



DEVIR

POLIS

Un juego de FRAN DÍAZ

COMENTARIOS A LA EDICIÓN

Los juegos son la más elevada forma de investigación

Albert Einstein



COMPONENTES

- 1 tablero principal
- 1 marcador de ronda
- 24 cartas de evento
- 18 cartas de polis
- 14 losetas de proyecto
- 1 marcador de fin de ronda
- 24 cartas de batalla
- 1 dado de 4 caras
- 11 cubos negros
- 90 cubos azules y rojos
(45 de cada color)
- 50 discos azules y rojos
(25 de cada)
- Mercaderes azules y rojos (8 de cada)
- Próxeno azul y rojo
- 2 tableros personales (Esparta y Atenas)
- 2 hojas de ayuda del jugador

Toda persona tiene su juego, no importa si no lo ha encontrado aún. En Devir intentamos cubrir las necesidades de cada tipo de jugador, no importa la edad, el tiempo disponible, la complejidad o el número de jugadores. Tratamos de buscar y seleccionar, según nuestro criterio de jugadores, los mejores juegos disponibles.

Jugar es una experiencia única donde ponemos en juego nuestras habilidades, tanto emocionales como racionales. Los wargames para dos jugadores son la cumbre de los juegos de competición racional, empezando por el ajedrez y el GO, hasta llegar a los juegos modernos de recreación histórica, como Polis.

El creador de wargames representa para nosotros el mejor legislador posible, una artista que consigue crear las condiciones objetivas igualitarias que permitan a ambos jugadores obtener la victoria, haciendo uso de sus decisiones racionales. Gestión de los recursos, uso de la amenaza en el despliegue, control del territorio, planificación del crecimiento, sustento de las propias unidades, bloqueo de la expansión del enemigo y uso de las tropas solo como extensión de la política cuando es necesario y ventajoso. A menudo partiendo de posiciones asimétricas que recreen el caso particular de cada oponente según su contexto histórico. Todo esto está reflejado brillantemente por Fran Díaz en Polis, y os aseguro que es mucho más fácil escribirlo en un prólogo que llevarlo a cabo en un reglamento.

Polis es un wargame que enfrenta Esparta a Atenas en la persecución de la hegemonía durante las guerras del Peloponeso. Fran Díaz construye una gran metáfora acerca de la gestión política y económica del conflicto, desplegada a través de decisiones naturales y accesibles a cualquier jugador, pero de una profundidad sólo equiparable a la realidad.

El wargame fue inventado por las academias militares de Estado Mayor en el siglo XIX, pocos son los wargames que acaban formando parte de sus ludotecas, y Polis ha merecido ese reconocimiento. Espero que lo disfrutes tanto como lo hemos disfrutado nosotros jugándolo.

Kim Dorca, julio de 2020

CRÉDITOS

Autor: Fran Díaz

Ilustración de portada: Enrique Corominas

Ilustraciones del juego y del mapa: David Esbrí

Maquetación y diseño gráfico: Antonio Catalán

Pruebas de juego: Toni Serradesanferm y Santa Clara BCS,

Miguel Vall, Pascal Puddu, Ramsés Bosque y Eduardo Sánchez

Revisión: Jaume Muñoz

Producción editorial: David Esbrí

Revisión de términos griegos: Agelos Stylos y Theseus Liverios

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



POLIS

Bienvenido al siglo V a.C., en el que las ciudades-estado de la antigua Grecia (llamadas polis) eran los florecientes centros de la vida cultural y política.

Progreso y destrucción, sangre y gloria, conviven en este único periodo histórico, en el que las ambiciones de Atenas y Esparta chocan en una larga lucha por la hegemonía.

