

Julius Caesar v1.01



1.0 INTRODUCCIÓN

Julius Caesar revive el drama de la más famosa y significativa Guerra Civil Romana (49-45 AC). Los jugadores toman el control de las legiones de César o Pompeyo y luchan para determinar el futuro de Roma – república o imperio.

1.1 JUGADORES

El juego está pensado para dos jugadores. Un jugador representa a JULIO CÉSAR, el otro a POMPEYO EL GRANDE.

1.2 VICTORIA

El juego está dividido en cinco (5) Años, cada uno con cinco (5) turnos de juego. Al final de cada Año, se juega un Turno de Invierno (8.0) en el que los jugadores chequean la victoria.

Para determinar la victoria, después de cada Año, los jugadores anotan el valor total de ciudades **Amigas**, más un Punto de Victoria (1VP) por cada líder enemigo muerto. Para vencer, un jugador deberá tener 10 (o más) VPs.

Si ningún jugador gana al final del Año 5, el vencedor será el jugador con **más** VPs. Si persiste el empate, gana el juego el jugador que conserve **Roma**. En cualquier otro caso será un empate.

1.3 CONTENIDO

- Mapa de Juego
- 63 bloques (31 marrones, 31 verdes, 1 azul)
- Hoja de etiquetas (para los bloques)
- Cartas (27)
- Dados (4)
- Estas Reglas

2.0 TURNOS DE JUEGO

Hay cinco **Años** en el juego, cada uno se divide en cinco **Turnos de Juego**. Cada turno de juego tiene tres (3) Fases, que se juegan en la siguiente secuencia.

2.1 FASE DE CARTAS

Hay veintisiete (27) cartas: veinte (20) cartas de MANDO y siete (7) cartas de EVENTO. Al principio de cada Año, se barajan las cartas y se reparten seis (6) a cada jugador. Examinas tus cartas y descartas una (1). El descarte no se revela.

Cada jugador empieza un turno de juego jugando **una (1) carta boca abajo**. Entonces se revelan las cartas. Los valores de las cartas son Movimientos (banderas) y Levas (círculos en el portaestandarte). El jugador con la carta de Movimiento **más alta** será el Jugador 1 ese turno de juego.

IMPORTANTE: Si las cartas jugadas son iguales (número de Movimientos) CÉSAR será el Jugador 1.

Las cartas de Evento tienen una acción especial descrita en la carta. **El jugador de una carta de Evento siempre es el Jugador 1**. Sin embargo, si **ambas** jugadas son cartas de Evento, ambos eventos se **anulan** y acaba el **turno de juego**.

NOTA: Los jugadores deben jugar una carta; pero pueden decidir hacer menos movimientos o levas si así lo desean. Los puntos de Mando no se pueden guardar para usarlos en un futuro.

2.2 FASE DE MANDO

El Jugador 1 mueve y genera levas (o realiza un Evento), luego el Jugador 2 mueve y genera levas (*Leva = reclutar tropas; NdT.*).

• **Movimiento:** Cada movimiento permite a un **Grupo** (cualquier/todos los bloques en una localización) mover una o dos ciudades; las Navis (barcos) pueden mover uno o dos mares. Los bloques no pueden atacar ni reforzar si mueven dos ciudades/mares. Los bloques que entran en una ciudad o mar que contengan bloques enemigos deben detenerse. Ver 6.0 para los detalles.

• **Leva:** Por cada Leva, se puede añadir un (1) paso a un (1) bloque existente, o se puede coger un (1) nuevo bloque de la Reserva de Levas del jugador y desplegarlo en el mapa con Fuerza I. Escoge las levas después de completar todos los movimientos – no pueden mover en el mismo turno. Ver 6.4 para los detalles.

2.3 FASE DE BATALLA

Las batallas se luchan entre bloques contrarios en la misma ciudad o mar. Se luchan de una en una, en cualquier orden determinado por el Jugador 1. Ver 7.0 para los detalles.

El Calendario Romano

Pocos romanos tenían conocimiento del año en que vivían, pero los que sí, contaban los años desde la legendaria fundación de Roma por Rómulo en el 754 AC. Por tanto la guerra civil empezó en el 705 (49 AC), y el asesinato de Julio César ocurrió en el 710 (44 AC) del Calendario Romano.

Julio César estableció el Calendario Juliano en el 709 (45 AC). Este calendario corregía un error de dos meses en el círculo solar y añadía el concepto del año bisiesto para compensar. El mes de julio fue rebautizado después de César. Con revisiones menores de los años bisiestos, éste es el calendario que aún usamos (en Occidente) hoy día.

Victoria

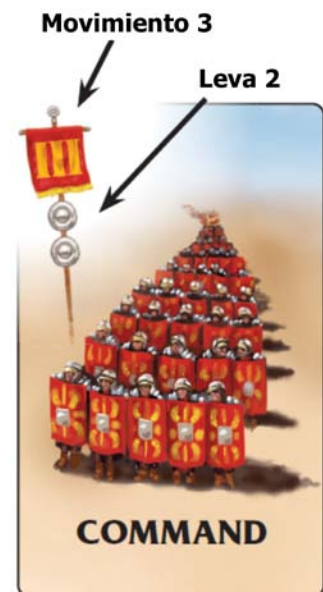
Las Ciudades suman un total de 13VPs. Pompeyo empieza en posesión de 7VP y César sólo tiene 1VP (*Massilia*). *Roma*, *Athens*, *Byzantium* y *Ephesus* están vacías. La tarea de atacar recae sobre César para evitar una derrota prematura.

Cartas de Evento

El mazo contiene 7 cartas de evento, cada una con el nombre un gran dios romano. Estas cartas permiten llevar a cabo acciones especiales que infringen las reglas normales. Examina los detalles de cada carta.

Ejemplo de Turno de Juego

- **Jugar Carta:** César 2/1, Pompeyo 2/2. Empate de cartas (se comparan sólo los Movimientos) pero César es el Jugador 1 si hay empate.
- **César (Jugador 1):** 2 Movimientos y 1 Leva
- **Pompeyo (Jugador 2):** 2 Movimientos, y luego 2 Levas
- **Fase de Batalla:** Resuelve cualquier batalla en el orden que elija el Jugador 1.



