espartano (A1) falla.
3. El Hoplita ateniense retrocede a la ciudad.
4. El Hoplita del espartano (B4) asalta la ciudad y anota dos impactos que cuentan como un impacto (defensa doble). El Peltasta ateniense es eliminado.

Atenas conserva ahora ciudad con un Hoplita 1. Cada bloque espartano tiene la opción de Asediar o Reagruparse. Esparta elige asediar con ambos bloques y tira el dado Desgaste de Asedio (4+) por ellos. Se trata un "asedio parcial" porque Atenas conserva el control naval del mar (no hay naves espartanas en el asedio).

Secuencia de Batalla

La secuencia de la batalla es una parte importante del juego. El resultado de una batalla puede afectar reagrupamientos y retiradas de posteriores batallas.

Las Largas Murallas de Atenas

Atenas tenía dos murallas paralelas, de tres millas largo, uniendo la ciudad amurallada con su puerto fortificado. Mientras conserve el control del mar, las murallas aseguran que ningún ejército enemigo pueda evitar las importaciones de grano de Atenas.

Las Murallas de Esparta

Atenas, Corinto y Tebas estaban todas fortificadas con altas y gruesas murallas. Los espartanos consideraban de cobardes tales defensas y sus ciudades no poseían murallas.

Terremotos

Este evento cancela el Turno de Juego para ambos jugadores. Ruede para el Desgaste de Asedio, el Jugador 1 primero. El Jugador 2 no necesita tirar (no hay reagrupamiento) para un asedio que acabe debido a la tirada del Jugador 1.

Rondas de Combate

Observe que hay sólo hay dos rondas de combate en este juego, no tres.

5.52 Límites del Asedio

El tamaño de la ciudad (1.2) condiciona el número de bloques que pueden aceptar un asedio: **Mayor:** 4 bloques, **Menor:** 2 bloques

Los bloques sobrantes deben luchar una batalla normal y/o retirarse más tarde en un turno de combate.

ATENAS: tiene un límite de apilamiento, asedio y ataque de seis bloques, con un máximo de cuatro bloques terrestres.

5.53 Defensa de Asedio

Los bloques asediados en **ciudades amuralladas** tienen Defensa Doble (D2); se necesitan dos impactos para perder un paso. Cada impacto se trata como un medio-impacto y el próximo impacto **debe** aplicarse a ese mismo bloque. Un medio-impacto que permanezca al final de un Ataque de Asedio se recupera.

5.54 Asalto de Asedio (*Storm*)

El atacante tiene un **Límite de Asalto** igual al Límite de Asedio. Por lo tanto, puede Asaltar un máximo de cuatro bloques una ciudad mayor y dos a una ciudad menor. No se pueden iniciar ataques de asedio (Asaltos) hasta que todos los restantes defensores se hayan refugiado en la ciudad.

NOTA: Al se asalta por primera, se **reinicia** la ronda de combate actual, salvo que ningún bloque posee dos turnos de combate en ninguna ronda.

Los bloques no-asaltantes no disparan ni reciben impactos. Sujeto a los Límites del Asalto, el atacante puede sustituir los bloques después de la Ronda 1 y atacar con ellos en la Ronda 2.

5.55 Fuerzas de Relevo

Sujeto al apilamiento del hex, el defensor puede intentar levantar un asedio atacando el hex con fuerzas externas. Se lucha una batalla normal contra el **jugador que asedia como defensor** y la fuerza de relevo como atacante. Las fuerzas de relevo pueden ser ayudadas por fuerzas asediadas al Salir. Las fuerzas terrestres de relevo no pueden retroceder a la ciudad, pero las naves de relevo sí pueden.

5.56 Fuerzas de Relevo

Los bloques defensores pueden ejecutar una "Salida" en la **Fase de Combate** de un jugador para intentar y romper un asedio o ayudar a una fuerza de relevo. No se gasta ningún PM. Salen **todos** los bloques que se desee y se lucha normalmente después, excepto que los bloques que Salen son los atacantes y no poseen defensa doble. Los bloques que Salen deben retroceder de regreso a la ciudad si permanecen bloques enemigos.