Solo unos pocos años antes, las polis griegas estuvieron al borde de ser derrotadas por el poder del imperio persa, destino que hubiera desembocado en la pérdida de su identidad y autonomía. Ante semejante amenaza surgió un fuerte sentimiento panhelénico. Bajo el liderazgo de las dos polis más importantes (Atenas y Esparta), lucharon todas juntas por su propia supervivencia con fuerte voluntad y determinación, terminando por prevalecer sobre el poderoso enemigo.

Con la amenaza persa eliminada, los puntos de vista de Atenas y Esparta acerca del tipo de gobierno, la economía, la organización militar y otros aspectos de su sociedad chocaron violentamente, dando paso a una lucha por el poder que culminaría en la Guerra del Peloponeso.

En ese mismo período prosperaron la cultura y el progreso, con grandes artistas y filósofos, principalmente en Atenas bajo la guía de Pericles. Pero el continuo conflicto larvado entre las dos polis resultó en continuas confrontaciones de gran violencia, y para el final de la segunda Guerra del Peloponeso, el mundo griego había sufrido grandes pérdidas económicas y demográficas.

Cuando finalmente Atenas se rindió, ambas polis se habían debilitado enormemente.

En Polis, cada jugador tomará el mando de Atenas o Esparta, intentando expandir su poder e influencia (por métodos diplomáticos o por la fuerza). Deberá crear una alianza de polis y administrarla sensatamente, equilibrando su expansión y economía, sin malgastar recursos ni poder militar. Aumentar el prestigio de la liga de polis será clave para lograr la victoria en esta pelea por la hegemonía.

TABLA DE CONTENIDOS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA.....	4	7. ASEDAR UN POLIS.....	13
DESARROLLO DE LA PARTIDA	6	8. RECAUDAR TRIBUTO	15
ACCIONES.....	9	9. COMERCIAR	15
1. CREAR HOPLITAS	9	10. MOVER PRÓXENO	17
2. CREAR GALERAS.....	9	11. INSTIGAR GUERRA CIVIL.....	18
3. CREAR MERCADERES.....	10	BATALLAS.....	18
4. INICIAR PROYECTO	10	FIN DE RONDA	21
5. MOVER HOPLITAS.....	11	FIN DE PARTIDA	22
6. MOVER GALERAS	12		

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

A continuación se indica cuál es la disposición de los elementos del juego para jugar una partida de Polis. Para preparar los elementos de juego, colócalos tal como se muestran en la imagen. Los jugadores pueden decidir qué bando va a llevar cada uno, o lanzar el marcador de fin de ronda **F** como una moneda a cara o cruz, para determinarlo aleatoriamente.

Primero separaremos las partes propias de cada jugador y después dispondremos el resto de elementos comunes.

Esparta

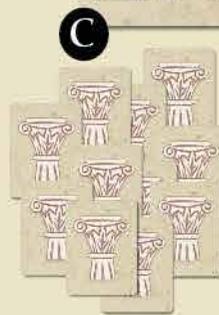
Toma su tablero personal, una hoja de ayuda, todas las piezas de madera de color rojo y las cartas de sus polis iniciales (Pylos, Gythion y Sparti) y coloca sobre ellas tantos cubos como el número indicado en su población base (2, 1 y 4 respectivamente).

- Coloca discos sobre las polis Pylos, Gythion y Sparti en el mapa.
- Coloca 3 hoplitas (cubos) en el territorio de Lakedaemon.
- Coloca 1 galera (cubo) en Ionion pelagos
- Coloca 2 galeras (cubos) en Myrtóon pelagos.
- Coloca 1 mercader en el puerto comercial.
- Coloca el próxeno en Sparti.
- En el tablero personal, coloca cubos de madera cubriendo el número 3 en todos los conceptos, excepto en el prestigio que se cubre el número 2 y en el trigo, que se sitúa sobre su símbolo (fondo de color amarillo). Deja a un lado del tablero personal el resto de piezas de madera, a modo de reserva personal.