3.0 EJÉRCITOS

Se debe pegar una etiqueta en un lado de cada bloque. Coloca con cuidado cada etiqueta, bien alineada y presiónala con firmeza sobre el bloque.

	Bloques	Etiquetas
CÉSAR	Marrón	Rojo
POMPEYO	Verde	Ocre
CLEOPATRA	Azul	Azul

3.1 DATOS DE LOS BLOQUES

3.11 Fuerza

La Fuerza actual de un bloque es el número romano en el borde superior cuando se pone el bloque de pie. Los bloques pueden tener una fuerza máxima de IV, III o II.

La Fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se lanzan por cada bloque en un combate. Un bloque con Fuerza IV lanza 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque con Fuerza I lanza 1d6.

Por cada impacto recibido en combate, se reduce la fuerza del bloque rotando el bloque 90° en sentido anti-horario. La columna lateral muestra el mismo bloque con fuerza III, II y I.

3.12 Nivel de Combate

El Nivel de Combate está indicado por una letra y un número, cómo **A2** o **B3**. La letra (**iniciativa**) determina cuándo le corresponde a un bloque su turno de batalla. Todos los bloques **A** van primero, luego todos los bloques **B** y después todos los bloques **C**. si hay empate, el Defensor tiene el primer turno de batalla. El número (**potencia de fuego**) indica la tirada máxima que debe sacar para anotar un impacto. Ver 7.3.

3.13 Nombre

Las **Legiones** tienen el nombre de la ciudad en la que este bloque deberá ser reclutado cuando sea desplegado desde la Reserva de Levas.

3.2 TIPOS DE BLOQUES

3.21 Líderes



Ambos bandos poseen tres (3) líderes:

CAESAR, ANTONIUS y OCTAVIAN

POMPEY, SCIPIO y BRUTUS.

Los bloques de líderes incluyen a su guardia principal, generalmente caballería de élite. Los jugadores empiezan el juego con dos líderes. El tercero sólo entrará en juego si muere uno de sus líderes (ver: 7.51).

3.22 Legiones



Las Legiones se identifican por el icono de un Águila. Poseen un número de identificación arriba a la izquierda, una ciudad de leva bajo el icono. Las Legiones tienen niveles de combate de C2, C3 o C4; siendo las legiones más veteranas las que tienen mejores niveles.

3.23 Auxilia



Ambos jugadores poseen cuatro (4) Auxilia, dos de infantería ligera (B1) y dos de arqueros (A1). Estas tropas pueden ser reclutadas en cualquier ciudad **Amiga**.

3.24 Equitatus



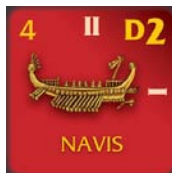
Los Equitatus (caballería) tienen valores B2 o B3. Como las Legiones, se reclutan en ciudades **Amigas** específicas. Estas ciudades poseen un símbolo Equitatus en el mapa. César tiene cuatro (4) Equitatus. Pompeyo tiene tres (3) Equitatus, pero también un Elefante (7.41).

3.25 Ballista



Cada jugador posee una (1) Ballista. Tienen diferentes valores de combate para defender o atacar, ver 7.42. Pueden ser construidas en cualquier ciudad **Amiga**.

3.26 Navis



Los jugadores poseen cinco (5) Navis que representan a los barcos de guerra usados por ambos bandos. Tienen nivel de combate D2 o D3. En una batalla naval, este nivel "D" no tiene efecto ya que todas las Navis poseen el mismo nivel, pero son vulnerables en las batallas terrestres. Las Navis deben ser construidas en **Puertos Mayores Amigos**, identificados en el mapa con un símbolo Navis.

3.27 Cleopatra



Cleopatra representa a las fuerzas de Egipto y su valor es C1. **No es un líder** según las reglas. Cleopatra empieza el juego en el bando de Pompeyo, pero puede luchar para cualquier bando. Ver: 7.52.

Hoja de Etiquetas

Las etiquetas Rojas de esta hoja pertenecen a César (bloques marrón claro) y las de color Ocre a Pompeyo (bloques verdes). La etiqueta de Cleopatra va en el bloque Azul.

Niebla de Guerra

La Sorpresa es un excitante aspecto de este juego. Excepto durante una batalla, los bloques activos permanecen de pie de cara al jugador propietario. Esto favorece el engaño e innovadoras estrategias debido a que los jugadores desconocen la fuerza o identidad de los bloques enemigos.

Equitatus

Los romanos nunca consideraron excepcionalmente buena a la caballería, al menos no una vez abandonada la conexión entre caballería y aristocracia. En tiempos de la República, los Equitatus estaban generalmente formados por jinetes no-romanos de la Galia, Germania, Hispania, Numidia, Siria y Tracia. César usó caballería germánica para luchar en la Galia y también como parte de su formidable guardia personal.

Elefantes

Existe un bloque de Elefantes perteneciente a Pompeyo. César no incluyó Elefantes en su ejército porque creía que estos eran frágiles e impredecibles.

REDUCCIÓN DE PASOS



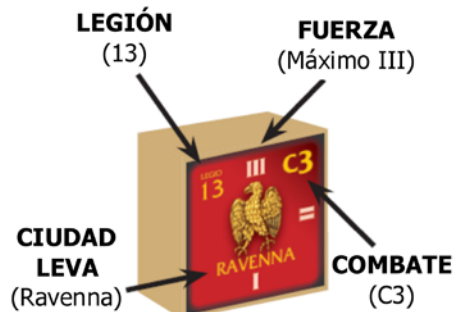
Fuerza III



Fuerza II



Fuerza I



4.0 TABLERO DEL MAPA

El tablero de mapa representa el Mar Mediterráneo y el territorio circundante. El jugador CÉSAR se sienta en el borde norte del mapa, el jugador POMPEYO en el borde sur.

4.1 LOCALIZACIONES

Los bloques en el mapa deben estar ubicados en ciudades o mares. Las Navis deben estar localizadas en mares o ciudades con **puerto**.