EXCEPCION: las naves que hacen una Salida pueden "burlar un bloqueo" y retirarse normalmente.

5.57 Caballería en el Asedio

En un Combate de Asedio, bien asaltando o defendiendo, la caballería lucha con potencia de fuego reducida de **B1**. Tienen potencia de fuego normal al hacer una Salida (5.56).

5.58 Saqueo

Cuando una ciudad mayor es capturada, el vencedor recibe PP por saqueo igual al valor de PP de la ciudad. Estos PP deben gastarse sobre los bloques victoriosos que **no** se reagrupen.

5.59 Desgaste de Asedio

Las tiradas por Desgaste de Asedio las hace el jugador **activo** para todos los bloques **amigos** en un **asedio** o **bloqueo**. Cada bloque tira 1d6 por Desgaste de Asedio. Las tiradas iguales o mayores a un número designado son impactos, sufrido normalmente por el bloque(s) de mayor fuerza.

Los números concretos para el Desgaste de Asedio del defensor dependen si se trata de un "Asedio Parcial" o un "Asedio Total".

Asedio Parcial: asedio o bloqueo.

Asedio Total: asedio y bloqueo.

Estado	Defensor	Atacante
Asedio Parcial	5+	4+
Asedio Total	3+	4+
El <i>Bloqueo</i> de una isla (6.6) es un asedio total. El <i>Asedio</i> de una ciudad bloqueada por tierra (sin puerto) es un asedio total.		

60 BATALLAS NAVALES

6.1 Combate Naval

Cuando una batalla involucra naves de ambos jugadores, las naves luchan por separado una batalla naval simultáneamente al combate de tierra (si lo hubiera). Las naves defensoras disparan primero. Los impactos sólo se aplican a las naves. No hay fuego de persecución cuando las naves se retiran.

Las naves defensoras pueden eludir una batalla naval retrocediendo al interior de una ciudad amurallada, o retirándose en su primer Turno de Combate. Las naves asediadas defienden con C1, o pueden hacer Salidas (5.56) para un combate naval en su Turno de Jugador.

Las naves que ganen una batalla naval pueden bloquear o unirse a cualquier batalla terrestre que se esté luchando todavía. También pueden bloquear en lugar de retirarse después de dos las rondas.

6.2 Combate Costero

Las naves sólo pueden luchar contra bloques de tierra (y viceversa) si no hay ninguna nave enemiga. Cuando las naves declaran un combate costero, se **reinicia** la actual ronda de combate, excepto que ningún bloque tendrá dos turnos de combate en cualquier ronda.

6.22 Naves en el Asedio

En el Combate de Asedio, tanto si asaltan o defienden, las naves luchan con potencia de fuego reducida de C1. Tienen potencia de fuego normal si realizan una Salida (5.56).

Máquinas de Asedio

Algunos asedios durante la Guerra del Peloponeso acabaron con el asaltante tomando la ciudad por asalto. Las máquinas de asedio eran primitivas, consistiendo principalmente en escaleras o escalas, arietes, rampas de tierra y minado. La falta de buena madera local y las rocosas tierras no facilitaba las cosas. Las torres de asedio, catapultas y ballestas fueron invenciones del siguiente siglo. La mayoría de las ciudades se rendía con condiciones (a veces después de varios años de sitio), o debido a revueltas internas y traiciones. Los asedios siempre significaban pérdidas importantes por enfermedades, desertiones y cobijo para ambos bandos.

Desgaste de Asedio

Al comienzo del juego, Atenas tiene Potidaea bajo asedio y bloqueo. Es un asedio total. Esparta tira (en la tabla de asedio) con 3+ al final de cada turno espartano. Atenas tira con 4+ por cada bloque al final de cada turno ateniense. Si la nave o el hoplita abandona o es eliminado, será un "asedio parcial" y la tirada espartana sería ahora de 5+.

