

FIELD COMMANDER ALEXANDER

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a *Field Commander Alexander*, el segundo en nuestra serie de juegos de Field Commander. Mi objetivo en el diseño de este sistema de juego es el de plasmar las carreras de algunos grandes comandantes de la historia, accesibles en un formato de juego fácil de aprender y rápido de jugar. Decidí hacerlo en solitario, porque esto tenía su lógica. Los comandantes en jefes tienen estado mayor y consejeros, pero al final, ellos solos son los que tienen que tomar las difíciles decisiones que afectan vidas, cambian el curso de campañas, y deciden el destino de naciones.

En este juego, tú tomas las decisiones necesarias para mandar tus Fuerzas. Las reglas de juego, cartas, y tiradas de dados dictan las acciones de las Fuerzas de tus adversarios.

ALEJANDRO MAGNO

Alejandro Magno nació el 20 de julio de 356 AC en Macedonia, una ciudad-estado de la antigua Grecia. Murió el 10 de junio de 323 AC a la edad de 33 años.

El padre de Alejandro, el Rey Filipo II, le facilitó a su hijo la mejor educación y vida posible con el fin de prepararlo para su vida posterior. Pasó sus primeros años entrenándose para gobernar bajo los mejores instructores, incluyendo a Aristóteles. La madre de Alejandro, Olimpia fue una maestra de la astucia y la intriga. Hizo todo lo necesario para garantizar que Alejandro fuera el siguiente soberano de Macedonia. Hay muchas teorías respecto al hecho de que tuvo más que un poco que ver con el inoportuno fallecimiento del Rey Filipo.

Uno puede hacerse una idea del carácter de Alejandro mirando bajo su almohada. Se dice que siempre dormía con una copia de la *Ilíada* que le fue presentado por Aristóteles, y una daga. Alejandro subió al trono en 336 AC, cuando su padre fue asesinado. Desde el 336 AC hasta su muerte en 323 AC, poco más de 13 años después, Alejandro emprendió un viaje de conquista que aún hace de él una leyenda de fama mundial más de dos mil años después.

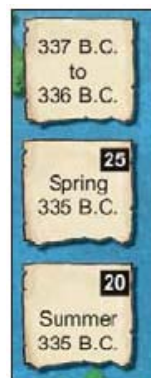
COMPONENTES

Dentro de esta caja de juego, encontrarás:

- 4 Mapas de Campaña de 27,94 x 43,18 cm.
- 1 Hoja de Fichas
- Este Libro de Reglas
- 1 Dado de 6 caras.
- 1 Hoja de Registro de Jugador (fotocópiala o descárgala de www.dvg.com según lo necesites)

VICTORIA

Para completar satisfactoriamente una campaña, debes alcanzar la condición de victoria indicada en su mapa. Muchas de las casillas de Turno de Campaña en cada mapa tienen un número de Puntos de Victoria (VP) en la esquina superior derecha.



Cuando acaba la campaña, ganas los VPs mostrados en la casilla para el actual turno de campaña. Cuanto más rápido completes una campaña, ganarás más puntos de victoria.

Ejemplo:

Si completas la campaña de Granicus cuando el marcador de turno está en el recuadro de Verano de 335 AC, ganas 20 puntos de victoria.

Nota: La campaña del Granicus se usa constantemente a través de estos ejemplos de reglas para facilitar las referencias a los componentes del juego.

Si mueves el marcador de turnos por delante del último recuadro del Casillero de Campaña, la campaña es un fracaso, y no consigues ningún punto de victoria.

EL MAPA

El mapa está dividido en varias Áreas diferentes. Mover desde un Área a otra Área contigua se cuenta como tu movimiento durante el paso de Conquista.



ÁREAS CLAVE

Las Áreas Clave están marcadas con el símbolo de Batalla o de una Fortaleza. Debes conquistar estas Áreas para ganar una campaña.



Los símbolos de batalla marcan la posición de las batallas claves en la vida de Alejandro. Debes usar la Batalla para Conquistar estas Áreas.



Los símbolos de fortaleza marcan la posición de las grandes e importantes ciudades enemigas que deben ser conquistadas. Puedes utilizar la Batalla o la Intimidación para Conquistar estas Áreas.

HOJA DE JUGADOR



Empieza anotando la información de campaña en la Hoja de Jugador proporcionada. Esta es una buena forma de mantener una historia de tus partidas y de llevar un registro de tu juego actual.

Las fichas de las Fuerzas de Alejandro se colocan en la sección de Campo de Batalla de la Hoja de Jugador.

CAMPAÑAS

Granicus – 338 AC a 334 AC

Esta campaña comienza cuando el padre de Alejandro, el Rey Filipo II está todavía vivo, y la batalla épica en Chaeronea. La campaña sigue cuando Alejandro pone el pie en Asia en Ilium y barre la costa hasta Lycia.

Issus – 333 AC a 332 AC

La segunda campaña comienza en Lycia y sigue los viajes de Alejandro al norte a través de Gordion, al sur a Tarsos, y al este hasta la batalla en Issus. La campaña termina en Sidón cuando el sitio de Tiro está a punto de comenzar.

Tiro – 332AC

Esta campaña cubre el sitio y el épico asalto contra el vital puerto insular de Tiro.

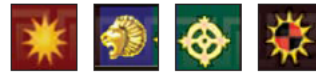
Gaugamela –331 AC a 323 AC

La cuarta campaña abarca el fin del Imperio Persa, los legendarios viajes de Alejandro en la India, y su lucha para volver a casa.

TIRADA DEL DADO

Tira un simple dado de seis caras siempre que se requiera una tirada del dado.

SÍMBOLOS NACIONALES



Las banderas aparecen a través de todo el juego para poder identificar a

las Fuerzas nacionales, las Áreas Clave, y las Áreas de colocación de las fichas. De izquierda a derecha encima, están las fuerzas Macedonias de Alejandro, las fuerzas Persas, las fuerzas Indias, y las fuerzas Griegas del sur.

PREPARACIÓN



Coloca la campaña que desees jugar delante de ti.

La Sección de Preparación de cada mapa provee toda la información que necesitas para empezar.

ESCALA

Cada campaña indica la escala de las Fuerzas representadas por cada ficha. Esto no afecta al sistema de juego.

FICHAS DE FUERZAS



Encuentra las Fuerzas indicadas en la sección de Preparación del mapa. Coloca tus fichas de Fuerzas Macedonias en la sección de Campo de

Batalla de la Hoja del Jugador. Coloca las fichas enemigas en las Áreas indicadas. Coloca tus Fuerzas Macedonias restantes a un lado para usar como refuerzos. Coloca las Fuerzas enemigas restantes en una taza para su posterior uso. Las Fuerzas Persas, Indias, y Griegas del Sur deben guardarse por separado.

FICHAS DE ALEJANDRO



Hay varias fichas de Alejandro en el juego. Estas fichas representan la velocidad, la fuerza y la astucia de Alejandro en la batalla. A lo largo de la vida de Alejandro, sus habilidades mejoran. "A1" es el más débil y "A8" el más fuerte. Cada campaña indicará el nivel de la ficha con el que empiezas.

GLORIFICACIÓN

Para aumentar la ficha de Alejandro al siguiente nivel, debes completar una Profecía. Con cada Profecía completada ganarás una Glorificación y cambiará tu ficha de Alejandro de su nivel actual al siguiente nivel más alto.

Ejemplo:

Empiezas la campaña de Issus en A3. Después de completar la profecía, puedes cambiar tu ficha de Alejandro a A4.

MUERTE DE ALEJANDRO

Cada vez que asignas un Impacto a Alejandro, reduces su Glorificación en 2. Si asignas un Impacto a Alejandro "A1" o "A2", entonces muere y pierdes el juego.

Ejemplo:

Tienes que absorber un Impacto por cualquier razón. Asignas el Impacto a tu Alejandro "A5". Redúcelo a Alejandro "A3". Si sufre otro Impacto, redúcelo a Alejandro "A1". Si sufre un nuevo Impacto, Alejandro muere y acaba el juego.

FICHAS DE CONSEJEROS



Cada campaña indica el número de Consejeros con los que puedes empezar. Elige a los Consejeros con los que quieres empezar la campaña y colócalos en sus recuadros rotulados del mapa o de la Hoja de Jugador. Cada Consejero te dará una ventaja en su área de destreza. Coloca a los Consejeros Macedonios restantes a un lado del mapa para adquirirlos con Gloria más tarde.

FICHAS DE ORO



Coloca las fichas de Oro en un montón. Cada ficha de Oro tiene un número que indica su valor. Tendrás que usarlas a través del juego cuando ganes y gastes Oro.

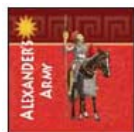


Las fichas de Oro que comienzan la campaña en el juego se indican en la sección de Preparación, al lado del Reabastecimiento. Coloca las fichas de Oro de salida en la sección

de Tesoro del mapa.

Las fichas de Oro incluidas en el juego, limitan el Oro que puedes tener en tu Tesoro en un momento dado. Puedes usar cambios, pero si necesitas Oro o tienes que cambiar, y no queda ya ninguna ficha de Oro, no recibes ni colocas el Oro.

FICHA DEL EJÉRCITO DE ALEJANDRO



La posición de Alejandro, se marca en el mapa con la ficha del Ejército de Alejandro. Mueve esta ficha para indicar tu actual posición en el mapa.

FICHAS DE PROFECÍAS



Coloca estas fichas, boca abajo en las Áreas del mapa que tienen un símbolo de Oráculo. Cuando es revelada, cada ficha de Profecía detalla un desafío heroico que debe ser completado para Glorificar a Alejandro.

FICHAS DE OPERACIÓN ENEMIGA



El enemigo intentará aumentar sus Fuerzas para lanzar operaciones. Encuentra sus 8 fichas de Operación, revuélvelas boca abajo y apílalas en la sección de Operaciones Enemigas en el mapa.