Atenas

Toma su tablero personal, una hoja de ayuda, todas las piezas de madera de color azul y las cartas de sus polis iniciales (Chios, Chalkis y Athinae) y coloca sobre ellas tantos cubos como el número indicado en su población base (2, 1 y 5 respectivamente).

- Coloca discos sobre las polis Chios, Chalkis y Athinae en el mapa.
- Coloca 3 hoplitas (cubos) en el territorio de Attika.
- Coloca 2 hoplitas (cubos) en el territorio de Ionia.
- Coloca 2 galeras (cubos) en Kyklades.
- Coloca 1 galera (cubo) en Noties sporades.
- Coloca 1 mercader en el puerto comercial.
- Coloca el próxeno en Athinae.
- En el tablero personal, coloca cubos de madera cubriendo el número 3 en todos los conceptos, excepto en el prestigio que se cubre el número 2 y en la plata, que se sitúa sobre su símbolo (fondo de color gris).
- Deja a un lado del tablero personal el resto de piezas de madera, a modo de reserva personal.



Polis neutrales



Elementos comunes

A Colocad el **marcador de ronda** en el tablero mostrando la cara Alfa.

B Dejad las **cartas de las polis** neutrales en la parte superior del tablero, las cartas de batalla y el dado al alcance de todos los jugadores.

C Mezclad las **losetas de proyecto** y situadlas boca abajo junto al tablero principal. Tomad 3 del montón al azar y dejadlas boca arriba en los espacios correspondientes del tablero principal.

D Dividid las **cartas de evento** según su anverso (las correspondientes a las rondas Alfa, Épsilon y Omega) y barajad cada mazo por separado. Poned una carta al azar del mazo Omega boca abajo en el tablero. A continuación, una carta al azar del mazo Épsilon, boca abajo, sobre la carta anterior. Por último, haced lo mismo con una carta del mazo Alfa, y devolved el resto a la caja.

E Colocad un cubo negro sobre los espacios más a la izquierda de cada uno de los tres bienes del **mercado**: hierro, madera y vino. Colocad también un cubo negro cubriendo los espacios con un 4 o un 5 de los **mercados exteriores** del mapa.

F Dejad el **marcador de fin de ronda** al alcance de ambos jugadores.

Ya tenemos el tablero desplegado y las piezas en su lugar adecuado. Vamos a ver en qué consisten todos ellos.

1 El **tablero de juego** se divide en dos espacios claramente diferenciados. El **mapa** muestra los 12 territorios, 5 mares, 18 polis, 5 mercados exteriores y 2 puertos comerciales (los cuadrados con los símbolos de Atenas y Esparta en el mar) y las distintas rutas comerciales (líneas de puntos).

La **zona izquierda del tablero** nos muestra, de arriba a abajo, los siguientes conceptos:

2 **Ronda en curso.** Aquí colocaremos el marcador de ronda. Al principio del juego mostrando la cara de la ronda Alfa. Al principio de la segunda ronda de juego le daremos la vuelta para mostrar la Épsilon. Al principio de la tercera ronda lo retiraremos del tablero para ver la ronda Omega.

3 **Mercado.** En éste veremos los valores de los distintos recursos (hierro, madera y vino) en cada momento del juego. El cubo negro fluctuará sobre cada uno de los recursos, el valor de mercado de los cuales se encuentra en los números junto al marcador de ronda, justo encima del mercado, según la cantidad de trigo o plata por la que se efectúa el intercambio (pág. 17).

4 **Recaudación de impuestos.** Espacios con los tipos y cantidades de bienes que pueden recaudarse a modo de impuestos en cada uno de los territorios. El primer valor visible debajo del último cubo en cada una de las columnas indicará la cantidad a recaudar.

5 **Proyectos.** Colocaremos los proyectos a disposición de los jugadores, tantos como corresponda a la ronda en curso (pág. 11). El resto los dejaremos al lado del tablero formando una pila



El **marcador de ronda** es un recordatorio que hay que actualizar al principio de cada ronda, de modo que muestre la letra que corresponda:



Α - Alfa, Σ - Épsilon,
Ω - Omega.