Un asedio parcial significa que una ciudad todavía tiene suministro por mar (no hay bloqueo) o por tierra (no hay asedio terrestre). Atenas podría sobrevivir un asedio espartano por tierra conservando su suministro por mar. Esparta sólo ganó cuando pudo bloquear Atenas y organizar un asedio total.

Combate Costero

A menudo fueron destruidas naves en la costa, más conocido en Cyzicus y Aegospotami, la victoria espartana en la guerra ganada del 405.

Puertos Fortificados

La mayoría de las ciudades amuralladas portuarias tenían puertos fortificados dónde podrían proteger las naves de las acciones navales enemigas. Eran típicamente playas con torres defensivas y una barrera flotante o cadena para sellar el acceso.

Ciudades Bloqueadas por Tierra

Ciudades como Elis, Messene, Sparta y Thebes no son puertos. Estos hexes no pueden ser bloqueados por naves, pero tampoco puede beneficiarse del suministro por mar. Están sujetas a asedios totales cuando son asediadas sólo por bloques de tierra.

COMBATE COSTERO (Ejemplo)

Atenas ataca Troezen con dos Naves 4. Esparta tiene un Hoplita 3 y una Nave 2.

Declaración: Atenas revela los bloques.

Esparta decide aceptar la batalla. Como ambos bandos tienen naves, hay una batalla naval por separado.

Ronda 1

1. El Hoplita espartano (B2) no tiene objetivo.
2. La nave espartana (C2) se retira a Gytheum.
3. Atenas declara un Combate Costero, reiniciando la ronda.
4. El Hoplita espartano anota dos impactos sobre las naves.
5. Las naves de Atenas (C3) anotan tres impactos que eliminan al Hoplita.

Esparta habría hecho bien retrocediendo a la ciudad y aceptando el bloqueo. Ningún asedio es posible sólo con naves, aunque un ataque similar sobre Cythera sería un asedio total.

6.3 Ataque Naval

Un Ataque Naval es un Movimiento Operacional de naves a un hex controlado-enemigo (incluyendo un hex enemigo vacío). Los Ataques Navales deben empezar en uno o más puertos amigos en un radio de 4 hexes. Se aplica el siguiente procedimiento:

1. El atacante revela todas las naves atacantes. El defensor ahora acepta la batalla o retrocede para ser asediado (sólo ciudades amuralladas).
2. Si el defensor decide aceptar la batalla, el atacante puede luchar (combate normal) o bloquear (6.6) si no hay ninguna nave enemiga presente no-asediada.
3. Si el defensor decide el asedio, el atacante puede asaltar (naves a C1) o bloquear.

6.4 Retiradas Navales

Las naves ignoran los lados de hex al retirarse. Las Retiradas de naves se deben hacer a un puerto amigo en el radio de cuatro hexes (evitando los hexes enemigos). Los bloques de tierra nunca pueden hacer Retiradas Navales.

6.5 Control del Mar

El defensor, aunque esté asediado, tiene el control del mar del puerto a no ser que el atacante tenga una nave bloqueándolo. Por tanto, un hex de puerto no puede ser asediado totalmente a menos que el atacante tenga un bloque terrestre y una nave.

6.6 Bloqueos

Las naves atacantes tienen la opción de declarar el Bloqueo (asedio parcial) de una ciudad con puerto enemiga. Las naves no pueden bloquear si una nave enemiga está presente, a no ser que la nave enemiga retroceda para ser asediada. Un bloqueo puede empezar en la fase de declaración (antes del combate), o retrocediendo al interior de un bloqueo en un turno de combate, o después concluir la ronda de combate 2 (en lugar de retirarse). Las naves que bloquean permanecen boca arriba y tiran dados para el Desgaste de Asedio (4+) al final del Turno de Jugador amigo.