Operation: Operation Counters, 1 Force

Cada mapa indica el número de Fuerzas enemigas que empiezan en la sección de Operaciones del mapa. Saca de la taza el número de fichas de Fuerzas enemigas indicado y colócalas boca arriba en el área de Operaciones del mapa.

Ejemplo:

En la campaña de Granicus, el enemigo comienza con 1 Fuerza Persa en su sección de Operaciones.

MARCADOR DE TURNO DE CAMPAÑA



Coloca el marcador de Turno de Campaña en el recuadro del principio ("Start") del casillero de Turnos de Campaña. Este marcador muestra el turno de juego que estás resolviendo.

FICHAS DE PLAN DE BATALLA



Coloca los Planes de Batalla Macedonios al lado de la Hoja de Jugador para escogerlos más tarde durante la batalla.



Coloca todas las fichas de Plan de Batalla enemigos en una taza opaca. El enemigo tiene más de una ficha para algunos Planes de Batalla.

OPCIONES DE CAMPAÑA

Puedes jugar la campaña sin opciones especiales, o puedes escoger alguna o todas las Opciones alistadas en el mapa de campaña. Registra cada opción que selecciones en la Hoja de Jugador. Cada opción describe un efecto y un ajuste de VP. Si una opción te da una ventaja, debes pagar por ello con los VPs negativos indicados al final de la campaña, si es que ganas. Si una opción da al Enemigo una ventaja, se te conceden los VPs indicados al final de la campaña, si es que ganas.

Asegúrate de registrar el resultado de tu campaña cuando la termines. Esto creará un interesante registro de tus juegos para repasar en el futuro.

JUGANDO LA PARTIDA

La Secuencia de Juego en cada mapa de campaña indica los pasos que deben darse en cada turno de campaña. La siguiente información del juego se presenta en el orden de la Secuencia de Juego.

SEQUENCE OF PLAY	
-	Preparation
-	Advance Turn Counter
-	Refit (-2 Gold per Refit)
-	Enemy Orders
-	Enemy Operations
-	Conquest
-	Scouting Roll
-	(If roll > Forces, suffer Hits
-	If roll < Forces, lose Gold)
-	Move Army
-	Battle / Intimidate
-	Gain Glory
-	Raze or Govern
-	Gain Raze Gold
-	May Repeat
-	Resupply
-	Gain Gold

Durante cada turno, el juego se desarrolla dando los siguientes pasos. Una vez que un paso ha sido completado, no puede volverse a dar en ese turno, y todos los pasos deben ser realizados en el orden indicado.

Durante el turno de juego, moverás tus Fuerzas, iniciarás batallas, recibirás Oro, Ganarás Gloria, completarás Profecías y comprarás Refuerzos. También tendrás que llevar a cabo todas las acciones para las fuerzas enemigas.

PREPARACIÓN

AVANZAR EL MARCADOR DE TURNOS



Mueve el marcador de turno de campaña un espacio a lo largo del casillero de campaña. Si la ficha llega más allá del final del casillero de campaña, pierdes la campaña y consigues "0" Puntos de Victoria.

REEQUIPAMIENTO



Si alguna de tus Fuerzas está girada a su lado reducido, puedes gastar 2 Oros para girar a cada una de ellas de nuevo a su lado de fuerza completa.

Ejemplo:

3 de tus Fuerzas han sido reducidas. Puedes decidir pagar 2 Oros por cada Fuerza que te gustaría girar de nuevo a su fuerza completa.

ÓRDENES ENEMIGAS

ENEMY ORDERS	
Roll once for each unconquered enemy Stronghold	
d6	Enemy Action
3-	1 Wall
4-5	-2 Gold or Suffer 1 Hit
6-7	1 Garrison
8	1 Glory (Battle)
9	2 Gold (Intimidate)
10+	Do Nothing
+ Range from Stronghold to Alexander	
May add 1 to die roll	

Cada mapa tiene una carta de Órdenes Enemigas. Estas cartas determinan las acciones de cada Fortaleza enemiga no conquistada (no Batalla).

Tira el dado para cada Fortaleza no conquistada y añade el alcance hasta el Ejército de Alejandro, luego realiza las órdenes antes de seguir a la siguiente Fortaleza.

Ejemplo:

El Ejército de Alejandro está en Macedonia y tiras el dado para la Fortaleza de Sardis. Sacas con el dado un "3", más 4 debido al alcance, te da un total de 7. La Fortaleza de Sardis consigue 1 Fuerza de Guarnición. Luego tiras el dado para Halicarnassus, y después para Lycia.

Muralla – Coloca una ficha de Muralla en el Área de la Fortaleza.

-2 Oros o sufre 1 Impacto - Reduce tu Oro en 2 o sufre 1 Impacto en una de tus Fuerzas de tu elección.

Guarnición - Saca 1 Fuerza enemigas de su taza y colócalas en el Área de la Fortaleza.

Gloria (Batalla) – Coloca 1 Gloria en el Área. Si conquistas el Área en la Batalla, reclama la Gloria y colócala en tu área de Gloria de la Hoja de Jugador.

Oro (Intimidación) - Coloca 2 Oros en el Área. Si conquistas el Área por Intimidación, reclama inmediatamente el Oro y colócalo en tu Tesoro.

OPERACIONES ENEMIGAS



Durante cada campaña, el enemigo siempre trabaja para aumentar sus Fuerzas. Saca una ficha de Operación enemiga durante este paso. Si es la ficha "¡Ya!" (Go!), el enemigo ha empezado una operación y hará la vida de Alejandro más difícil.

INTRIGA

Muchas de las fichas de Operación enemiga tienen impreso una Gloria o un Oro entre paréntesis. Cuando

se saca la ficha, puedes pagar este coste para cancelar el futuro efecto de la ficha. Esto representa la reputación de Alejandro y su influencia que impide los planes de su enemigo.

Ejemplo:

Sacas una ficha de "1 Fuerza". En vez de sacar 1 ficha de Fuerza enemiga y añadirla a sus Fuerzas de Operaciones, puedes gastar 2 Oros.

FUERZAS ENEMIGAS



Si sacas una ficha de "1 Fuerza", saca 1 Fuerza de la taza de refuerzo enemigo y añádela a sus Fuerzas de Operaciones. Añade 2 Fuerzas si sacas "2 Fuerzas", y 3 Fuerzas si sacas "3 Fuerzas".

REDUCCIÓN DE ORO



Si sacas una ficha de "Oro -5", debes perder 5 Oros cuando se saque la ficha "¡Ya!". Si no tienes suficiente Oro, sufres 1 Impacto por cada punto de Oro que no tengas.

1 MURALLA



Si sacas una ficha de "1 Muralla", debes colocar una ficha de Muralla en la sección de Operaciones del mapa.

¡YA!



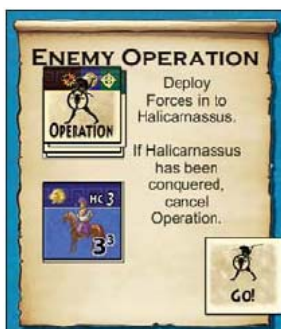
Cuando se saca la ficha "¡Ya!", las Fuerzas enemigas en la sección de Operaciones entran en el juego en el Área o Áreas del mapa indicada(s). Algunas Operaciones de campaña tendrán una carta de tirada del dado. Tira un dado

por cada Fuerza para determinar donde aparece en el mapa. Si la Fuerza aparece en un Área que tú ya has Conquistado, no coloques dicha Fuerza en el mapa, devuélvela a la taza.

DESPUÉS DE ¡YA!

Después de que hayas sacado un "¡Ya!" y colocado las Fuerzas, el enemigo se prepara inmediatamente para su siguiente Operación.

Gira todas las fichas de Operación boca abajo y revuélvelas y apílalas. Luego saca el número de fichas de Fuerza indicadas en la sección de Preparación para las Operaciones y colócalas en la sección de Operaciones.



Ejemplo de una Operación:

Es el turno 3 en la campaña de Granicus. Es el paso de Operación enemiga.

El enemigo comenzó el juego con 1 Fuerza de infantería lista para una Operación.

En el primer turno, se ha sacado la ficha "1 Fuerza" y el jugador optó por pagar 2 Oros para cancelarla. En el segundo turno, se ha sacado la ficha "1 Fuerza", por lo tanto, 1 Fuerza de Caballería Pesada, ha sido sacada y añadida al área de operaciones. Acaba de girarse la ficha "¡Ya!".

Las instrucciones en el mapa dicen colocar las Fuerzas en Halicarnassus. Si el jugador ya hubiera conquistado Halicarnassus antes de sacar la ficha "¡Ya!", la operación sería cancelada.

Las Fuerzas enemigas que son colocadas en el mapa debido a las Operaciones, actúan normalmente.

Ejemplo:

En el ejemplo anterior, las Fuerzas de las Operaciones se combinan con las Fuerzas en Halicarnassus para crear una fuerza más grande.

CONQUISTA

TIRADA DE RECONOCIMIENTO

Si quieres mover tu Ejército, decide el Área contigua a la que vas a moverte, luego tira un dado para determinar el nivel de resistencia y saqueo disponible. Después de ver el resultado del dado, puedes decidir pagar el coste y mover, o no moverte en este turno de campaña.

RESISTENCIA (DADO > FUERZAS = IMPACTOS SUFRIDOS)

Si el resultado del dado es más alto que el número de Fuerzas que tienes en tu Ejército, entonces encontrarás fuerzas enemigas y resistencia en el área. Si decides entrar en el área, sufrirás 1 Impacto por cada punto del dado que haya sido más alto que el número de tus Fuerzas.