Al **principio de cada ronda entran en juego los eventos:** el jugador con más prestigio en su tablero personal (en caso de empate o en la primera ronda lo hará el Ateniense) lee en voz alta la carta superior del mazo de eventos y aplica todos los efectos que se refieran a él mismo. A continuación, su oponente aplica lo que le corresponda.

Tras la ejecución de la carta de evento, comienza su **turno** el jugador con **menos prestigio** en su tablero personal (en caso de empate o en la primera ronda, el Espartano). En cada ronda, los jugadores se irán alternando para jugar sus turnos. En su turno, los jugadores pueden **ejecutar dos** de las once acciones disponibles, **sin repetir el mismo tipo de acción dos veces**. No hay límite al número de turnos que pueden llevar a cabo los jugadores en cada ronda, y pueden pasar en el momento que deseen.

Al final de cada turno de jugador, **se comprobará si se producen batallas** en algún territorio o mar (si coexisten 8 o más unidades). En caso afirmativo, se resolverán una a una en el orden que elija el jugador cuyo turno esté en curso. A continuación, el otro jugador llevará a cabo su turno (ejecutando dos acciones diferentes y después comprobando si se produce alguna batalla). Ambos jugadores alternarán sus turnos hasta pasar y finalizar la ronda.



Desde el momento en el que un jugador decida pasar (y por tanto no ejecutar) una o ambas acciones de su turno, su oponente puede ejecutar todas las acciones que desee (incluso el mismo tipo en múltiples ocasiones seguidas), hasta que decida también él pasar. No obstante, **cada acción** ejecutada por el único jugador que no ha pasado todavía tiene un coste añadido: deberá pagar de su reserva **un recurso adicional** (el que desee entre 1 hierro, 1 madera, 1 vino, 1 plata o 1 trigo) **antes de ejecutar** la acción.

Cuando un jugador declara que pasa, le entregará al contrincante el **marcador de fin de ronda** como recordatorio de que debe efectuar este pago por cada acción que lleve a cabo.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Polis se desarrolla en **3 rondas de juego**, que abarcan el periodo histórico desde la formación de la Liga de Delos (478 a.C.) hasta la derrota de Atenas en la Segunda Guerra del Peloponeso (404 a.C.):

Α **La primera ronda (Alfa)** comprende el periodo de expansión de la influencia ateniense tras la victoria final de su flota sobre la persa, que termina refugiada en la costa sudeste del mar de las Sporades. Mientras tanto, Esparta sufre los escandalosos juicios de su rey Leotíquidas II y el general Pausanias.

Σ **La segunda ronda (Épsilon)** corresponde aproximadamente al periodo que arranca en el año 460 a.C. En esa época, la enemistad entre Atenas y Esparta se demuestra en escaramuzas militares que desembocarán en la Primera Guerra del Peloponeso. La cultura ateniense florece bajo el mandato de Pericles.

Ω Durante el periodo representado en **la tercera ronda (Omega)**, se acentúa la hostilidad entre ambos bandos, dando pie a la Guerra Arquidámica. Esparta se dedica a rapiñar Attika, y la población del territorio se ve obligada a refugiarse tras las murallas atenienses. La superpoblación en la capital desatará una peste que acabará con numerosas bajas, incluso el propio Pericles. A pesar de ello, Atenas se recupera y se acuerda una tregua entre ambas ligas, la llamada Paz de Nicias.

El enfrentamiento culmina en el periodo en el que el intrigante genio militar Alcibíades llega a cambiar de bando en dos ocasiones. Una desastrosa campaña ateniense en Sicilia (cuando el signo de la guerra parecía decantarse a su favor) permite a Esparta bloquear el comercio de su enemigo, tras varias victorias navales. Atenas, ante la imposibilidad de suministrar alimentos a su población, se encuentra en la tesitura de rendirse ante Esparta.