ISLAS: *si un hex tiene seis Lados de Hex de Mar, un bloqueo será un asedio total. Si mover a un hex de tierra adyacente requiere cruzar un Estrecho, el hex también es una isla.*

Se requieren Movimientos Operacionales para entrar o dejar hexes de Bloqueo. Las naves del jugador que bloquea pueden usar Movimientos Operacionales para tránsito, retirada o reagrupamiento hacia/desde los hexes de bloqueo.

Los bloques terrestres no pueden atacar a las naves que bloquean. Los jugadores pueden intentar romper un bloqueo atacando y/o saliendo con naves. Se lucha una batalla normal de naves siendo el **jugador que bloquea el defensor**. Las fuerzas navales de relevo **pueden** retirarse a la ciudad.

6.7 Patrullas Navales

Las naves pueden decidir patrullar un hex en lugar de aceptar una batalla o asedio. Es necesario el control del mar. Los bloques de tierra no pueden atacar a las naves que patrullan (y viceversa). Las naves en patrulla están sujetas a desgaste de "asedios parciales" (5+). Los bloques en patrulla son defensores si son atacados por naves enemigas y deben dejarse boca arriba.

7.0 REVUELTAS

Las Revueltas (o Rebeliones) se financian gastando puntos de movimiento para apoyarlas. La fuerza del bloque Rebelado se determina por el número de movimientos gastado (un Tyrant 3 cuesta 3 PM). Sólo se permiten Revueltas en las **Ciudades Mayores enemigas**. Despliegue el bloque DEMOS o TYRANT en la **ciudad** elegida. Un bloque Rebelado **siempre** inflige golpes completos (no se aplica la defensa doble) sobre los defensores asediados.

IMPORTANTE: *Atenas y Esparta son inmunes a las Revueltas. Las ciudades neutrales también son inmunes hasta que se unen a un jugador.*

Una ciudad está limitada a una Revuelta provocada por el mismo jugador en cada Olimpiada.

IMPORTANTE: *Las Revueltas tienen éxito automáticamente en una ciudad mayor enemiga vacía*

Las Revueltas se resuelven como las batallas normales. Todos los bloques defensores (incluyendo las naves) pueden ayudar a sofocar una revuelta. Otros bloques amistosos pueden participar, disparando normalmente, pero no pueden recibir impactos hasta que hayan disparado.

El bloque Rebelado no cuenta para los límites de apilamiento, lado de hex o asalto.

Si una Revuelta tiene éxito (la ciudad es capturada), el bloque defiende como cualquier otro bloque. El bloque Rebelado debe disolverse si la ciudad no es capturada y se puede disolver en cualquier caso durante cualquier Fase de Movimiento.

7.1 Revuelta Iloa (Helot)

La ciudad espartana de Messene (no-amurallada) puede ser objetivo de una Revuelta del jugador ateniense. En lugar del bloque DEMOS, el bloque HELOT (A2) ataca MESSENE, luchando una batalla normal contra cualquier defensor. El Helot (Iloa) no se puede retirar y es eliminado si sobrevive cualquier defensor tras 2 rondas de batalla.

Un Helot victorioso permanece en el mapa y se trata como cualquier otro bloque terrestre. La Revuelta Iloa no puede ocurrir más de una vez por Olimpiada.

Ataque Naval (Ejemplo)

Esparta ataca Naupactus con una Nave 3 desde Leucas, un Peltasta 3 desde Pleuron y un Hoplita 3 desde Thebes. Atenas tiene un Peltasta 3 y una Nave 3.

Declaración: Esparta revela sus bloques. Atenas decide aceptar la batalla. Observe que el Peltasta ateniense no se puede retirar. Como ambos bandos tienen naves, se lleva a cabo una batalla naval por separado.