Ejemplo:

Tienes a Alejandro, 1 Falange y 1 Arquero en tu Ejército. Sacas con el dado un "5" para el Reconocimiento, que es 2 más que el número de Fuerzas en tu Ejército. Para poder mover, debes sufrir 2 Impactos o no mover.

SAQUEO (DADO < FUERZAS = COSTE EN ORO)

Si el resultado del dado es inferior que el número de Fuerzas que tienes en tu Ejército, entonces no encontrarás suficientes provisiones para mantener a tu Ejército en el Área. Si decides entrar en el Área, debes gastar 1 Oro por cada punto del dado que sea inferior al número de tus Fuerzas.

Ejemplo:

Tienes a Alejandro, 1 Falange y 2 Arqueros en tu Ejército.

cito. Sacas con el dado un "1" para el Reconocimiento, que es 3 menos que el número de Fuerzas en tu Ejército. Para mover, debes pagar 3 Oros o no mover.

DESPEJADO

Si el resultado del dado es igual al número de Fuerzas en tu Ejército, puedes entrar en el Área libremente, sin costo alguno.

DESBANDARSE

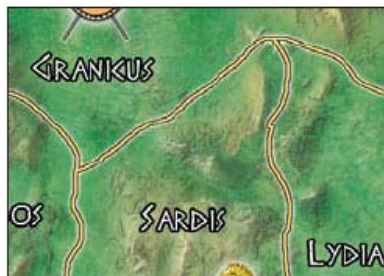
Puedes desbandar una o varias de tus Fuerzas en cualquier momento, hasta incluso después de tirar un dado. Retira las fichas desbandadas de la Hoja de Jugador y devuélvelas al montón de refuerzo Macedonio para su uso posterior.

Ejemplo:

Tienes a Alejandro y 5 Fuerzas, para un total de 6 Fuerzas cuando tiras para el Reconocimiento. Sacas un 1. En lugar de pagar 5 Oros, decides desbandar 3 Fuerzas. Puesto que ahora sólo tienes 3 Fuerzas, solamente tienes que pagar 2 Oros.

MOVIMIENTO DEL EJÉRCITO

Después de la resolución del dado de Reconocimiento y del pago del coste en Impactos u Oro, mueve la ficha del Ejército de Alejandro hacia la nueva Área.



Ejemplo: El Ejército de Alejandro puede moverse desde Granicus hasta Sardis, puesto que son Áreas adyacentes.

PROFECÍAS



Cuando entras en un Área en la que hay un Oráculo por primera vez, puedes elegir o aceptar la Profecía o evitarla. Si la aceptas, gira la ficha para ver cual es. Si la evitas, descarta la ficha. Debes decidir aceptar o evitar la Profecía antes de girar la ficha de la Profecía.

Ejemplo:

El Ejército de Alejandro comienza en Macedonia, que tiene una ficha de Profe-

cía. No puedes aceptar o evitar la Profecía hasta que te hayas movido fuera de Macedonia y luego hayas movido de nuevo hacia atrás.

ACEPTAR LA PROFECÍA

Cada Profecía tiene parte de una cita y un número. Encuentra la cita en esta sección de las reglas para determinar lo que tienes que lograr para cumplir la Profecía. El número indica en cuántos turnos tienes que completar la Profecía. Coloca la ficha en el recuadro del turno que corresponda en el Casillero de Turnos. Si no quedan suficientes turnos en la campaña, coloca la ficha en el último recuadro del Casillero de Turnos.

COMPLETAR UNA PROFECÍA

Si consigues cumplir la condición de la Profecía antes de que la ficha de Turno adelante a la ficha de Profecía, entonces la has completado y tu ficha de Alejandro gana 1 Glorificación.



Ejemplo:

Tienes la ficha de Alejandro "A1". Entonces completas una Profecía dentro del límite del turno. Sustituye inmediatamente a tu Alejandro "A1" por Alejandro "A2".

FALLAR UNA PROFECÍA

Si la condición de la Profecía no se consigue cuando la ficha de Turno adelanta a la ficha de Profecía, entonces has fallado en completar la Profecía. Cuando ocurre esto, puedes o perder un nivel de Glorificación, o quitar a uno de tus Consejeros para el resto de la campaña. Si no puedes hacer esto tampoco, entonces pierdes la campaña.

LAS PROFECÍAS

Estas son las Profecías, y lo que debes hacer para completar cada uno de ellas:

"Solo una muralla de madera quedará sin capturar" - Durante los 4 siguientes turnos, Conquistarás un Área Clave y la Arrasarás.

"El cuidado para estas cosas recae sobre mí" - En cualquier momento, durante los 4 siguientes turnos, debes tener 2 o más Áreas Clave Conquistadas en el mapa.

"Déjame, eres invencible" - Durante los 4 siguientes turnos, debes Conquistar un Área Clave y Gobernarla.

"Haz de tu propio genio y no del consejo de otros, tu guía en la vida" - Durante los 2 siguientes turnos, no debes usar las habilidades de ningún Consejero para uno de esos turnos desde el paso "Adelanta la ficha de Turnos" hasta el final de dicho turno.

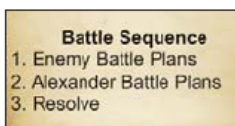
"Ruega a los vientos. Han demostrado ser poderosos aliados de Grecia"- Durante los 2 siguientes turnos, debes pagar 5 Oros para poder cumplir esta profecía.

"La serpiente actúa con astucia a tus espaldas" - Durante los 2 siguientes turnos, descarta a 1 de tus Consejeros. El Consejero no puede ser adquirido de nuevo durante la campaña.

"La fuerza de toros o leones no puede detener al enemigo" - Durante los 2 siguientes turnos, construye 1 nueva Ciudad.

"Con lanzas de plata puedes conquistar el mundo" - Debes tener 15 o más puntos de Oro en tu Tesoro en cualquier momento durante los 3 próximos turnos.

BATALLA



Los pasos que se usan para resolver una batalla están indicados en los mapas en la sección de Secuencia de Batalla de la Secuencia de Juego.

VENTAJA DE FUERZAS

Varias reglas y fichas se referirán a la "Ventaja de Fuerzas". Para encontrar tu Ventaja de Fuerzas, resta el número de Fuerzas enemigas de las tuyas.

Ejemplo:

Tienes 5 Fuerzas: *Infantería, Arqueros, Peltastas, Caballería Ligera, y Alejandro*. El enemigo tiene 3 Fuerzas: *Infantería, Arqueros, y una Muralla*. Tú tienes 2 Fuerzas de Ventaja.

FICHAS DE FUERZAS



Cada ficha de Fuerzas tiene varios números impresos sobre ella. El número inferior es su valor de Batalla. Hay algunas Fuerzas que también tienen un número en superíndice al lado de su valor de Batalla, indicando su superior capacidad de combate. El número superior derecha es su Velocidad.

Ejemplo:



Este Arquero Persa tiene una Velocidad de 5 y un valor de Batalla de 2.



Algunas Fuerzas también tienen un nombre de unidad impreso en sus fichas. Esto se usa con propósitos de identificación, pero no afecta al sistema de juego.



Las fichas de fuerzas tienen un lado de fuerza completa y

un lado de fuerza reducida. Los números del lado reducido están en color rojo. Cuando una Fuerza sufre un impacto, gírala a su lado reducido. Si una Fuerza sufre un impacto estando ya reducida, resulta destruida y retirada del Campo de Batalla.



Algunas fichas de Fuerza no tienen un lado reducido con un número y resultan destruidas cuando sufren un impacto.

VALOR DE BATALLA

Una Fuerza debe sacar con el dado su valor de batalla o menos para infligir un impacto a las Fuerzas enemigas. Si la Fuerza tiene un número en superíndice, y el resultado del dado es igual a o más bajo que su valor de superíndice, el ataque consigue 2 impactos.

Ejemplo:



Esta Fuerza de Carros inflige 2 impactos con un resultado de 1, o 1 Impacto con un resultado de 2, o 3.

VALOR DE VELOCIDAD

Este número muestra con cuánta rapidez actúa la Fuerza en cada turno de batalla. Las Fuerzas actúan en orden de Velocidad desde la más alta a la más baja. Todas las Fuerzas que tienen la misma Velocidad, actúan simultáneamente.



Ejemplo:

Tu Arquero (Velocidad 5) y el Arquero Persa (Velocidad 5) tiran el dado para su ataque simultáneamente. Su Carro (Velocidad 3) tira después el dado para su ataque. Tu Falange (Velocidad 1) tira finalmente para su ataque.

TIPOS DE FUERZAS

Hay varios tipos de Fuerzas en el juego. El coste para comprarlas es igual a su valor de batalla.

TROPAS DE TIERRA

Las Tropas de Tierra son el estándar en las formaciones de lucha usadas en el juego.



Arqueros (AR) - Tienen un valor de velocidad alto, pero sólo pueden sufrir 1 Impacto.



Elefantes (EL-) - Pueden ser una fuerza poderosa sobre el campo de batalla. Aunque tengan jinetes montados sobre ellos, no son Caballería.



Infantería (IN) - la fuerza estándar del ejército.



Peltastas¹ (PE) - Tienen un valor de velocidad alto, pero solo pueden sufrir 1 Impacto.



Falange (PH) - Si una Falange consigue un impacto, tira para otro ataque y trata su valor de Batalla como uno menos. Repite hasta que la Falange no consiga un Impacto.

Ejemplo:

Una Falange tiene un valor de Batalla de 4. Su primera tirada del dado de ataque es un 3, por lo que consigues 1 Impacto. Como se consiguió un Impacto, vuelves a tirar para otro ataque, pero reduces su valor de Batalla a 3. Esta vez, la tirada es un 1, y consigues otro Impacto. Vuelves a atacar de nuevo con un valor de Batalla de 2, y sacas un 3. Puesto que no se consiguió un Impacto, acabas el ataque. La Falange ha conseguido en total 2 Impactos.