4.2 CIUDADES

Las Ciudades rigen el movimiento y la localización de los bloques. Once ciudades tienen un valor de 1 o 2. Estos números (13 en total) son **Puntos de Victoria (VPs)**. Los números también son importantes durante el Invierno (8.3).

4.2.1 Control de Ciudades

El estatus de control de una ciudad puede ser:

Amiga: Ocupada por uno o más de tus bloques.

Enemiga: Amiga para tu oponente.

Vacante: Amiga para ningún jugador (vacía).

Disputada: Contiene bloques de ambos jugadores, es espera de resolver la batalla.

IMPORTANTE: Los cambios de control de una ciudad son efectivos **de inmediato**. Las ciudades amigas se convierten en neutrales cuando se quedan Vacantes. De igual forma; atacar una ciudad Enemiga, aunque sea con un solo bloque; la convierte inmediatamente en **Disputada** hasta que se resuelva la batalla.

4.3 CARRETERAS

Las ciudades están conectadas por las principales carreteras de la época, algunas de ellas con nombre por interés histórico. Los bloques se mueven de una ciudad a otra usando estas carreteras.

4.3.1 Clases de Carreteras

Existen dos clases de carreteras, **Mayor** (líneas continuas) y **Menor** (líneas punteadas). En un turno de juego pueden mover cuatro (4) bloques a lo largo de una Carretera Mayor, pero solamente dos (2) por una Carretera menor. Ver 6.11.

4.3.2 Estrechos

Aparecen cuatro Estrechos en el mapa, cada uno identificado por una flecha azul: *Messana*, *Herculeum*, *Hellespontus* y *Bosphorus*. Cada turno de juego podrán cruzar dos (2) bloques por cada Estrecho, pero sólo un (1) bloque de tierra cuando la ciudad del otro lado esté defendida.

Las Navis ignoran los Estrechos cuando mueven de un mar a otro mar adyacente. El control de las ciudades de cualquiera de sus lados no afecta a las Navis ni al Movimiento Anfibio.

4.4 MARES

Existen nueve (9) mares: *Atlanticus*, *Hispanum*, *Tyrrhenum*, *Internum*, *Hadriaticus*, *Aegaeum*, *Propontis* y *Pontus Euxinus*. Estos mares sólo pueden ser ocupados y controlados por las Navis.

Amigo: Mares ocupados por una o más de tus Navis.

Enemigo: Mares ocupados por una o más Navis enemigas.

Vacante: Amigo para ningún jugador (vacío).

Disputado: Mares que contiene Navis de ambos jugadores, es espera de resolver la batalla.

CONTROL DE LOS MARES: Al igual que las ciudades, los cambios de control de los mares tienen efecto de inmediato. Un mar se convierte **inmediatamente** en neutral cuando se queda Vacante (vacío).

4.4.1 Islas

Las islas de *Corsica*, *Sardinia*, *Sicilia*, *Creta* y *Cyprus* forman parte del juego. Todas las demás islas no son jugables. Mover hacia o desde una isla jugable requiere una Navis o un Movimiento Anfibio (6.3).

4.4.2 Puertos

Todas las ciudades localizadas en la línea de costa son puertos. Algunos puertos poseen el símbolo de una Navis que las identifican como **Puertos Mayores**, lo cual las hace esencial para la construcción de Navis.

Los puertos localizados en fronteras marítimas permiten acceder a dos (2) mares. **Utica y Creta tienen acceso a tres (3) mares**. Ver la columna lateral para una mejor comprensión.

Lugares de las Batallas

Las principales batallas de la guerra aparecen en el mapa, en rojo las victorias de César y en verde las de Pompeyo.

Puertos

Lista de los puertos y sus mares adyacentes. Los puertos MAYORES están en mayúsculas.

MAR	PUERTO
Atlanticus:	Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.
Hispanum:	Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.
Tyrrhenum:	Aleria, Caralis, Genua, Rome, Lilybaeum, Messana, UTICA, NEAPOLIS, Rhegium.
Internum:	Ambracia, Brundisium, Pylos, CRETA, Thubactus, Messana, Lilybaeum, Rhegium, UTICA, SYRACUSE, Tacape, Cyrene.
Hadriaticum:	Aquilea, Brundisium, Salone, Dyrrachium, RAVENNA, Sipontum.
Aegaeum:	Aenos, ATHENA, CRETA, EPHEBUS.
Propontis:	Byzantium, Nicomedia.
Euxinus:	Byzantium, Sinope.
Egypticum:	ALEXANDRIA, Antioch, Catathmus, CRETA, Perga, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

Cartas de Evento

Apolo: el pícaro Dios Sol te concede el poder de copiar la última carta jugada por tu oponente. Si esa carta fuera una carta de evento, copia la carta exactamente.

Júpiter: el Rey de los Dioses te concede la deserción de un bloque enemigo adyacente a una ciudad amiga. Se puede elegir una Navis en el mar, pero observa que los Líderes y las Navis no desertan. Se reducen un paso. Cleopatra no es un líder y puede desertar usando esta carta.

Marte: el Dios de la Guerra te concede un ataque sorpresa. Todos los bloques atacantes en una batalla pueden disparar antes que cualquier bloque defensor en la Ronda 1. **Precaución:** el Defensor podría jugar dos rondas seguidas (último en la Ronda 1 y primero en la Ronda 2).

Mercurio: el Mensajero de los Dioses permite a los bloques de un Grupo mover una ciudad extra. Los bloques pueden mover en múltiples direcciones y usar esta bonificación (o no) como deseen.

Neptuno: el Dios del Mar favorece tu batalla naval o ataque costero. Es en esencia una carta "Marte" para los barcos.

Plutón: al Dios de los Muertos le gustan las grandes batallas. Permite aumentar el límite de las carreteras para un Movimiento de Grupo, pero no para Reagrupamientos ni Retiradas.

Vulcano: reduce un paso todos los bloques en una determinada ciudad. Sin excepción. Todos los bloques con Fuerza I, incluyendo a los líderes, son eliminados.