La **ronda finaliza** en cuanto ambos jugadores hayan pasado y se hayan completado los pasos del fin de ronda. En caso de que se cumpla alguna de las condiciones indicadas (ver pág. 22), consultaremos las reglas para el **fin de partida**.

CONCEPTOS DE JUEGO



El **Marcador de ronda** sirve para recordarnos varios conceptos. En primer lugar, nos indica qué ronda estamos jugando (Alfa, Épsilon y Omega). El número en el círculo recuerda el valor de apilamiento de tropas (pág. 9), el número de proyectos a disposición de los jugadores en cada ronda (pág. 11) y qué cargamentos están disponibles en los mercados exteriores (pág. 15): 3 en la fase Alfa, 4 en la Épsilon y 5 en la Omega.

Todos los elementos del juego están limitados a la cantidad de piezas que tiene el juego. Si un jugador se queda sin **cubos, discos o mercaderes**, no podrá ejecutar ninguna acción que requiera más piezas de las que dispone en ese momento. Los cubos representan tanto la población en las polis como los hoplitas y las galeras en el tablero. Además, sirven para marcar los valores de los recursos en el tablero personal de cada jugador.



Los discos sirven para indicar la supremacía de uno u otro jugador sobre las polis en el mapa, para indicar en qué regiones se ha recaudado tributos (pág. 15) y para marcar los asedios (pág. 13).



Este **dado** en forma de pirámide solo ofrece resultados del 1 al 4. Al tirarlo, el resultado del dado es el número que coincide en los tres lados del vértice superior. En el dado de la imagen, el resultado es un 2.

Los **tableros personales** indican los valores de prestigio, hierro, madera, vino, plata y trigo de cada jugador. Los espacios de los tableros individuales también están limitados. De este modo, un jugador nunca podrá obtener más recursos que el valor máximo de cada uno de los recursos presentes en el tablero. El primer número visible (a la derecha) del lugar ocupado por el



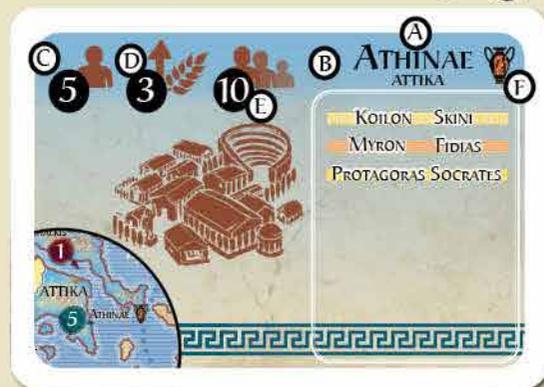
cubo indicará el valor actual de cada uno de los distintos conceptos (recursos o prestigio). Así, si se han seguido las instrucciones de preparación de partida, al principio del juego el jugador de Esparta verá que cuenta con un cuatro en todo excepto en prestigio (tiene 3) y trigo (del que no tiene nada) y el de Atenas con un cuatro en todo, excepto en prestigio (tiene 3) y plata (de la que no tiene nada)



Los puntos de **prestigio** son vitales para conseguir la victoria y necesarios para acometer toda acción militar. Pueden ser obtenidos realizando asedios con éxito, llevando a cabo proyectos al final de las rondas, dirigiendo maniobras decisivas en batalla o controlando polis con suficiente crecimiento demográfico.

Tanto el prestigio como la población son dos conceptos muy importantes en este juego. La **puntuación final** de un jugador al terminar el juego corresponderá principalmente a la suma de estos valores. Por esta razón, ambos jugadores deberán permanecer atentos a estos conceptos mientras gestionan el resto de factores del juego. Del mismo modo, es importante tener en cuenta que **si un jugador termina una ronda con su prestigio reducido a cero perderá el juego**.