CABALLERÍA

Cuando una Fuerza de Caballería ataca, no puede volver a atacar en el siguiente turno de la batalla.

¹El **peltasta** (en griego πελταστής, derivado de πέλιτη/péltê "escudo ligero"; en latín peltarion) es, a partir del siglo IV AC, la infantería ligera mercenaria característica de los ejércitos griegos y helénicos. (N. del T.)

Ejemplo:

El Carro ataca en el turno nº 1 de una batalla. No puede atacar en el turno nº 2. Puede volver a atacar en el turno nº 3, etc.



Carros (CH) - Tienen un valor de Velocidad moderado, pero pueden infligir 1 o 2 Impactos. Los carros se tratan como si fueran Caballería.



Caballería Pesada (HC) - Una formación de soldados pesadamente blindados y armados.



Caballería Ligera (LC) - Como la Caballería Pesada, pero equipada con armas y armaduras ligeras.

LÍDERES



Alejandro A(x) - Comienzas con la ficha de Alejandro indicada para la campaña. Coloca la ficha en la sección de Campo de Batalla de la Hoja de Jugador con tus otras Fuerzas. Según vayas ganando

Glorificaciones de Profecías, conseguirás cambiar esta ficha por versiones mejoradas. Aunque Alejandro está dibujado en un caballo, no lo trates como Caballería.



Líderes (LE) - Atacan como una Fuerza normal. Aunque están dibujados sobre un caballo, no los trates como a la Caballería. No coloques las fichas de los Líderes enemigos en la taza de las Fuerzas Enemigas. Ver la sección de las reglas de Líderes Enemigas para reglas adicionales.

MÁQUINAS DE SITIO Y MURALLAS



Máquinas de Sitio (SE) - Reciben una bonificación de +2 a tu valor de Batalla si el objetivo del ataque es una Muralla enemiga. Antes de tirar el dado, declara si estás atacando la Muralla o las Fuerzas Enemigas. Solo pueden sufrir 1 Impacto.



Murallas - No atacan, pero imponen una penalización de -2 cuando están con su fuerza completa, y -1 cuando están reducidas, en todos los valores de Fuerza de Batalla enemigos (y los valores de superíndice) excepto contra las Máquinas de Sitio y las Máquinas de Sitio en Barcos. No añadas las fichas de Murallas a la taza de Fuerzas enemigas, mantenlas separadas para ser utilizadas cuando se indique en el juego.

Ejemplo:

La Fortaleza enemiga tiene 2 Murallas. Todas tus Fuerzas, excepto las Máquinas de Sitio, tienen sus valores de Batalla y sus valores de superíndice redu-

cidos en 4. Tus Máquinas de Sitio entonces consiguen 1 Impacto contra una de las Murallas. Todas tus Fuerzas ahora tienen sus valores de Batalla reducidos en 3. Entonces consigues 2 Impactos más contra sus Murallas. Tus Fuerzas ahora tienen sus valores de Batalla reducidos en 1.

QUEDARSE SIN FICHAS DE FUERZA

Si cuando el enemigo tiene que sacar una Fuerza, es incapaz de hacerlo porque no queda ninguna en la taza, sufres inmediatamente 2 Impactos por cada Fuerza que ellos no puedan sacar.

Las Fuerzas de Alejandro están limitadas a las que hay.

PLANES DE BATALLA

PLANES DE BATALLA ENEMIGOS



Como se indica en la Hoja de Jugador, el enemigo consigue 1 Plan de Batalla por cada Fuerza que tiene en la batalla.

Si cuentas con los servicios del Consejero Parmeni6n, entonces el enemigo recibe 3 Planes menos.

Una vez que has determinado el n6mero de Planes de Batalla que ellos consiguen, s6calos al azar de la taza y col6calos boca arriba en el Campo de Batalla de la Hoja de Jugador. Consigues ver los planes enemigos antes de seleccionar tus propios planes.

El enemigo tiene m6s de una copia de algunos Planes de Batalla, si sacas m6s de una copia del mismo Plan, usa ambas copias en la batalla. Si el n6mero de Planes de Batalla enemigos es reducido a cero o menos, el enemigo no recibe ning6n Plan de Batalla.

PLANES DE BATALLA DE ALEJANDRO



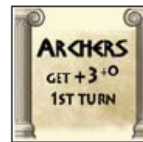
Ahora, selecciona tus propios Planes de Batalla. Consigues gratuitamente un n6mero de Planes igual al valor de Batalla de Alejandro (no al valor en super6ndice). Tambi6n puedes pagar Oro para conseguir Planes adicionales. Por cada Oro que gastes, consigues 1 Plan adicional.



Puedes comprar el uso de algunos Planes m6s de una vez por batalla. Esto viene indicado en las mismas fichas.

EXPLICACI6N DE LOS PLANES DE BATALLA

Algunos Planes s6lo est6n disponibles para Alejandro o para sus enemigos, y as6 se indica entre par6ntesis.



Arqueros (el enemigo) – Durante el primer turno, las fichas de Arqueros enemigos tienen +3 en su valor de Batalla.



Caballer6a (el enemigo) – Durante el primer turno, las fichas de Caballer6a enemigas tienen +1 en su valor de Batalla, y un +1 en su valor de super6ndice, incluso aunque el valor de super6ndice sea de cero.



Carga (Alejandro) - Descarta esta ficha en vez de tener una de tus Fuerzas de Caballer6a sin poder atacar en el siguiente turno despu6s de un ataque. Puedes comprar este Plan hasta 6 veces por batalla.

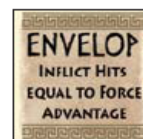
Ejemplo: Tu Caballer6a ataca. En el siguiente turno, usas el Plan de Batalla de Carga para atacar de nuevo. Luego, en el siguiente turno, tu Caballer6a no puede atacar.



Confusi6n (el enemigo) – Descarta esta ficha antes de que cualquier otro Plan surta efecto. Descarta un Plan de Alejandro al azar.



Despliegue (el enemigo) – Descarta esta ficha antes de empezar el primer turno de batalla, saca una Fuerza enemiga al azar de la taza de Refuerzos y a6adela a la batalla.



Rodear (Alejandro) – Descarta esta ficha para usarla en cualquier momento durante la batalla. Infliges un n6mero de impactos igual a tu Ventaja de Fuerzas. No puedes usar la ficha de Rodear si hay presente en la batalla alguna Muralla con su potencia completa o reducida. Una vez que todas las Murallas han sido destruidas, entonces puedes usar la ficha de Rodear.

Ejemplo:

Tienes 5 Fuerzas en la batalla y el enemigo tiene 2 Fuerzas. Tienes una Ventaja de Fuerzas de 3. Consigues infligir 3 Impactos a las Fuerzas enemigas.



Destino (Alejandro) – Recibes 1 Destino por cada Templo que tienes en el mapa. Cada Destino te permite repetir de nuevo una de tus tiradas del dado de batalla (no las ti-

radas del enemigo). Puedes usar más de 1 Destino para seguir tirando de nuevo el dado. No puedes comprar este Plan de Batalla. Sólo puedes ganar el destino comprando Templos.



Flanco (Alejandro) – Si una Fuerza de Infantería o de Caballería consigue 1 o más impactos con un ataque, descarta esta ficha para infligir 1 impacto adicional. Puedes comprar este Plan hasta 6 veces por batalla, pero sólo puede ser usado una vez por ataque.



Flanco (el enemigo) – Si una Fuerza de Infantería o de Caballería consigue 1 o más impactos con un ataque, descarta esta ficha para infligir 1 impacto adicional. Sólo puede usarse 1 Flanco con un ataque.



Guardias (el enemigo) – Sin efecto si el enemigo no tiene presente un Líder. Descarta la ficha de Guardias para absorber un Impacto dirigido contra el Líder enemigo por Alejandro.



Infantería (el enemigo) – Durante el primer turno, las fichas de Infantería enemigas tienen +2 en su valor de Batalla.



Liderazgo (Alejandro) – Para la batalla entera, la ficha de Alejandro gana +1 en su valor de Batalla, y +1 en su valor de superíndice, aunque el valor de superíndice sea de cero.



Incursión (el enemigo) - Descarta esta ficha y tira un dado. Si el resultado es 1 o 2, descarta 2 de tu Oro de la sección del Tesoro del mapa. Si el resultado es de 3 a 6, descarta 1 de tu Oro. Si no tienes oro, la incursión no tiene efecto.



Recuperación (Alejandro) - Descarta 1 ficha de Recuperación para absorber 1 Impacto. Puedes escoger el impacto que se anula durante la batalla.



Recuperación (el enemigo) - Descarta 1 ficha de Recuperación para absorber 1 Impacto. Asigna los Impactos para las fichas de Recuperación antes de asignar los Impactos para las Fuerzas.

Ejemplo:

Tiras para tus Fuerzas e infliges 4 Impactos. El enemigo tiene 2 planes de Recuperación. Descarta sus 2 fichas

de Recuperación para absorber 2 de tus Impactos, luego asigna tus 2 Impactos restantes normalmente.



Batalla.

Reagrupar (Alejandro) - Juega este Plan de Batalla cuando una de tus Fuerzas (que no sea Alejandro) es destruida. Después de la batalla, devuelve la Fuerza, con su potencia completa, al Campo de Batalla.

Ejemplo:

Durante una batalla una de tu Infantería es destruida. Juegas este Plan de Batalla cuando retiras la ficha de Infantería del Campo de Batalla. Al final de la batalla, la Infantería volverá a reagruparse con tus Fuerzas sobrevivientes en el Campo de Batalla y lo hará con su potencia completa.



Sacrificio (Alejandro) - Descarta esta ficha una vez durante una batalla justo antes de tirar el dado de ataque para una de tus Fuerzas. Considera el resultado del dado como un "1", luego destruye tu Fuerza.