5.0 DESPLIEGUE

5.1 DESPLIEGUE HISTÓRICO

Ambos jugadores despliegan bloques en las ciudades indicadas. Los bloques siempre se despliegan de pie con fuerza **completa**.

5.2 RESERVA DE LEVAS

Cada jugador posee una **Reserva de Levas** fuera del mapa. Los bloques en esta Reserva de Levas permanecen de pie ocultando su identidad. Los jugadores gastan Puntos de Leva para desplegar bloques de su reserva en el mapa. Excepto los Líderes (ver 7.51), los bloques que son eliminados durante el juego regresan a la Reserva de Levas, pero siempre se colocan **boca arriba** hasta que concluya el Año en curso. Estos bloques no podrán ser reclutados hasta el próximo Año.

5.3 DESPLIEGUE LIBRE

Un método de despliegue opcional. Los jugadores despliegan los bloques según el OB (orden de batalla) histórico, pero pueden intercambiar cualquier bloque en el mapa siempre que se respete el número original de bloques desplegados en cada ciudad. Los bloques de la Reserva de Levas Amiga no pueden ser sustituidos.

EJEMPLO: En el OB histórico, Pompeyo tiene tres (3) bloques en Neapolis. En un despliegue libre, se podrán poner allí tres bloques cualesquiera del despliegue histórico.

CAESAR, 705 (49 AC)

Caesar: Ravenna

Legio 13: Ravenna

Navis 2: Ravenna

Antonuis: Genua

Legio 8: Genua

Legio 12: Genua

Legio 11: Massilia

Legio 14: Massilia

Navis 1: Massilia

Legio 7: Narbo

Legio 9: Narbo

Legio 10: Narbo

Legio 16: Lugdunum

Equitatus 1: Lugdunum

RESERVA DE LEVAS

Octavian

Legio 17, 18, 19, 20, 21

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, 4

Ballista

Navis 3, 4, 5

POMPEY, 705 (49 AC)

Pompey: Neapolis

Legio 1: Neapolis

Navis 1: Neapolis

Legio 3: Brundisium

Legio 37: Syracuse

Scipio: Antioch

Legio 34: Antioch

Cleopatra: Alexandria

Navis 3: Alexandria

Legio 39: Utica

Navis 3: Utica

Legio 2: Carthago Nova

Legio 4: Carthago Nova

Legio 5: Tarraco

Legio 6: Tarraco

Equitatus 1: Tarraco

RESERVA DE LEVAS

Brutus

Legio 32, 33, 35, 36, 38

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, Elephant

Ballista

Navis 4, 5



6.0 FASE DE MANDO

El Jugador 1 Mueve y después Recluta (levas) según los valores de su carta activa, luego el Jugador 2 hace lo mismo.

6.1 MOVIMIENTOS DE GRUPO

Las cartas de Mando tienen de 1 a 4 Puntos de Movimiento (MP). Cada MP permite a **todos o algunos** bloques de una localización (ciudad o mar) mover a ciudades o mares adyacentes. Los bloques pueden mover en direcciones diferentes.

Si **no** están atacando (o reforzando), los bloques pueden continuar moviendo a la siguiente localización adyacente (ciudad/mar). Los bloques pueden mover una vez por turno, excepto para Retirarse o Reagruparse.

Los bloques que muevan dos ciudades pueden pasar libremente a través de ciudades Amigas o Vacantes, pero deben **pararse** y luchar una batalla cuando entran en una ciudad Enemiga o Disputada.

Cuando un bloque ha terminado de mover, déjalo boca abajo para mostrar que ya no podrá mover de nuevo este turno.

6.11 Límites de las Carreteras

El número máximo de bloques que pueden mover por una carretera varía según el tipo:

Mayor: 4 bloques

Menor: 2 bloques

Estrecho: 2 bloques (1 si ataca)

EJEMPLO: *Un máximo de 4 bloques puede mover desde Genua a Rome, y pueden mover uno o dos bloques desde Ravenna a Rome.*

Los Límites de las Carreteras se aplican a **cada** jugador. Por lo tanto, ambos jugadores podrán mover dos bloques por la misma carretera menor en el mismo turno de juego.

EJEMPLO: *El Jugador 1 mueve 4 bloques desde Massilia a Genua y a Ravenna. El Jugador 2 mueve ahora 4 bloques desde Rome a Genua y a Massilia. Ambos jugadores usaron la sección de carretera entre Massilia y Genua, pero en momentos diferentes. Claro que, si el Jugador 1 hubiera dejado al menos 1 bloque en Genua, el Jugador 2 no podría haber movido a través de este bloque hasta Massilia sin tener que luchar una batalla.*

6.12 Ataque

Los bloques que entran en una ciudad/mar **Enemiga/o** están **Atacando**; los bloques enemigos están **Defendiendo**.

Los bloques sólo pueden atacar desde ciudades/mares adyacentes. Un jugador puede atacar a través de dos o más carreteras, pero cada carretera requiere un recuento de MPs por separado. Ver también 6.2 y 7.3.

6.13 Inmovilización

Los bloques atacantes (excluyendo Reservas) impiden el movimiento a un número igual de defensores. El defensor elige cuáles bloques son inmovilizados.

Los bloques “no-inmovilizados” pueden mover con normalidad e incluso atacar, **pero** no pueden usar ninguna **carretera o frontera marítima** usada por el enemigo en esa batalla.

6.14 Movimiento de Respuesta

El Jugador 2 puede gastar MPs para mover bloques no-inmovilizados para reforzar a bloques Defensores en ciudades o mares Disputados. Los bloques pueden **Responder** sólo desde ciudades o mares **adyacentes**.

IMPORTANTE: *Los bloques que Responden se colocan siempre en Reserva. Ver: 7.3.*

6.15 Apilamiento

No hay límite de apilamiento para los bloques durante un Año, solamente durante el **Turno de Invierno**. Ver 8.3.

6.2 MOVIMIENTO DE NAVIS

Las Navis mueven desde un puerto a un mar adyacente (o viceversa), o desde un mar a otro mar adyacente. Nunca pueden mover directamente de un puerto a otro puerto, excepto a través de mares adyacentes.