Las **cartas de polis** cuentan con una serie de elementos comunes: En la parte superior derecha está situado el nombre de la polis **(A)**, sombreado por debajo con el color del territorio al que pertenecen **(B)**. En el lado izquierdo están los valores de **población base** (es el mismo que su valor de fortificación) **(C)**, el **crecimiento máximo** **(D)** y su **población máxima** **(E)** y el recuadro blanco indica donde colocar los proyectos y cuales se pueden construir en esa ciudad. Hay tres polis comerciales, señaladas con ánfora (tanto en la carta como en el mapa) **(F)**.



La **Población** reside en las polis. A lo largo del juego, ambos jugadores competirán para controlar y tener en su liga la mayor cantidad de las 18 polis del juego, con especial atención a las más valiosas. Sin embargo, si un jugador no es capaz de suministrar suficiente comida a su liga de polis al final de cada ronda, sufrirá pérdidas de **prestigio** o incluso deserciones por parte de ciertas poblaciones aliadas.

Cuando una polis está alineada en la liga de un jugador (y por tanto, es controlada por él), su población puede variar entre 1 y su valor de **Población máxima**. Al finalizar cada ronda, el jugador que controle la polis podrá decidir aumentar la población en tantos cubos como el valor de **Crecimiento máximo** indicado en la carta, como veremos en la fase de fin de ronda (pág. 21).

Cada polis se representa en el mapa del tablero mediante un círculo. El número de su interior indica la **Población base** de la ciudad y de su carta correspondiente, mientras siga siendo neutral (es decir, sin estar aliada con un jugador). Este número corresponde también con su valor de **Fortificación**. Cuanto mayor sea este número, más difícil será asediarla para forzarla a ser anexionada a la liga de polis de uno u otro jugador.

La **población de una polis** controlada por un jugador se representa por la cantidad de cubos de su color situados sobre la carta de la polis en su espacio de juego. Esos cubos pueden ser convertidos en **hoplitas, galeras o mercaderes**, como se verá en la descripción detallada de las acciones (pág. 9). En ese proceso, el jugador verá reducida su población (y en consecuencia también sus puntos de victoria). Sin embargo, esos tres tipos de unidades serán necesarios para ejecutar acciones fundamentales en el juego como recaudar tributos, comerciar o asediar una polis.

Los **hoplitas** son unidades militares terrestres representadas por los cubos de un jugador situados en los territorios del mapa. Un jugador controla un territorio si tiene en él más hoplitas que su oponente. Dicho control impide el movimiento de hoplitas del otro jugador a través de ese territorio.

Las **galeras** son unidades militares marítimas representadas por los cubos de un jugador situados en los mares del mapa. Un jugador controla un mar si tiene en él más galeras que su oponente. Dicho control impide el movimiento de galeras, hoplitas y mercaderes del contrincante a través de ese mar.

El envío de **los mercaderes** hasta los mercados exteriores permite a los jugadores obtener los dos recursos más valiosos del juego: **plata** (mediante la venta de metal, madera o vino) y **trigo** (que puede ser obtenido también del mismo modo o comprándolo mediante plata). Lo veremos en detalle cuando expliquemos la acción comerciar (pág. 15).



El último tipo de unidad que controlan los jugadores son **los próxenos**, influyentes diplomáticos que servirán para conspirar mediante sobornos en plata a las ciudades y a las unidades militares que se encuentren a su paso, para conseguir adhesiones a la liga de polis del jugador que los controla (pág. 17).

Existen distintos tipos de **proyectos**, divididos en varias categorías. Las losetas de proyecto muestran el nombre **A** y el color de la franja indica la categoría de proyecto que representan **B**, las polis en los que pueden desarrollarse **C**, un coste de construcción **D** y el valor en puntos de prestigio que otorgan al final de la ronda al jugador que los ha llevado a cabo **E**. El número de cuadrados azules junto al valor de prestigio **F** representa cuantos puntos de prestigio a la posteridad otorga, que se tendrá en cuenta únicamente al terminar la partida (pág. 22).