RESOLUCIÓN DE LA BATALLA



Alinea tus Fuerzas en una fila y las fuerzas enemigas en una segunda fila. Ordénalas de izquierda a derecha por orden de Velocidad, desde la más alta a la más baja.

Saca los Planes de Batalla enemigos, revísalos, y luego selecciona tus Planes de Batalla.

Resuelve todos los Planes de Pre-Batalla en este momento, antes de que resuelvas cualquier Plan de Batalla que no sea de Pre-Batalla.

Resuelve los ataques de todas las Fuerzas con la misma Velocidad simultáneamente. Sin importar la Fuerza para la que tires el dado primero, todas las Fuerzas con la misma velocidad tendrán la oportunidad de actuar.

Cada impacto conseguido debe ser absorbido. Un Impacto girará una Fuerza con su potencia completa a su lado reducido, o destruirá una fuerza con su potencia reducida y será retirada del Campo de Batalla.

Puedes asignar libremente los impactos a las Fuerzas enemigas como prefieras, a excepción de los Líderes enemigos. Ver la siguiente sección de las reglas.

Para asignar impactos a tus propias Fuerzas, puedes hacerlo como prefieras.

Sigue efectuando turnos de batalla hasta que todas las Fuerzas de uno u otro bando hayan sido destruidas.

Nota de Diseño: Cuando una Fuerza o Líder es Destruída, significa que es ahuyentada del campo de batalla, no necesariamente aniquilada. Esto explica cómo es que Darío III puede ser destruido en Issus, y todavía estar presente en Gaugamela.

LÍDERES ENEMIGOS



Si el enemigo no tiene ningún Líder presente en la batalla, ignora esta sección de las reglas. Usa solamente a los Líderes cuando la sección de Preparación de un mapa los asigna a una batalla.

Sólo Alejandro puede infligir Impactos a un Líder enemigo. Las Fuerzas normales no pueden infligir Impactos a un Líder enemigo.

Cada vez que sea el turno de Alejandro para atacar, debes decidir si él atacará a las Fuerzas enemigas, o al Líder enemigo. Si Alejandro ataca simultáneamente con otras Fuerzas, debes decidir esto antes de tirar el dado para cualquier ataque simultáneo.

Una vez que atacas al Líder enemigo, Alejandro y el Líder enemigo siempre deben atacarse mutuamente hasta el final de la batalla. Los Impactos de Alejandro sólo serán anotados contra el Líder enemigo (y contra sus Planes de Batalla de Recuperación y de los Guardias), y los Impactos del Líder enemigo sólo serán anotados contra Alejandro (y su Plan de Batalla de Recuperación y por sus Glorificaciones).

Mientras no decidas que Alejandro atacará al Líder enemigo, los ataques de Alejandro infligen Impactos a las Fuerzas enemigas, y los ataques del Líder enemigo infligen Impactos contra tus Fuerzas.

Si todas las Fuerzas del enemigo excepto el Líder son destruidas, el Líder enemigo abandonará el Campo de Batalla. No trates al Líder enemigo como destruido con el objeto de ganar Gloria, pero sin embargo, si que ganas el Oro por el Líder.

Si Alejandro destruye al Líder enemigo, inmediatamente destruye a todas las Fuerzas enemigas restantes.

RETIRADA DE LA BATALLA

Puedes decidir retirarte de una batalla al principio de cualquier nuevo turno de batalla.

Alejandro se retira automáticamente de la batalla. Tira un dado para cada una de tus otras Fuerzas. Si sacas con el dado el valor de Batalla de Alejandro o más bajo, la Fuerza se retira contigo. Si el resultado es más alto que el valor de Batalla de Alejandro, la Fuerza es destruida.

Ejemplo:

Decides retirarte y tu Ejército está compuesto por: Alejandro (con un valor de Batalla de 2), 1 Caballería Pesada, 1 Infantería, y 2 Arqueros. Alejandro se retira, y luego tiras 4 veces el dado. Sacas un "3" para la Caballería Pesada (resulta destruida), un "2" para la Infantería (se retira con Alejandro), un "1" para un Arquero (también se retira, y un "5" para el otro Arquero (es destruido).

La retirada del Ejército de Alejandro se produce hacia el área desde la que se movió anteriormente hasta el área de batalla. Las Fuerzas enemigas destruidas permanecen destruidas. Saca Planes de Batalla enemigos normalmente cuando vuelvas a entrar en el Área.

FUERZAS DE ALEJANDRO DESTRUIDAS

Quita tus Fuerzas destruidas del Campo de Batalla. Tus Fuerzas destruidas pueden ser compradas de nuevo durante tus futuros pasos de Reabastecimiento.

FUERZAS ENEMIGAS DESTRUIDAS

Mueve cada Fuerza enemiga destruida a la sección de Reabastecimiento del mapa. Recibirás Oro adicional por ellas durante tu siguiente paso de Reabastecimiento.

DESPUÉS DE LA BATALLA

Después de la batalla, vuelve tus Planes de Batalla a tu montón, y los Planes de Batalla del enemigo a su taza para la siguiente batalla.

INTIMIDACIÓN

Cuando mueves el Ejército de Alejandro hacia una Fortaleza enemiga (no hacia un Área de Batalla), puedes intentar la Intimidación para conseguir que el enemigo se rinda. La carta de Intimidación está en la Hoja de Jugador y muestra las tiradas de dados y los modificadores necesarios.

Si recibes un resultado de Fracaso, debes comenzar una batalla. Si recibes un resultado de En Curso (*On-Going*), puedes decidir comenzar una batalla, o terminar tu paso de Conquista. Puedes intentar otra Intimidación en el siguiente turno.

Si recibes un resultado de Éxito, has capturado la Fortaleza. Mueve a todas las Fuerzas enemigas a la Caja de Destruídos de la sección de Reabastecimiento.

Después de ver tu tirada del dado de Intimidación, puedes decidir gastar puntos de Gloria para modificar el resultado del dado. Por cada punto de Gloria que gastes, añades 1 al resultado del dado.

GANANDO GLORIA

 <p>Unspent Glory</p>	<p>GLORY</p> <p>Glory Accomplishment</p> <p>2 Battle, Stronghold, Leader</p>
	<p>Gain +1 Glory from Battles, Strongholds, Leaders</p>
<p>Cost</p> <p>2 Insight, Draw</p> <p>4 Insight, Selection</p> <p>6 Advisor</p>	<p>Purchase</p>

Ganas 2 Glorias cada vez que ganas una Batalla, conquistas una Fortaleza (por Batalla o Intimidación), o eliminas a un Líder enemigo. Recoge inmediatamente las fichas de Gloria y colócalas en la sección de Gloria Sin Gastar de la Hoja de Jugador. Si tienes al Consejero Calístenes, ganas +1 Gloria por cada uno de estos logros. Puedes gastar Gloria para ganar Perspicacias, intimidar a una Fortaleza, o ganar los servicios de Consejeros sabios.

lócalas en la sección de Gloria Sin Gastar de la Hoja de Jugador. Si tienes al Consejero Calístenes, ganas +1 Gloria por cada uno de estos logros. Puedes gastar Gloria para ganar Perspicacias, intimidar a una Fortaleza, o ganar los servicios de Consejeros sabios.

¿GOBERNAR O ARRASAR?



Una vez que Conquistas un Área Clave, puedes decidir o Gobernar o Arrasar el Área. Marca el

área con la ficha apropiada.

Gobernar te dará Oro durante el paso de Reabastecimiento en cada futuro turno de campaña. Arrasar te dará por una sola vez, una cantidad de Oro más grande en el momento en el que decides Arrasar. Si Arrasas, coloca inmediatamente el Oro en tu Tesoro. No tienes que esperar el paso de Recibir Oro.

REPITE EL PASO DE CONQUISTA

Ahora puedes repetir todos los pasos del paso de Conquista. Puede repetirlo tantas veces como desees. El factor restrictivo es por lo general la tirada de Reconocimiento. En algún punto serás incapaz de mover debido a la carencia de Oro o de Fuerzas. El paso de Conquista acaba si decides no moverte.

Ejemplo:

Tiras el dado para el Reconocimiento, pero el coste en Oro o Impactos es demasiado alto. Decides no moverte. Esto termina tu paso de Conquista.

REABASTECIMIENTO

GANAR ORO

<p>TREASURY</p> <p>Destroyed Enemy Forces</p>	<p>RESUPPLY</p> <p>Gold Gained:</p> <p>5 per Pivotal Area Governed</p> <p>1 per enemy Force Destroyed (since last Resupply step)</p> <p>12 per Pivotal Area Razed (since last Resupply step)</p> <p>Pay Purchase (Select 1)</p> <p>3 Temple</p> <p>5 City</p> <p>X Macedon Force (X = Battle value)</p> <p>May select more than 1</p>
--	--

Determina la cantidad de Oro que recibes. Cada mapa de campaña tiene requisitos diferentes. Si cumples un requisito, consigues la cantidad de Oro indicada.

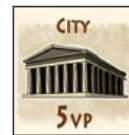
Una vez que hayas determinado y recogido tu Oro, lo colocas en tu Tesoro, y mueves las Fuerzas enemigas destruidas, de nuevo a su taza.

GASTAR ORO Y GLORIA

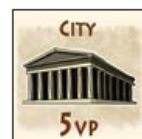
La sección de Reabastecimiento de cada mapa indicará los costes para varias compras. Durante un turno, solamente puedes comprar: 1 Ciudad, o 1 Templo, o 1 o más Fuerzas, salvo que hayas comprado al Consejero Antípater. Las fichas de Ciudad/Templo proporcionados limitan el número de Ciudades/Templos que puedes tener sobre el mapa.

Fuerzas - Para comprar Fuerzas, el coste de cada Fuerza es igual a su valor de Batalla (no añadas los valores de superíndice).