Cuando están localizadas con bloques de tierra las Navis pueden mover al mar como parte de un movimiento de grupo en dicha ciudad. Ver: Ejemplos de Movimiento de Navis.

Las Navis pueden realizar un (1) movimiento y ataque, o dos (2) movimientos y no atacar. Estudia los ejemplos de la columna lateral.

Las Navis **sólo** pueden atacar a bloques enemigos desde un mar **adyacente**. Si ese ataque involucra además bloques de tierra, las Navis o el ataque terrestre deberán ser declarados como Reservas.

6.3 MOVIMIENTO ANFIBIO

Los bloques de tierra pueden mover de un puerto a cualquier otro puerto **Amigo o Vacante** a través de uno o más **mares Amigos adyacentes**. Esto cuesta 1 MP por **bloque**.

El Movimiento Anfibio tiene que hacerse **antes** de realizar cualquier otro movimiento ese turno. Por lo tanto, un mar usado para movimiento anfibio deberá ser ya Amigo antes de haber realizado cualquier otro movimiento ese turno.

Los bloques no pueden mover por tierra y por mar en el mismo turno (o viceversa). 1 bloque de Navis debe permanecer en el mar que fue cruzado durante toda la Fase de Mando; otras Navis podrán mover como deseen.

Los movimientos anfibios **nunca** pueden hacerse hacia puertos Enemigos o Disputados. Los bloques de tierra no-inmovilizados (6.13) en una ciudad Disputada pueden realizar un movimiento anfibio suponiendo que el mar adyacente sea Amigo.

Ejemplo de Movimiento

Por 1MP, un jugador puede mover cualquiera o todos los bloques de *Massilia* a *Narbo*, *Lugdunum* y/o *Genua*. Si no atacan, pueden mover más allá a *Tarraco*, *Burdigala*, *Treveri*, *Cenabum*, *Ravenna* o *Rome*. Si algún bloque de *Massilia* es una Navis, podrá mover al *Mare Hispanum*, y luego si no ataca a un mar o puerto adyacente.

Movimiento y Ataque

Los bloques sólo pueden mover una ciudad o mar cuando atacan. Esto tiene varias implicaciones. Por ejemplo, supongamos que hay 6 bloques de César en *Massilia* y 3 de Pompeyo en *Tarraco* más 3 en *Genua*. Los bloques de César no pueden atacar *Tarraco* porque está a dos movimientos de distancia. *Genua* está adyacente y puede ser atacada con 4 bloques (límite de carretera). Sin embargo, a diferencia de otros juegos, los 2 bloques restantes de César no pueden atacar *Genua* vía *Lugdunum* porque tendrían que hacer un movimiento de dos ciudades. Recuerda que la carta **Mercurio** permitiría un ataque sobre *Tarraco* y/o atacar *Genua* desde dos direcciones.

Ejemplo de Inmovilización

5 bloques defienden *Rome*. 4 bloques atacan desde *Genua* y 2 desde *Ravenna* (Reservas). Como los bloques de *Genua* son el Ataque Principal, un total de 4 bloques en *Rome* están inmovilizados, pero 1 **no** y podrá mover salvo por las dos carreteras usadas por el Atacante.

Poderío Naval

La función de las Navis es obtener el control de un Mar para facilitar los movimientos anfibios. También pueden atacar y ocupar puertos enemigos, u ocupar puertos Vacantes.

Ejemplos de Movimiento de Navis

1. Una Navis localizada en *Massilia* puede mover al *Mare Hispanum* Amigo o Vacante. Si no ataca podrá mover al *Oceanus Atlanticus* o al *Mare Tyrrhenum*, o cualquier otro puerto Amigo o Vacante del *Mare Hispanum* (*Utica*, *Caralis*, *Iomnium*, *Siga*, *Tingis*, *Carthago Nova*, *Tarraco*, *Narbo* y *Genua*).

2. Una Navis localizada en el *Mare Internum* puede mover al *Mare Tyrrhenum*, al *Mare Adriaticum*, al *Mare Aegaeum* o al *Mare Egypticum*. Si no ataca, 1 Navis que mueva al *Mare Aegaeum* podría mover a otro mar adyacente Amigo o Vacante (*Proponitis* o *Mare Egypticum*) o cualquier puerto Amigo o Vacante en ese mar, (*Creta*, *Athena*, *Aenos*, *Thessalonika* o *Ephesus*). Observa que la ciudad de *Pergamum* no es un puerto.

Ejemplo de Movimiento Anfibio

César tiene 3 Navis, 1 en *Mare Tyrrhenum*, 1 en *Mare Internum* y 1 en *Mare Egypticum*. Decide gastar 2MP para hacer un movimiento anfibio con 2 legiones desde *Rome* a *Antioch*, Vacante. Esto es posible porque los tres mares que cruza son Amigos y adyacentes, y el movimiento anfibio se hace antes de cualquier otro movimiento. Observa que el movimiento Anfibio del Jugador 1 se completa durante la Fase de Mando, antes de que mueva el Jugador 2.

6.4 LEVAS

Las cartas de Mando tienen 1, 2 o 3 Puntos de Leva (LP). Cada LP permite:

- Añadir un (1) paso a un (1) bloque existente. Se pueden añadir múltiples pasos a un mismo bloque, 1 por cada LP.
- Se puede coger un (1) nuevo bloque de la Reserva de Levas de un jugador y desplegarlo en una ciudad con Fuerza I. Se pueden añadir pasos al nuevo bloque inmediatamente, cada paso cuesta 1 LP. Si se desea se pueden desplegar múltiples nuevos bloques en la misma ciudad.

Los **Líderes** despliegan en cualquier ciudad Amiga.

Las **Legiones** despliegan en la ciudad que lleva su nombre, la cual debe ser Amiga.

Las **Auxilia/Ballista** despliegan en cualquier ciudad Amiga.

Las **Navis** despliegan en cualquier puerto **mayor** Amigo. Se pueden añadir pasos a Navis existentes en **cualquier** puerto, pero nunca a las que están en el mar.