Ronda 1

1. El Peltasta ateniense (A1) falla.
2. El Peltasta espartano (A1) anota un impacto que debe recibir el Peltasta ateniense.
3. El Hoplita espartano (B3) anota un impacto que debe recibir el Peltasta ateniense.
4. La Nave ateniense (C3) podría disparar, retirarse o retroceder. Elige disparar, anotando dos impactos en la Nave espartana.
5. La Nave espartana (C2) se retira a Corinth.

Ronda 2

1. El Peltasta ateniense retrocede a la ciudad. Como todos los bloques terrestres atenienses aceptan el asedio, el jugador espartano puede ahora asaltar.
2. El Peltasta espartano (A1) asalta pero falla.
3. El Hoplita espartano (B3) asalta y anota dos impactos, eliminando al Peltasta ateniense y capturando la ciudad. Ahora los espartanos controlan la ciudad y tienen defensa doble.
4. La Nave ateniense podría ahora iniciar un combate costero, retirarse o bloquear. Decide bloquear, concluyendo así la batalla y obligando al espartano a realizar una tirada por desgaste de asedio parcial. La Nave ateniense no rueda por el bloqueo hasta que acabe su propio turno.

NOTA: la anterior batalla podría haber tenido un resultado diferente si el Peltasta y la Nave atenienses aceptaran el asedio en la fase de Declaración. El Peltasta y la Nave defensores habrían resistido probablemente el ataque de asalto, pero Esparta tendría a Naupactus asediada y bloqueada.

Islas

Naxos y Cythera son islas con seis lados de hex de mar. Corcyra y Leucas también son islas debido a sus Estrechos.

Revueltas

A lo largo de la guerra hubo una lucha interna entre los Tiranos y Demócratas en la mayor parte de las ciudades estado. Los Demócratas favorecían a Atenas, los Tiranos favorecieron a Esparta. Ninguna facción estaba al margen de las intrigas de Atenas o Esparta. Las ejecuciones políticas y los asesinatos dominaron la escena cívica a lo largo de la guerra. Ambos bandos se enfrentaron a revueltas, sobre todo Esparta después de la Paz de Nicias, y Atenas tras el desastre de Siracusa. El Imperio Ateniense era más vulnerable a las revueltas, y esta diferencia se refleja en el valor de combate más elevado del bloque Tyrant.

Observe que las revueltas en ciudades vacías son automáticas; dejarlas indefensas es imprudente. Aún peor, la ciudad rebelde podrá usarse ahora como destino para el movimiento estratégico a menos que ser rápidamente recuperada.

8.0 REEMPLAZOS

Al final de cada Olimpiada, ambos jugadores tienen una **Fase de Reemplazo** simultánea. Se pueden añadir pasos a los bloques existentes y construir nuevos bloques.

8.1 Puntos de Producción (PP)

Ambos jugadores suman el valor de las ciudades bajo su control, incluyendo las ciudades Neutrales. Estos puntos se gastan luego como se desee salvo que el máximo número de PP que puede gastarse en cada ciudad mayor es 2x el valor de la ciudad, y el máximo por ciudad menor es de 1PP. Atenas y Esparta tienen un límite de producción de 8PP.

IMPORTANTE: *Las ciudades Asediadas o Bloqueadas no proporcionan PP a ningún jugador.*

8.2 Refuerzos

Reforzar es agregar uno o más pasos a los bloques existentes en el mapa. No se pueden reforzar bloques en un hex que no sea una ciudad. Los bloques involucrados en un asedio o bloqueo (atacantes o defensores) no se pueden reforzar.

8.3 Nuevos Bloques

Los nuevos bloques se producen del Fondo de Reemplazos. Los bloques deben construirse en su Ciudad Natal; si está en manos del enemigo, no se pueden construir. Los bloques de la Reserva se construyen en cualquier ciudad amiga, sujetos a los límites de PP (8.1).

8.4 Coste de los Bloques

El Coste por cada paso varía según el tipo.

1PP Peltastas y Hoplitas
2PP Caballería y Navas

8.5 Bloques Eliminados

Los bloques no se eliminan permanentemente. Póngalos en el Fondo de Reemplazos dónde pueden ser nuevamente construidos con normalidad.