Ejemplos:



Con Antípater y 9 de Oro, podrías comprar el Peltasta, una Ciudad, y un Templo.



Área.

Ciudades - Consigues 5 puntos de victoria al final de la campaña por cada Ciudad que hayas construido. Durante tu paso de Gastar Oro, puedes comprar una Ciudad en tu Área actual. Sólo puedes construir una Ciudad en un



Templos - Consigues 1 Plan de Batalla de Destino por cada Templo que tengas en el mapa. Durante tu paso de Gastar Oro, puedes comprar un Templo en tu Área actual Sólo puedes construir 1 Templo en un Área.

Coloca tus nuevas Fuerzas en el Campo de Batalla con tus otras Fuerzas. Coloca tus Ciudades y Templos recién construidos en el Área donde está situado tu Ejército.

Puedes gastar tus puntos de Gloria para comprar Perspicacia y Consejeros o guardarlos para modificar tus tiradas del dado de Intimidación. El coste está indicado en la Hoja de Jugador.

FICHAS DE PERSPICACIA



Coloca estas fichas en una taza opaca. Puedes usar cada ficha de Perspicacia una vez y después debes descartarla para el resto de la campaña. Paga 3 Glorias por sacar una ficha de Perspicacia al azar o 7 Glorias por escoger una ficha concreta de Perspicacia.

Anticipación - Juégala antes de que el enemigo saque sus Planes de Batalla. El enemigo no saca ningún Plan de Batalla para esta batalla.

Bucéfalo (el caballo de Alejandro) - Juégala cuando eliges tus Planes de Batalla. Alejandro gana +1 de Batalla y +1 de superíndice para la batalla.

Cortesanías - Puedes jugarla después de ver el resultado del dado de una tirada de Intimidación. Añade 4 a una tirada del dado.

Diplomáticos - Juégala antes de tirar el dado para Las Órdenes Enemigas. Añade 3 al resultado del dado para todas las tiradas de Órdenes Enemigas en este turno.

Maniobra - Juégala cuando eliges tus Planes de Batalla. Las Fuerzas Enemigas no pueden atacar durante el primer turno de batalla. Las Murallas enemigas actúan normalmente. Esta Perspicacia cancela todos los Planes de Batalla enemigos que sólo afectan al primer turno de una batalla.

Moral - Juégala cuando eliges tus Planes de Batalla. Ganas una ficha de Recuperación por cada Fuerza que tengas en la batalla.

Espías - Juégala en cualquier momento. Descarta 1 ficha de Fuerza enemiga al azar de cada Fortaleza enemiga (incluyendo las Murallas). No puede ser usado contra la Fortaleza de Tiro.

Trampa - Juégala en cualquier momento durante un turno de batalla. Tira un dado e inflige ese número de Impactos a las Fuerzas enemigas (no al Líder).

FICHAS DE CONSEJEROS



Alejandro tenía un pequeño grupo de amigos y consejeros cercanos. Estos Consejeros son provechosos para realizar las ya formidables habilidades de mando de Alejandro. Los Consejeros sólo pueden comprarse con Gloria. La habilidad de cada Consejero se detalla a continuación.



Antípater (Comandante) - Te permite comprar Templos, Ciudades, y Fuerzas durante cada paso de Reabastecimiento. Sin Antípater, sólo puedes comprar uno de los tres tipos en cada turno.



Aristander (Vidente) - Después de ver cada tirada del dado para las Órdenes Enemigas, puedes añadir 1 a la tirada.



Calístenes (Cronista) - Cuando ganas una Batalla, Conquistas una Fortaleza, o eliminas a un Líder enemigo, ganas +1 Gloria.



Hefestión (Héroe) - Añade 1 al valor de Batalla de Alejandro. Esto aumenta la posibilidad de Alejandro de atacar con éxito en la batalla, y el número de Planes de Batalla que consigues escoger.



Parmenión (General) - El enemigo recibe 3 Planes de Batalla menos en la batalla.

Los gastos de Oro y Gloria se efectúan al mismo tiempo y puedes alternar el gasto entre uno y otro.

REGLAS DE CAMPAÑA

TIRO

La campaña de Tiro cubre el sitio de la fortaleza de la isla detalladamente y tiene unas reglas especiales. El mayor desafío de esta campaña es el vencer las defensas de la isla. Las reglas están impresas en el mapa de Tiro, y esta sección proporciona algunos detalles adicionales.

Moviendo hacia Tiro- Sólo puedes moverte hacia el Área de Tiro desde el Área del Antiguo Tiro. Para poder hacerlo, debes tener una Muralla destruida y tu "Muelle" terminado durante tu paso de Movimiento del Ejército. El mapa muestra una vista ampliada de Tiro para mostrar las 6 secciones de Muralla diferentes.



El Casillero de Transportes - Alejandro tenía una flota de barcos que usó para el transporte y las comunicaciones. Los transportes son tu principal fuente de Oro en esta campaña. Ganas 3 Oros por cada Transporte que tengas durante tus pasos de Ganar Oro. Puedes comprar más Transportes pagando el coste de Oro del siguiente recuadro del casillero.

Ejemplo:

Tienes 1 Transporte. Te costará 2 Oros para comprar un Transporte y mover tu ficha hasta el recuadro "2". Si quieres un tercer Transporte, esto te costará 3 Oros más.



Casillero del Muelle (*Mole² en el original en inglés*)-

Los gobernantes de Tiro negaron el acceso de Alejandro a la isla, confiando en que estarían a salvo en Tiro porque estaba fuertemente protegida. Para alcanzar la isla, Alejandro hizo que sus hombres echaran al agua bloques de piedra, escombros y maderos para formar un camino de 91,5 metros de ancho y de 800 metros de largo desde el continente hasta la isla al que llamaremos Muelle. Esto permitió avanzar a los hombres y a las máquinas de sitio hasta las murallas de la isla. Coloca la ficha del Muelle (*Mole*) en el recuadro del principio del Casillero del Muelle.

En cada turno, puedes comprar 1 nueva sección de muelle y avanzar la ficha una casilla hacia Tiro. El coste de cada nueva sección está marcado en los recuadros del Casillero del Muelle. Si la ficha del Muelle está en el último recuadro durante tu paso de Movimiento del Ejército, puedes tirar un dado de Reconocimiento y mover tus Fuerzas a Tiro y entrar en batalla.



Casillero de Máquinas de Sitio en Barcos - Alejandro tenía varias galeras unidas (normalmente trirremes), y se construyeron en ellas grandes torres de sitio para así poder

llevar a las máquinas de sitio hasta las mismas murallas de Tiro. Consigues 1 tirada del dado de ataque de Sitio desde los Barcos por cada Barco de Sitio que tengas. Según vayas construyendo Barcos de Sitio, vas moviendo la ficha a lo largo del casillero. El coste para construir cada nuevo Barco se indica en cada recuadro. Los Barcos de Sitio conseguirán 1 Impacto sobre una Muralla con un resultado del dado de 3 o menos. Si se consigue un Impacto, tira un dado para determinar cuál es la sección de la Muralla que ha sufrido el impacto. Si una Muralla es destruida durante tu paso del Movimiento de tu Ejército, puedes tirar un dado de Reconocimiento y mover tus Fuerzas hacia Tiro y entrar en batalla.

² La expresión Mole en inglés se refiere a una estructura masiva, por lo general de piedra, usada como un muelle de embarque, rompeolas, o unión entre sitios separados por el agua. Históricamente, el término "Mole" fue usado en el Área de la Bahía de San Francisco en California para referirse a la estructura combinada de una calzada y muelle de embarque de madera o caballete que se extiende desde la orilla de Este y utilizado por varios ferrocarriles. Me ha parecido más correcto traducirlo como "Muelle". (N del T)



Casillero de la Flota de Tiro - Tiro tiene una flota de Buques de Guerra que intentarán atacar tu Muelle, hundir tus Transportes y Barcos de Sitio, y permitir a Tiro reconstruir las Murallas dañadas y recuperar sus Buques de Guerra perdidos. Tiro consigue una tirada para Órdenes Enemigas por cada punto de Buques de Guerra que tienen. Tú puedes gastar Oro para reducir sus Buques de Guerra. La cantidad de Oro se indica en el Casillero. Puedes reducir su flota por uno o varios recuadros en cada turno.

Ejemplo:

Su ficha de Buques de Guerra está en la casilla "3". Ellos tienen 3 tiradas del dado para Órdenes Enemigas. Si quieres reducir su flota a "2", esto te costará 6 Oros.

Órdenes Enemigas de Tiro - Varios resultados indican "0". Esto significa que puedes elegir qué efecto sufrir. Si no puedes poner en práctica un efecto, tus Fuerzas en la Hoja de Jugador sufren 1 Impacto.

Ejemplos:

Un resultado de Órdenes es un "3". No tienes ninguna sección del Muelle construida, y sólo tienes 2 Oros. Entonces, debes sufrir 1 Impacto en tus Fuerzas. Si tuvieras 3 Oros, entonces tendrías que perder el Oro. No puedes decidir guardar el Oro y recibir el Impacto en tus Fuerzas.

Un resultado de Órdenes es un "2", pero ellos no tienen ninguna Muralla dañada o destruida y tienen los 4 Buques de Guerra. Entonces, debes sufrir 1 Impacto.

Una orden de Reparar la Muralla mejorará una sección de Muralla de destruida a Reducida, o de Reducida a su fuerza completa. Si más de una sección de Muralla está Reducida/destruida, puedes elegir cuál es la que mejorará. Sin embargo, debes reparar una Muralla destruida antes de poder reparar una Muralla reducida. Cada resultado de Buque de Guerra Recuperado, moverá a la ficha marcadora de Buques de Guerra 1 casilla hacia adelante.