IMPORTANTE: En todos los casos, los nuevos bloques y pasos sólo se pueden añadir en ciudades Amigas, debiendo ser una ciudad actualmente ocupada sólo por al menos un bloque Amigo. Los nuevos bloques y pasos nunca se pueden añadir en ciudades Vacantes o Disputadas.

7.0 BATALLAS

7.1 SECUENCIA DE BATALLA

Las batallas se luchan de una en una después de completar todos los movimientos. El Jugador 1 determina qué batallas se luchan primero. Los bloques no se revelan hasta que se lucha una batalla. Revela los bloques (no las Reservas) empujándolos hacia delante con su fuerza actual. Una vez completada la batalla, coloca todos los bloques de pie, luego el Jugador 1 selecciona la próxima batalla.

7.2 TURNOS DE BATALLA

Cada bloque posee un turno de batalla en cada Ronda de Batalla. En su turno, un bloque puede **DISPARAR**, **RETIRARSE** o **PASAR**, **excepto que no está permitida la Retirada en la Ronda 1.**

La secuencia de turnos depende de los niveles de combate. Los bloques "A" van antes que los bloques "B", luego los bloques "C", luego los bloques "D". Los bloques **Defensores "A"** van antes que los bloques **Atacantes "A"**, y así sucesivamente.

Una vez que todos los bloques hayan realizado un Turno de Batalla, se habrá luchado una Ronda. Las batallas se luchan un máximo de **cuatro (4)** Rondas. Los bloques **Atacantes deben retirarse** durante la **Ronda 4**, en su turno normal de batalla.

7.3 RESERVAS DE BATALLA

Cuando se ataca a través de dos carreteras, una carretera (a elección del Atacante) debe ser declarada el **Ataque Principal**. Los bloques que usen otras carreteras se dejan en **Reserva** (*no confundir con la Reserva de Levas, NdT.*).

Los bloques movidos por el **Jugador 2** para reforzar una batalla iniciada por el Jugador 1 también son **Reservas**.

Los bloques de **Reserva** no pueden disparar, retirarse o sufrir impactos en la Ronda 1. Se revelan y llegan al comienzo de la Ronda 2 para realizar turnos de manera normal.

EJEMPLO: César ataca Tarraco desde Narbo con 4 bloques (ataque principal) y desde Bilbilis con 2 bloques. Pompeyo tiene 3 bloques defendiendo Tarraco, pero mueve 4 bloques desde Carthago Nova a Tarraco. La Ronda 1 tiene 3 bloques defendiendo Tarraco contra 4 bloques de César desde Narbo. Los bloques de César de Bilbilis y los bloques de Pompeyo de Carthago Nova son **Reservas** que llegan en la Ronda 2.

7.3.1 Desorganización

Los bloques de **Reserva** se **Desorganizan** si su fuerza principal es eliminada en la Ronda 1. Los bloques Desorganizados pierden de inmediato un (1) paso y luego luchan normalmente, **excepto** que si el jugador derrotado es el Defensor, el Atacante se convierte ahora en el Defensor durante el resto de la batalla.

7.4 IMPACTOS DE BATALLA

Cada bloque en su Turno de Batalla lanza tantos dados según su fuerza actual. Se anota un impacto por cada tirada igual o inferior a la potencia de fuego del bloque.

EJEMPLO: César lanza 3 dados. Tiene nivel de combate A3: sólo las tiradas de 1, 2 y 3 serían impactos.

Los bloques enemigos no pueden ser objetivos individuales. Cada **impacto** reduce al bloque enemigo más fuerte en ese **instante**. Cuando dos o más bloques poseen igual fuerza, el propietario elige cual reducir. Excepto los Líderes, cuando los bloques se reducen por debajo de Fuerza I, son eliminados inmediatamente (ver 7.5) y devueltos a la Reserva de Levas.

NOTA: El combate no es simultáneo. Todos los impactos se aplican inmediatamente.

7.4.1 Elefantes

El bloque de Elefantes tiene dos pasos, IV y II. Pierde **un paso por impacto** lo cual significa que es poderoso pero frágil.

7.4.2 Ballista

El bloque de la Ballista lucha con nivel B4 sólo cuando Defiende, pero tiene nivel D4 cuando Ataca.

Secuencia de Batalla

La Secuencia de Batalla (7.1) es controlada por el Jugador 1. Esto puede ser significativo porque los resultados de una batalla pueden hacer cambiar el control de una ciudad o mar de Disputado a Amigo para el vencedor y eso repercute en la Retirada y el Reagrupamiento.

Turnos de Batalla

Caesar (A3) y 1 Equitatus (B2) atacan a Pompey (B3) y 1 Navis (D2). Secuencia de Turnos de Batalla:

CAESAR: atacante A3

POMPEY: defensor B3

Equitatus de César: atacante B2

Navis de Pompeyo: defensor D2

Atacante / Defensor

Como ambos jugadores mueven antes del combate, un jugador puede ser el Defensor en algunas batallas, y el Atacante en otras.

Impactos de Batalla

Cada impacto reduce al bloque enemigo más fuerte en ese instante. Por lo tanto, si se anotan dos impactos sobre tres bloques enemigos con fuerza III, II y II; el primer impacto deberá ser para el bloque enemigo III. Los tres bloques tienen ahora Fuerza II, así que el siguiente impacto podrá ser aplicado a cualquier bloque enemigo (a elección del propietario).

Persecución

La Persecución está inherente en el sistema de juego. Un bloque que desee retirarse deberá esperar su turno normal de batalla, lo cual permite a las tropas enemigas más veloces disparar antes de que pueda retirarse. Si el Defensor sobrevive tres Rondas de Batalla, el Atacante **deberá** retirarse durante la Ronda 4, pero recibe el fuego de los bloques defensores que tengan el mismo turno de batalla o uno anterior.

Traición

Muchas Legiones cambiaron de bando durante la guerra. Esto está representado por la carta de Júpiter, la cual cambia a un bloque enemigo hacia el bando enemigo. Incluso la famosa XIII Legión que cruzó el Rubicón con César, se rebeló más tarde y cambió de bando.