8.6 Disolver Bloques

Durante **la Fase de Reemplazo**, los jugadores pueden disolver cualquier bloque y devolverlo a su Fondo de Reemplazo. Los pasos de los bloques disueltos se ignoran. Los bloques disueltos se pueden construir inmediatamente por su coste normal de PP. Los jugadores no pueden **fusionar** los bloques.

9.0 ESTRATEGIAS

9.1 Hellespont

Atenas importaba grano de las colonias del Mar Negro para alimentar a su enorme población. Abydos era un punto de confluencia para este comercio. El control naval espartano del hex de Abydos provoca que Atenas elimine un bloque (a opción del propietario) de los localizados en **Atenas** al final de cada Turno del Jugador Ateniense.

9.2 Sicilia (*Sicily*)

Sicily y Syracuse están representadas por un área "fuera del mapa" (se ignoran los hexes). Mover hacia/desde Syracuse debe hacerse a través de CORCYRA, LEUCAS, CYLLENE o CEPHALLENIA si son amigas y no están bloqueadas. Cada uno de estos puertos de embarque está señalado con una nave negra con la etiqueta "**Sicily**". Se necesita gastar 1 PM para mover cada bloque.

IMPORTANTE: *Ambos jugadores pueden mover y atacar con bloques de tierra por mar, sin tener en cuenta el Control Naval. Esto sólo se permite en Sicilia (Sicily).*

Los asedios de Syracuse se luchan con normalidad. Los bloques de Syracuse pueden retroceder para ser asediados durante la fase de declaración o posteriormente en cualquier turno de combate si no disparan.

Las batallas en Syracuse son continuas. Es decir, tras dos rondas de combate, el atacante no está obligado a retirarse y no hay fuego de persecución. La batalla continúa un número ilimitado de turnos de jugador de dos rondas de combate. El jugador activo puede **atacar** (ofensivamente) o **pasar**. El Desgaste de Asedio se aplica normalmente.

IMPORTANTE: *Los bloques atacantes tiran el dado para el desgaste como Asedio Total si el defensor de Syracuse tiene el control del mar.*

Ningún jugador puede reagruparse o retirarse hacia/desde Syracuse. Volver desde Sicilia a uno de los cuatro puertos de embarque requiere un movimiento normal (1PM por bloque).

Siracusa era una importante fuente de alimentos para Corinto. Si Siracusa es bloqueada o capturada por Atenas, todos los bloques enemigos localizados en **Corinth** tiran por Desgaste de Asedio (5+) al final de cada turno **espartano**.

Si Siracusa es capturada y se conserva el control naval, Atenas es inmune a los efectos de desgaste de suministros de Hellespont (9.1).

9.3 Persia

Las ciudades persas (naranjas) son neutrales. Si Esparta obtiene el control de MILETUS, el apoyo Persa estará disponible. El apoyo Persa disminuye el coste de **todas** las naves espartanas (y aliadas) a 1PP por paso.

El apoyo Persa es optativo pero irrevocable si se elige. El precio por el apoyo Persa es que **Miletus** se convierte en Persa después de la guerra y sus 2PP no pueden ser usados por el jugador espartano para la victoria. El apoyo Persa se detiene (permanentemente) si Atenas recupera el control de Miletus.

La frontera Persa puede ser cruzada por el jugador espartano mientras exista una alianza con Persia. Atenas nunca puede cruzar la frontera Persa.

La Paz de Nicias

En el 421, tras diez años de lucha, Atenas y Esparta firmaron una "Paz de 50 años", pero la guerra continuó esencialmente de forma variada. Primero Esparta rechazaba devolver Amphipolis a Atenas, la cual se negaba a devolver Pylos. En el 418, Esparta en defensa tomó como excusa una alianza entre Argos, Elis y Megara. Esparta invadió y derrotó a Argos en la Batalla de Mantinea. Atenas envió 1000 hoplitas a Argos honrando una obligación del tratado anterior y solamente 300 sobrevivieron a la batalla. Atenas lanzó entonces su desastroso ataque sobre Syracuse, que resistió gracias a los refuerzos espartanos. La "paz" acabó en el 413 cuando Esparta se aseguró la ayuda Persa y reanudó abiertamente la guerra.