Resta 1 de las tiradas del dado para Órdenes Enemigas de Tiro después del turno de Febrero de 332 AC. Una vez que Tiro es conquistado, no vuelvas a tirar para Órdenes Enemigas en Tiro.

Incluso después de que Tiro haya sido conquistado, puedes seguir comprando Barcos de Transporte para ganar más Oro a lo largo de la campaña y secciones de Muelle para completar el Muelle, mientras tú permaneces en el antiguo Tiro. Históricamente, Alejandro casi había completado el Muelle cuando los Barcos de Sitio finalmente se abrieron camino por las murallas. Completó el Muelle inmediatamente después de conquistar Tiro para que sus tropas pudieran desfilarse ceremoniosamente hasta la ciudad de la isla.

Victoria - Si el Muelle está completo cuando ganas la campaña, ganas +15 Puntos de Victoria.

Históricamente, después de que conquistara Tiro, Alejandro se aventuró en Egipto en busca de una

profecía en el templo de Amon-Zeus. Si completas la campaña rápidamente, tú también tendrás tiempo para hacer este viaje. Esta es la razón de que haya un salto en VPs entre Octubre de 332 AC y Noviembre de

332 AC. Si ganas la campaña antes de Noviembre de 332 AC, ganas 1 Glorificación.

VINCULAR CAMPAÑAS

Puedes jugar las campañas en orden cronológico según se va desarrollando la vida de Alejandro Magno. Cuando haces esto, el resultado al final de una campaña modifica la situación de partida para la siguiente campaña. Tu último objetivo es el de aumentar tu posición de Inmortalidad. Esto es una medida del número de años en el futuro en los que serás recordado.

Al final de cada campaña, podrás mantener algunos de tus recursos y logros, mientras que otros serán convertidos en Puntos de Inmortalidad (PI). Una vez que hayas completado satisfactoriamente las 4 campañas, puedes usar la carta de Inmortalidad para determinar tu nivel de éxito.

<u>Recursos al Final</u>	<u>Se convierten en...</u>
Cada Área Gobernada	PI x6
Cada Gloria sin gastar	PI x4
Cada VP ganado	PI x2
Fuerzas	Transferidas nueva campaña
Consejeros	Transferidos nueva campaña
Glorificación	Transferida nueva campaña
Perspicacias sin gastar	Transferidas nueva campaña
Cada Oro no gastado	Descartado
Ciudades/Templos	Descartados
Cada Área Arrasada	Descartada

Al final de la campaña de Gaugamela gana Puntos de Inmortalidad igual al nivel de Glorificación de Alejandro x10

Comienzo de una Campaña Vinculada

A partir de la segunda campaña, no uses las Fuerzas, Consejeros, y el nivel de Glorificación de Alejandro indicados en el área de Preparación. Usa las Fuerzas, Consejeros y el nivel de Glorificación de Alejandro con el que acabaste la última campaña. También conservas cualquier ficha de Perspicacia que no hayas gastado.

Si terminas una campaña con una Profecía aún no resuelta, has fallado en completar la Profecía y sufres la penalización.

Regla Opcional: Cálculo de Victoria Independiente

Si juegas una campaña independiente, puedes usar la carta de Recursos al Final/Puntos de Inmortalidad para calcular un análisis más detallado de tu victoria.

Puntos Inmortalidad	Recordado por
0 a 69	50 años
70 a 139	100 años
140 a 209	500 años
210 a 279	1000 años
280 a 349	1500 años
350 a 419	2000 años
420 a 489	2500 años
490 a 559	3000 años
560 a 629	4000 años
630 o más	5000 años

Ejemplo: Al final de una campaña completada satisfactoriamente tienes: 4 Áreas Gobernadas, 3 Glorias no gastadas, has ganado 25 VP, 30 Oros no gastados, 1 Área Arrasada, 4 Fuerzas, 2 Consejeros, Glorificación (3), y 2 Perspicacias sin gastar. Ganarías 86 puntos de Inmortalidad (24+12+50), y tomarías a tus Fuerzas, Consejeros, Glorificación de Alejandro, y las Perspicacias sin gastar para la siguiente campaña.

GAUGAMELA

Durante la campaña de Gaugamela, los soldados de Alejandro se enfrentaron a la moral baja, la enfermedad, y el motín. Sus tropas habían estado llevando a cabo una campaña durante años y querían volver a casa. Las siguientes reglas especiales reflejan esta situación:

Gobernar/Arrasar - Recibes menos Oro por Gobernar y Arrasar que en otras campañas.

Operaciones Enemigas - Las fichas de Operación Enemiga no tienen su efecto normal. En cambio, cada ficha de Operación Enemiga que tú no hayas cancelado inflige 2 Impactos a tus Fuerzas cuándo se saca la ficha "¡Ya!".

Ejemplo: Las siguientes fichas han sido sacadas antes de la ficha "¡Ya!": 2 Fuerzas, 1 Fuerza (cancelada), y 1 Muralla. Sufres 4 Impactos cuando se saca la ficha "¡Ya!"

MATERIALES ADICIONALES

Creemos que el nuevo material es el mejor modo de mantener a los juegos frescos y nuevos. Proporcionaremos material adicional gratuito para este juego en nuestro sitio web: www.dvg.com Si tienes cualquier idea para reglas opcionales, escenarios, o añadidos, por favor envíanoslo por correo electrónico. Nuestra idea es la de hacer disponibles tanto nuestros nuevos materiales como el que sea enviado por los jugadores.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Dan Verssen

Producción del Juego: Holly Verssen

Material Gráfico: Wan Chui y Clara Cheang

Preimpresión de las Reglas: Tim Couper, Jim Silsby, Jr., Donald Garlit

Playtesting: Kevin Verssen, Kira Verssen

Traducción al español: Felipe Santamaría

Gracias Especiales también a cada uno de los que probaron las primeras ediciones de las reglas fijadas en nuestro sitio web y las valiosas sugerencias proporcionadas.

Copyright 2009 • Dan Verssen Games (DVG)

DETALLADO EJEMPLO DE TURNO Y DE BATALLA



He aquí un ejemplo paso a paso del primer turno de la campaña del Granicus.

Después de la Preparación inicial, mi primer objetivo es el de conquistar Chaeronea. Siguiendo la Secuencia de Juego, Avanzo la ficha de turnos desde la casilla "Start" a la de 338 AC. No tengo ninguna fuerza dañada, por lo que me salto la fase de Reequipamiento.

Tiro el dado para las Órdenes Enemigas por cada Fortaleza en el mapa. En Sardis saco un "1". Contando desde Sardis a mi actual colocación del Ejército de Alejandro en Macedonia, mi tirada del dado se modifica hasta un "5". Miro en la Carta de Órdenes Enemigas y veo que debo o gastar 2 Oros o Sufrir 1 Impacto. Decido gastar el Oro y quitarlo de mi Tesoro. Para Halicarnassus saco con el dado un "3", que se modifica a un "9". Ganaré 2 Oros si conquisto Halicarnassus con Intimidación. Coloco 2 Oros en el Área de Halicarnassus. Finalmente, saco con el dado un "6" para Lycia que se modifica a un 10+. No tiene ningún efecto.

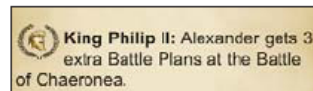
Giro una ficha de Operación Enemiga y veo que es "1 Fuerza". Yo podría cancelar la ficha gastando 2 Oros, pero decido no hacerlo. Saco una Caballería Pesada de la taza de Fuerzas Persas y la coloco en el área de Fuerzas de Operaciones Enemiga.

Es ahora el tiempo para mi paso de Conquista. Decido moverme desde Macedonia hasta Chaeronea. Saco con el dado un "4" para mi tirada de Reconocimiento. Ya que el resultado del dado es menor que el número de Fuerzas que tengo, sé que gastaré Oro en vez de recibir Impactos. Tengo 5 Fuerzas. Resto mi resultado del dado de mis Fuerzas (5 - 4 = 1). Pago 1 Oro. Muevo mis Fuerzas un Área lo que sitúa al Ejército de Alejandro en Chaeronea.

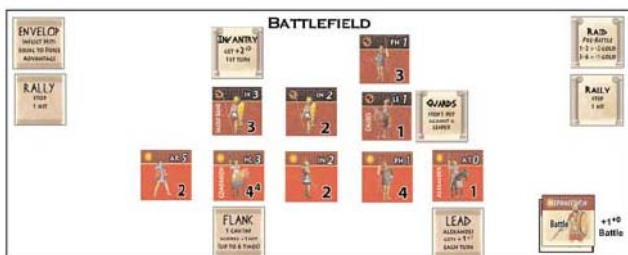
Chaeronea tiene 4 Fuerzas de Griegos del Sur.

Coloco sus 4 Fuerzas encima de las mías en el Campo de Batalla de la Hoja de Jugador, ordenando las Fuerzas por la Velocidad.

Los Griegos sacan 4 Planes de Batalla, uno por cada una de sus fuerzas. Consiguen una Incursión, Infantería, Guardias, y Recuperación. Después de ver sus Planes de Batalla, puedo escoger los míos. Consigo un número de Planes de Batalla igual al Valor de Batalla en la ficha de Alejandro. En esta temprana parte de su vida, él sólo tiene un Valor de Batalla de 1, y una velocidad de 0. Consigo 1 Plan de Batalla.



También, el mapa me dice que el Rey Filipo II está presente, entonces consigo 3 Planes de Batalla más. También puedo gastar 1 Oro por cada Plan de Batalla adicional que deseo comprar. Escojo Recuperación, Liderazgo, Flanco, Flanco y Rodear y los coloco en el Campo de Batalla. Pago 1 Oro para comprar el 5º Plan de Batalla. Coloco un dado con el resultado 2 al lado de mi ficha de Flanco como un recordatorio de que lo he comprado dos veces.