7.5 BLOQUES ELIMINADOS

Los bloques eliminados regresan a la Reserva de Levas de su propietario, pero se colocan **boca arriba** (delante de los bloques que están de pie) y **no podrán** ser reclutados de nuevo este Año.

7.51 Líderes

Los Líderes son eliminados de forma **permanente**. Dale el bloque como “trofeo” al jugador enemigo, que contará como 1 VP.

Cuando un jugador pierde un líder, se añade el tercer líder a la Reserva de Levas y estará disponible para ser reclutado y desplegado (coste normal) en cualquier ciudad Amiga.

7.52 Cleopatra

Cleopatra puede luchar para cualquier bando. Si es eliminada en batalla se une inmediatamente al otro bando con Fuerza I y luchará para ese bando en su **próximo** turno de batalla.

Durante cada turno de **Invierno**, debe regresar a *Alexandria*. Ver 8.1.

7.6 RETIRADAS

Cada bloque puede retirarse en su Turno de Batalla (en vez de disparar), excepto que los bloques **nunca** pueden retirarse en la **Ronda de Batalla 1**. Los bloques que no puedan retirarse cuando se requiera son eliminados.

7.61 Límites de Retirada

Se aplican los Límites de Carretera (6.11) a todos los bloques que se retiran en **cada** Ronda de Batalla. Los bloques nunca se retiran a ciudades/mares **Enemigos** o **Disputados**.

Retirarse a través de un Estrecho tiene un límite de un (1) bloque por Ronda.

7.62 Retiradas del Atacante

Los bloques Atacantes pueden retirarse en su turno de batalla a partir de la Ronda 2 y están obligados a retirarse durante la Ronda 4. Los bloques pueden Retirarse a una ciudad adyacente **Vacante** por carreteras usadas para iniciar o reforzar la batalla, o a cualquier ciudad **Amiga** adyacente.

7.63 Retiradas del Defensor

Los bloques Defensores pueden retirarse en su turno de batalla a partir de la Ronda 2. La Retirada se realiza a cualesquiera ciudades adyacentes, Amigas o Vacantes, **pero no por carreteras usadas por el Atacante para entrar en la batalla**.

7.64 Retiradas por Mar

Los jugadores pueden retirar bloques de tierra por mar siempre que uno de los mares adyacentes sea **Amigo**. Un máximo de **un (1) bloque por Ronda de Batalla** puede Retirarse por Mar. El puerto de destino debe ser Amigo. Cada bloque puede Retirarse por Mar sólo a través de **un (1) mar adyacente**, hasta un puerto(s) Amigo en ese **mismo** mar.

Si ambos jugadores tienen un mar adyacente y Amigo y un destino Amigo, ambos podrán retirarse por mar.

EJEMPLO: *En una batalla en Utica, si un jugador tiene 1 Navis en el Mare Internum y el otro tiene 1 Navis en el Mare Hispanum, ambos jugadores pueden Retirarse por Mar a través de su propio mar Amigo.*

7.7 REAGRUPAMIENTOS

Cuando acaba una batalla, el **vencedor** puede **Reagruparse**. Todos los bloques victoriosos (incluyendo cualquiera en Reserva) **pueden** mover a cualquier ciudad adyacente que sea actualmente Amiga o Vacante. Se aplican los Límites de Carretera (6.11).

No se pueden usar Movimientos Anfibios para Reagruparse.

7.8 BATALLAS ENTRE NAVIS

Cuando Navis enemigas ocupan el mismo mar tiene lugar una batalla naval. Las Navis tienen nivel de combate D2 o D3, el Defensor va primero. Al igual que en las batallas terrestres, el atacante debe retirarse durante la Ronda 4 si todavía queda algún barco defensor.

7.81 Combate Costero

Las Navis pueden también verse envueltas en batallas terrestres en los puertos, bien como Atacantes o como Defensoras. Las Navis sólo pueden atacar desde un mar adyacente.

7.82 Retiradas de las Navis

Las Navis pueden retirarse en su turno de batalla normal “D”, a partir de la Ronda 2.

Las Navis **Atacantes** se Retiran a:

- Mares o Puertos de los que proceden, siempre que dichas localizaciones sigan siendo Amigas o Vacantes, o
- Mares Amigos adyacentes, o
- Puertos Amigos en el mismo mar.

Las Navis **Defensoras** se Retiran a:

- Mares Amigos adyacentes, o
- Mares Vacantes adyacentes excepto aquellos por los que vino el Atacante, o
- Puertos Amigos en el mismo mar.

Si no es posible la Retirada, las Navis deben ganar la lucha o sucumbir.

7.83 Reagrupamiento de Navis

Las Navis que venzan una batalla naval pueden **Reagruparse** hacia cualquier mar adyacente que sea Amigo o Vacante, o a cualquier puerto Amigo o Vacante dentro del **mismo** mar.

CRONOLOGÍA

60 AC: Primer Triunvirato formado por César, Craso y Pompeyo. César es nombrado procónsul de la Galia, Galia Cisalpina e Iliria, al mando de 4 legiones. Pompeyo es procónsul de Hispania, y Craso procónsul de Siria.

53 AC: Craso muere luchando en Partia poniendo fin al Primer Triunvirato. Pompeyo gobierna Hispania desde Roma mientras César lucha en la Galia.

52 AC: César dirige diez legiones y derrota a Vercingetorix en Alesia, acabando la guerra de la Galia. Cato, Pompeyo y Escipión lideran una facción del Senado contraria a la “política populista” de César. El Senado pide a César que disuelva su ejército y regrese a Roma para hacer frente a cargos por “crímenes de guerra”. César rehúsa hacerlo alegando que es procónsul de la Galia hasta el 49 AC.

50 AC: César tiene ahora nueve legiones veteranas, 3000 jinetes y una guardia personal de 900 hombres. Pompeyo tiene siete legiones en Hispania, dos en Italia y dos en Siria y África. Pompeyo tiene superioridad naval. El Senado declara a César enemigo del Estado.