Las **cartas de evento** detallan efectos que son relevantes para ambos jugadores en cada ronda. Para que se distingan fácilmente, los que afectan únicamente al jugador ateniense aparecen en las cartas con un fondo azul, mientras que los que afectan únicamente al jugador espartano tienen un fondo rojo. Existen cartas que tienen efectos para ser aplicados durante toda la ronda o al finalizarla, en cuyo caso tienen un fondo neutro.

Finalmente, las **hojas de ayuda** son recordatorios para los jugadores en los que se detalla el turno y los costes de determinadas acciones, así como otras informaciones relevantes

ACCIONES

A continuación vamos a ver los 11 tipos de acciones a disposición de los jugadores.

1. CREAR HOPLITAS

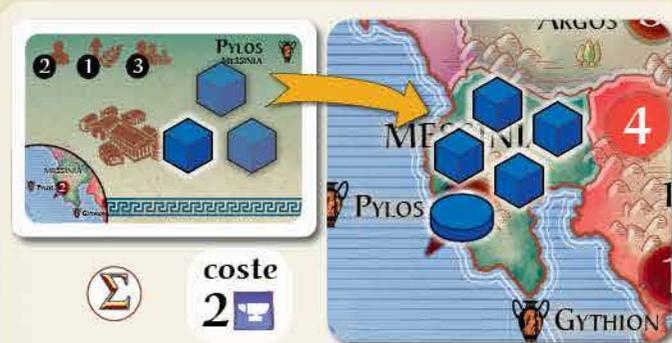
Un jugador puede ejecutar esta acción en **una única polis** propia durante su turno.

El coste de crear estas unidades es de 1 hierro  o 1 plata  por cada hoplita, a elección del jugador.

Tras el pago, tomará un **cubo de población** de la carta de polis y lo situará en el mapa sobre el territorio al que corresponda dicha polis. Téngase en cuenta que el último cubo de población en la carta de una polis **nunca** puede ser usado para crear un hoplita.

Un hoplita puede situarse en un territorio siempre que al hacerlo no se supere el **apilamiento de tropas máximo** del territorio.

Las polis de **Epidamnos** y **Abdira** se consideran situadas en áreas totalmente neutrales (nótese que no hay color representativo alrededor de ellas en el mapa ni en sus cartas). No es posible crear hoplitas en ninguna de estas dos polis, ni se pueden desplazar hoplitas al área que ocupan. Esto significa que el único modo de hacerse con ellas es mediante el uso del próxeno (pág. 17).



El jugador espartano controla Pylos (posee su carta y tiene situado un disco sobre ella en mapa). Al final de la primera ronda del juego (Alfa) ha alcanzado la población máxima de 3 y durante la segunda ronda (Épsilon) decide crear en ella todos los hoplitas que le sea posible. Las unidades creadas se situarán en Messinia, donde ya tiene dos unidades, por lo que solo le caben 2 hoplitas más para llegar al apilamiento de tropas máximo en un territorio en esta ronda. Tiene suficiente hierro y paga 2 (desplazando el cubo de este recurso en su tablero personal dos espacios a la izquierda). A continuación, lleva dos cubos de población desde la carta de Pylos hasta el territorio de Messinia.

APILAMIENTO

El marcador de ronda del tablero nos indicará el **apilamiento de tropas máximo** de los territorios y mares según la ronda en la que nos encontremos: 3 en la fase Alfa, 4 en la fase Épsilon y 5 en la fase Omega. El apilamiento indica la **cantidad máxima de hoplitas o galeras que un jugador** puede tener en un mismo territorio o mar **en cualquier momento** de la ronda en curso (incluso durante el movimiento de unidades). Por tanto, no pueden producirse batallas durante la primera ronda del juego, ya que como mucho se acumularán 6 unidades en una zona (tres como máximo de cada jugador).