Ya que los Griegos tienen un Plan de Batalla de Pre-Batalla, tiro para su Incursión y saco un "1". Quito 2 Oros de mi Tesoro y descarto su ficha de Incursión.

La batalla comienza con las fuerzas que tienen la velocidad más alta. En este caso, es mi Arquero. Saco con el dado un "5" y fallo. Después puedo decidir tirar el dado para mi Caballería Pesada de la Compañía³, o para la Infantería Griega de la Banda Sagrada⁴. Se supone que ambos atacan simultáneamente, por lo que no importa quien tira primero el dado. Tiro primero para la Infantería Griega del Sur. Consiguen un "4", con lo que normalmente fallarían, pero tienen el Plan de Batalla de Infantería que les da +2 a su ataque. Ellos consiguen 1 Impacto. Retiro mis Arqueros que sólo necesitan 1 Impacto para ser destruidos. Ataco con mi Compañía que saca con el dado un "2". Consigue 2 Impactos porque el resultado es igual a o menos que ambos valores, el normal y el de Superíndice. También, decido usar uno de mis Planes de Batalla de Flanco, por lo que consigo 3 Impactos. El Plan de Batalla de Recuperación de los Griegos absorbe 1 Impacto, y selecciono a su Falange para absorber otros 2 Impactos, que la destruyen.

Su Infantería saca un "2", consiguiendo 1 Impacto. Mi Infantería saca un "4", y falla. El general ateniense Chares saca un "6", y falla. Uso mi Plan de Batalla de Recuperación para absorber el daño.

Mi Falange ataca de un modo especial. Comienzan su ataque con un valor de batalla de 4. Si consiguen impactar sacando con el dado un 4 o menos, los Griegos reciben 1 Impacto. La Falange consigue atacar otra vez con un valor de batalla de 3, impactando con un resultado de 3 o menos. Esto continúa hasta un valor de batalla de 1, pero sólo si siguen impactando. Si fallan en alguna ocasión, su turno se acaba. En esta batalla, Impactan con un resultado de "3". Atacan de nuevo y consiguen otro Impacto con un resultado de "1", y finalmente fallan con un resultado de "5". Han conseguido 2 Impactos, y destruyo a la Infantería de la Banda Sagrada.

³ La **Caballería de la Compañía (o Companion)** era la Caballería Pesada de elite de Alejandro. (N. del T.)

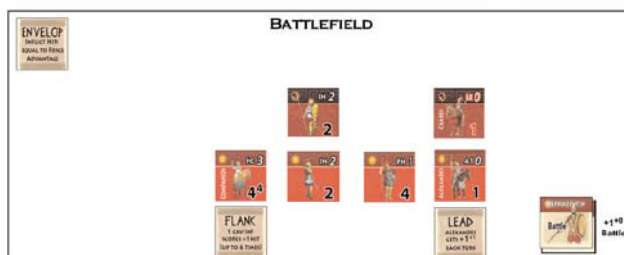
⁴ La expresión la **Banda Sagrada** hace referencia a una de las dos unidades militares de elite del mundo antiguo: La **Banda Sagrada de Tebas** y la **Banda Sagrada de Cartago**. (N del T)

Alejandro ahora tiene que tomar una decisión muy importante. Puede atacar a las fuerzas regulares Griegas, o puede designar como su objetivo específico al general, su Líder. Si ataca a Chares, entonces todo el daño que consiga Chares irá contra Alejandro, y no contra mis otras Fuerzas. Si Alejandro resulta Impactado, perderá 2 Glorificaciones que se quitarán de su ficha. Aún no ha ganado ninguna Glorificación, por lo tanto, 1 Impacto lo matará y terminará el juego. Pero, sin embargo, si Alejandro logra destruir a Chares, todas las demás Fuerzas griegas escaparán, terminando la batalla con la victoria de Alejandro.

Decido que Alejandro ataque a Chares. Debido a su valor de Batalla, Alejandro tiene que sacar con el dado un resultado de 1 para Impactar. Mi Plan de Batalla de Liderazgo añade 1 a su valor de Batalla, subiéndolo a 2, y le da también un Superíndice de 1. También, porque su Consejero es Hefestión, gana otro 1 a su valor de Batalla. Así, conseguirá 1 Impacto con un 2 o 3, y 2 Impactos con un 1. Saca con el dado un "1" y consigue 2 Impactos. Quito el Plan de Batalla de Guardias, e inflijo 1 Impacto a Chares, girando su ficha y reduciendo a 0 su Velocidad. Chares ahora es colocado enfrente de Alejandro que también tiene una velocidad de 0.

Al final del turno 1, se retira el Plan de Batalla de Infantería.

Esta es la apariencia de la batalla al principio del turno 2:



El turno 2 comienza con mi Caballería Pesada incapaz de atacar. Sólo pueden atacar en el próximo turno, salvo que tenga el Plan de Batalla de Carga. La Infantería Griega saca con el dado un "2" y consigue 1 Impacto. Mi Infantería es la que menos posibilidad tiene de conseguir algún daño real, por lo que recibe el impacto y giro la ficha. Mi Infantería consigue tirar el dado antes de sufrir el daño. Tira el dado y consigue un "6", y falla.

Mi Falange saca con el dado un "4" y consigue 1 Impacto, giro a la Infantería Griega. Tira el dado otra vez y saca un "4" y falla. El fallar en este caso, ha sido bueno. Si hubiera acertado, conseguiría 1 nuevo

Impacto y la infantería Griega hubiera sido destruida, consiguiendo con ello que Chares abandone el Campo de Batalla, perdiendo la posibilidad de ganar 2 Glorias.

Puedo usar mi Rodear ahora, lo que terminaría la batalla. Tengo 4 Fuerzas y ellos sólo tienen 2. La diferencia de fuerza sería 2, causando 2 Impactos (a la Infantería, no a Chares. Sólo Alejandro puede atacar a Chares). Si en algún momento hay algún Líder sólo frente al enemigo, el Líder se retirará. Decido no Rodear, y seguir con la gran batalla entre Chares y Alejandro. Si uno u otro consiguen 1 Impacto, su adversario muere. Lamento ahora el que ya haya usado mi Recuperación, esto me daría protección contra un ataque exitoso de Chares.

Chares tira el dado primero y falla. Alejandro saca con el dado un "3". Un Impacto. Esto es suficiente para retirar a Chares de la batalla, terminando la batalla (todas las demás fuerzas griegas lo siguen).

Siguiendo la Secuencia de Juego, ahora recojo mi Gloria. Gano 2 Glorias por la Batalla, y otras 2 por eliminar a un Líder. Añado 4 Glorias al área de Gloria en la Hoja de Jugado. Entonces decido o Arrasar el área, ganando 12 Oros al momento, o puedo Gobernar el área, ganándome 5 Oros en cada turno para el resto de la campaña de Granicus. Decido Arrasar el área y colocar inmediatamente 12 Oros en mi Tesoro.

Yo podría Repetir la fase de Conquista, y Explorar otra vez, pero prefiero gastar mi Oro y Gloria directamente aquí en Chaeronea. No tengo al Consejero Antípater que me permitiría hacer diferentes tipos de compras, entonces tengo que decidir lo que quiero comprar con mi Oro. Si tuviera bastante Gloria como para comprar a Antípater, entonces podría comprar una combinación de cosas en vez de solamente una.



Decido comprar un Templo, que me dará el uso de un Destino en mis futuras Batallas. Cada Destino me permite tirar de nuevo el dado 1 vez en cualquier tirada del dado del Ejército de Alejandro durante cada batalla.

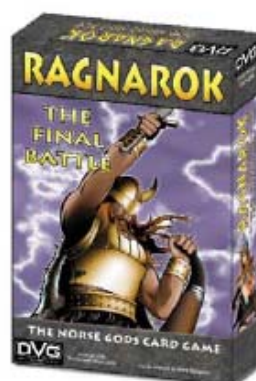
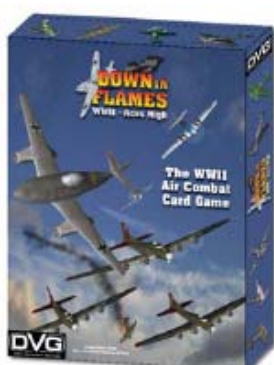
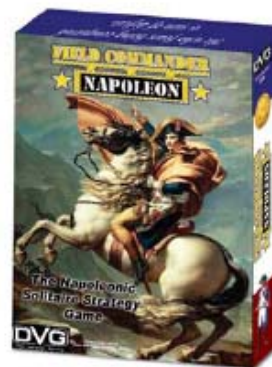
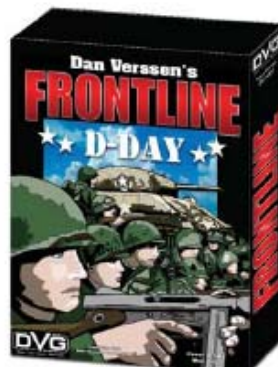
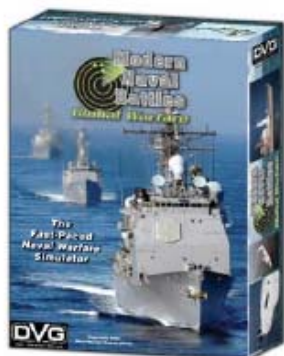


Coloco el Templo en Chaeronea. No tengo suficiente Gloria para un Consejero, pero puedo gastar 3 para sacar una ficha de Perspicacia al azar o 7 para una compra específica. Decido sacar al azar 1 Perspicacia. Consigo Maniobra que impedirá al enemigo atacar en el primer turno de una Batalla. Una Perspicacia realmente provechosa.

Esto completa mi primer turno en la campaña de Granicus.



Algunos de nuestros finos juegos DVG...



Para ver más, por favor visítenos en nuestra web en:

www.dvg.com