Sicilia

Siracusa, fundada por Corinto, era la ciudad más poderosa de Sicilia, y sólo secundada por Atenas en riqueza. Aunque Siracusa era neutral, apoyaba a Esparta exportando grano a Corinto. Atenas envió una pequeña fuerza a Sicilia en el 427 A.C. para apoyar a sus aliados, pero abandonó un año después, incapaz de continuar una guerra contra Esparta y Siracusa. Durante la Paz de Nicias, el problema de Siracusa surgió de nuevo y, en el 415, se la fatal decisión de planear un gran ataque. Debido al pobre generalato y logística atenienses, y la excelente defensa de Siracusa con la ayuda espartana, la expedición se convirtió en un desastre. Atenas perdió alrededor de 200 barcos, 40.000 tripulantes, 10.000 hoplitas y 10.000 peltastas, quedando maltrecha por el resto de la Guerra del Peloponeso.

PP de Siracusa (Opcional)

Después del primer reparto, ambos jugadores colocan una carta bocabajo en Sicilia, dejando sólo cinco cartas para la primera Olimpiada. La suma de las dos cartas se convierte Puntos de Producción para Syracuse (en lugar de los 4PP normales). Las cartas no se descubren hasta que Syracuse sea atacada. Una vez descubiertas, las cartas permanecen boca arriba el resto del juego.

Persia

El esfuerzo de Atenas por restaurar sus finanzas y su armada después del desastre siciliano condujo a un aumento de los impuestos y tributos sobre sus aliados. La mayoría de esos aliados también habían sufrido grandes pérdidas en Sicilia. Por todas partes surgieron revueltas. En 412, Chios se sublevó con ayuda espartana, consiguiendo Esparta 80 barcos. La revuelta se extendió después a Ephesus y Miletus (la joya de Jonia). Esta cadena de acontecimientos condujo a Tissaphernes, Sátrapa de Caria, hasta Miletus para negociar un tratado entre Persia y Esparta.

Los Persas tenían un tratado de no-agresión con Atenas, pero el nuevo Gran Rey vio la oportunidad de recuperar las ciudades jónicas perdidas tras las derrotas Persas en 480 (Maratón y Salamina) y 479 AC (Platea).

9.4 Naves Rebeldes

Cuatro ciudades atenienses (Chios, Corcyra, Mytilene y Rhodes) tienen sus propias naves. Si estas ciudades son controladas por el jugador espartano, la nave pertinente se mueve **inmediatamente** hasta la ciudad (movimiento libre) y se convierte en nave espartana con el mismo nombre y la misma fuerza. Si la nave rebelde está en el Fondo de Reemplazo en ese momento, está disponible para ser construida por el jugador espartano en su ciudad natal.

Por lo tanto, si Rhodes cae en poder de Esparta (mediante revuelta o conquista), la nave de Rhodes mueve hasta Rhodes y se convierte en nave espartana. Las naves vuelven a pertenecer a Atenas si la ciudad rebelde es recapturada.

9.5 Ciudades Neutrales

Las ciudades Neutrales (verdes) son aliados potenciales para cualquier jugador. Los jugadores pueden mover a través de un hex de ciudad neutral, pero no pueden detenerse allí a no ser que ataquen. Los jugadores **no pueden** retirarse, reagruparse o mover estratégicamente a las ciudades Neutrales.

Si una ciudad neutral es atacada, se une al otro bando de inmediato. Las fuerzas pertinentes se despliegan con fuerza completa para defender la ciudad. Todas las reglas normales para las batallas y asedios deben aplicarse.