49 AC: César cruza el Rubicón en enero con la XIII Legión. Pompeyo se retira de Roma a Brundisium. César asedia Brundisium, pero Pompeyo escapa por mar a Grecia. César marcha ahora a España, dónde obliga a cinco Legiones de Pompeyo a rendirse en Ilerda.

48 AC: César y Antonio reúnen 5 legiones en Brundisium y embarcan para Grecia. La batalla de Dyrraquio sucede en julio, acabando en victoria para Pompeyo. César se retira pero luego gana una victoria decisiva en Farsalia (Tesalia). Pompeyo escapa a Egipto donde es asesinado por orden de Ptolomeo XIII. César se ve envuelto entonces en una guerra civil entre Ptolomeo XIII y su hermana Cleopatra VII. César apoya a Cleopatra y derrota a Ptolomeo XIII, que se ahoga en el Nilo.

47 AC: César ataca Siria y Pontus, y derrota a Pharnaces II, un reyezuelo que se aprovecha de la guerra civil romana para aumentar su poder. Pharnaces es aplastado en la batalla de Zela, conocida por el origen de la famosa frase “Veni, Vidi, Vici” (llegué, vi y vencí).

46 AC: Batalla de Tapso. César invade África con 10 legiones y derrota a las 14 legiones de Escipión. Escipión y Cato pierden su propia vida. El hijo de Pompeyo, Sexto, escapa a Hispania para continuar la lucha.

45 AC: Batalla de Munda. César invade por mar Hispania con 8 legiones. Derrota a Sexto (13 legiones) que muere, acabando la guerra.

44 AC: En los Idus de Marzo, César es asesinado en una conspiración organizada por Bruto y Casio. Los asesinos huyen de Roma; Antonio y Octavio asumen el mando.

42 AC: Batalla de Filipos. Octavio y Antonio derrotan a Bruto y Casio, ambos se suicidan. Once años después, los dos vencedores lucharán por la supremacía, una pugna que Octavio ganará en Actium para convertirse en Augusto, el primer emperador de Roma.

8.0 TURNO DE INVIERNO

Un Año acaba cuando se han jugado las cinco (5) cartas. Ahora sucede un Turno de Invierno durante el cual los jugadores determinan si alguno ha vencido. Juega los eventos de invierno en el orden dado **exacto**.

8.1 REGRESO DE CLEOPATRA

Mueve el bloque de Cleopatra a *Alexandria*. Si está ocupada por el enemigo, se une a ese bando inmediatamente con su fuerza actual.

8.2 NAVIS A PUERTO

Mueve todas las Navis a un puerto **Amigo** en el **mismo** mar. Las Navis incapaces de mover a un puerto Amigo son **disueltas**, pero pueden ser reconstruidas el Año venidero.

8.3 SUMINISTRO DE INVIERNO

Todas las ciudades pueden abastecer en invierno a un máximo de tres (3) bloques sin penalización. Este límite es incrementado por el valor de la ciudad (si tiene). Por lo tanto, *Genua* puede dar suministro a 3 bloques, *Massilia* a 3+1=4, y *Rome* a 3+1=5.

Cada bloque sobrante (a elección del dueño) es **disuelto** hacia la Reserva de Levas **Amiga**, pero podrá ser reconstruido el Año venidero.

8.4 VICTORIA

Determina si un jugador ha vencido. Ver: 1.2.

8.5 DISOLUCIÓN

Los jugadores no pueden **fusionar** bloques en el mapa. Pueden disolver cualquier bloque hacia su Reserva de Levas. Los pasos de los bloques disueltos se **pierden**, pero podrán ser reconstruidos el próximo Año.

8.6 REANUDACIÓN DEL AÑO

Todos los bloques que estén **boca arriba** en las Reservas de Levas se ponen de pie y vuelven a estar disponibles para ser reclutados en el Año que empieza.

Baraja las 27 cartas y reparte seis (6) cartas a cada jugador. Examina tus cartas y desecha una (1). El descarte permanece en secreto, no se revela.

CRÉDITOS DEL JUEGO

Autor del Juego: Justin Thompson
Grant Dalglish

Desarrollo: Tom Dalglish

Diseño Gráfico: Karim Chakroun
Mark Churms

Colaboradores: Mark Adams
Bill Alderman
Clayton Baisch
Kevin Duke
Stan Hilinski
Steve Koleszar
Gerald Lientz
Stuart Pierce
Dave Platnick
Bill Powers
Bruce Reiff
George Seary

Traducción: Javier Palacios

ÍNDICE

Amigo	4.21
Ballista	3.25, 7.42
Batallas	2.3, 7.0
Desorganización	7.31
Impactos	7.4
Reservas	7.3
Retiradas	7.6
Secuencia	7.1
Turnos	7.2
Caballería	3.24
Carreteras	4.3
Carreteras Mayores y Menores	4.31
Ciudades	4.2
Control	4.21
Victoria	1.2
Cleopatra	3.27, 7.52, 8.1
Desorganización	7.31
Despliegue	5.0
Histórico	5.1
Despliegue Libre	5.3
Disolución	8.5
Elefantes	7.41
Eliminaciones	7.5
Equitatus	3.24
Estrechos	4.32
Inmovilización	6.13
Invierno	8.0
Islas	4.41
Líderes	1.2, 3.21, 7.51
Levas	2.3, 6.4
Reserva de Levas	5.2
Mares	4.4
Movimiento	6.0
Movimiento Anfibio	6.3
Movimiento de Grupo	6.1
Movimiento de Navis	6.2
Movimiento Anfibio	6.3
Movimiento por Mar	6.2
Navis	3.26
Batallas de Navis	7.8
Invernar de Navis	8.2
Movimiento de Navis	6.2
Nivel de Combate	3.12
Puertos	4.42, 6.3
Reagrupamientos	7.7
Reagrupamiento de Navis	7.83
Reservas	7.3
Retiradas	7.6
Límites de Retirada	7.61
Retiradas del Atacante	7.62
Retiradas de Defensor	7.63
Retirada de Navis	7.82
Retiradas por Mar	7.64
Suministro (Invierno)	8.3
Turnos de Juego	2.0
Victoria	1.2

*Una Traducción de:
Javier Palacios*