Una vez activadas, las ciudades neutrales, sus PP y bloques pertenecen a su aliado mientras dure el juego, a no ser que cambien de bando mediante conquista o revuelta. Todas las reglas pertinentes a las ciudades amigas se aplican a las ciudades neutrales aliadas.

Los bloques neutrales cambian **inmediatamente** de bando, son su fuerza actual, si su ciudad natal es ocupada por el jugador enemigo. Si los bloques neutrales están desplegados con otros bloques en ese instante, cambian de bando y se lucha una batalla normal con los bloques neutrales como atacantes. Los PP de la ciudad neutral se deben gastar en los bloques neutrales de esa ciudad cuando sea posible, pero en cualquier caso pueden usarse para reforzar y/o reconstruir cualquier bloque amigo.



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

www.columbiagames.com

10.0 VICTORIA

10.1 Victoria por Muerte Súbita

Si Atenas o Esparta están ocupadas por uno o más bloques enemigos al final de cualquier **Turno de Juego**, finaliza inmediatamente el juego.

10.2 Puntos de Victoria

Después de cada Olimpiada, sume los valores de todas las ciudades controladas. Para vencer, un jugador debe controlar **30 PP** (o más) que no estén asediados o bloqueados. El jugador ateniense gana si el espartano no gana al final de la Olimpiada 89.

CREDITOS

Autor del Juego: Tom Dalgliesh

Diseños Gráficos: Martin Scott (Cartas)
Tom Dalgliesh (Mapa)

Desarrollo: Grant Dalgliesh

Contribuyentes: Leonard Coufal
Lew DeSandre
Ferkin Doyle
Ron Draker
Stan Hilinski
Fred Manzo
Dan Mings
Stephen Mings
Harvey Mossman

Traducción: Javier Palacios

CUBIERTA

© Chris Collingwood, Cranston Fine Arts

INDICE

Batallas	5.0
Bloqueos	6.6
Producción (PP)	8.0
Cartas	Intro
Cartas de Eventos	4.6
Caballería	2.23, 5.59,
Ciudades	1.1
Puntos Producción (PP)	1.2, 8.1,
Ciudades Mayores	1.2, 5.53,
Combate	5.0
Disparo de Combate	5.2
El combate Pega	5.21
Valor de Combate	2.12
Turnos de Combate	5.1
Combate Naval	6.1
Combate Costero	6.2
Combate de Asedio	5.53, 5.54,
Estrecho de Corinto	1.6
Despliegue	3.0
Disolver Bloques	8.6
Defensa Doble	5.53
Bloques Eliminados	8.5
Control del Hex	4.2
Revuelta Ilota	7.1
Hellespont	9.1
Límites Lado de Hex	4.1
Ciudad Natal	2.14
Hoplitas	2.21
Valor de Movimiento	2.13
Movimiento	4.0
Movimiento Operacional	4.3
Movimiento Estratégico	4.4
PM (Punto de Movimiento)	Intro, 4.0,
Neutrales	1.1, 3.1, 9.5,
Batalla Naval	6.0
Neutrales	3.1, 9.5,
Oráculos	1.4
Peltastas	2.22
Persia	9.3
Saqueo	5.58
Puertos	1.3
Reagrupamiento	5.4
Refuerzos	8.2
Reemplazos	8.0
Retiradas	5.3
Retirada Naval	6.4
Revueltas	7.0
Ataque Naval	6.3
Combate Naval	6.1
Control del Mar	6.5
Patrulla Naval	6.7
Naves	2.24, 9.3, 9.4,
Combate Costero	6.2
Sicilia	9.2
Asedios	5.5
Salidas	5.56
Asalto de Asedio	5.54
Desgaste de Asedio	5.59
Control del Asedio	5.51
Defensa de Asedio	5.53
Límite de Asedio	5.52
Asaltos	5.54
Estrechos	1.5, 4.1,
Terreno	4.1
Victoria	10.0