Durante la primera del juego (Alfa), cada jugador puede tener un máximo de 3 hoplitas o galeras en un mismo territorio o mar (entre ambos el total podrá ser de 6 unidades). Ese máximo se incrementa a 4 unidades por jugador (8 entre ambos) en la segunda ronda, pasando a ser de 5 en la tercera (10 entre ambos). Es a partir de la segunda ronda cuando se pueden producir batallas (que requieren un mínimo de 8 unidades juntas).

2. CREAR GALERAS

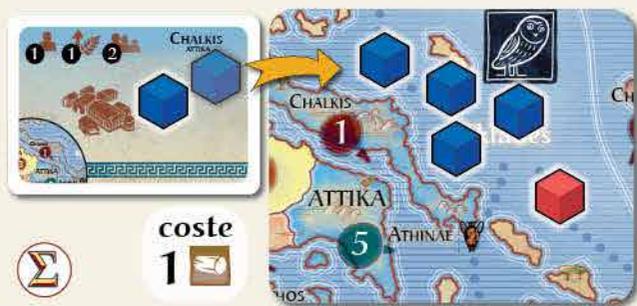
Un jugador puede ejecutar esta acción en **una única polis** propia durante su turno.

El coste de crear estas unidades es de 1 madera  o 1 plata  por cada galera, a elección del jugador.

Tras el pago, el jugador tomará un **cubo de población** de la carta de polis y lo situará en el mapa sobre el mar al que apunta el puerto de dicha polis. Téngase en cuenta que el último cubo de población en la carta de una polis **nunca** puede ser usado para crear una galera.

Una galera puede situarse en un mar siempre que al hacerlo no se supere el **apilamiento de tropas máximo** del mar.

Se pueden crear galeras en todas las polis excepto en **Sparti** y **Thibae**, ya que no disponen de puerto. **Korinthos**, en cambio, dispone de dos puertos tal como se indica en el mapa, así que el jugador puede elegir en cuál de los dos mares despliega cada galera creada en esa polis.



El jugador ateniense controla Chalkis y ha llegado a su población máxima de 2. Es la segunda ronda del juego (Épsilon) y desea construir una galera. Paga 1 madera y lleva 1 cubo de población de la carta de Chalkis al mar de Kyklades, alcanzando el apilamiento de tropas máximo de 4 unidades que puede albergar el mar.

3. CREAR MERCADERES



Esta acción solo puede ejecutarse desde una de las tres polis comerciales, que se identifican por el símbolo del ánfora  en su carta de polis y en el mapa. El jugador ateniense solo puede crear mercaderes en Athinae, mientras que el jugador espartano puede hacerlo en Gythion y en Pylos. Si Atenas captura alguna de las polis comerciales de Esparta, el jugador espartano no podrá crear mercaderes en ella.

El coste de crear estas unidades es de 1 madera  o 1 plata  por cada mercader, a elección del jugador.

Tras el pago el jugador tomará **un cubo de población** de la carta de la polis correspondiente y lo devolverá a su reserva personal. Ahora situará en el mapa una figura de mercader dentro del puerto comercial que le corresponda: para el jugador espartano es el cuadrado con el icono de Esparta situado entre los mares Ionion pelagos y Myrtoon pelagos, mientras para el ateniense es el cuadrado con el icono de Atenas dentro del mar Kyklades.



La cantidad máxima de mercaderes que pueden crearse no depende de la ronda ni del apilamiento, tan solo está limitada por la propia cantidad de piezas de mercader de que dispone el jugador.

Al igual que en los dos tipos anteriores de acción, el último cubo de población en la carta de una polis nunca puede ser usado para crear un mercader.

4. DESARROLLAR PROYECTO

La mayoría de las polis pueden desarrollar proyectos. Éstos se desarrollan durante las distintas rondas y se completarán al final de cada una de ellas, otorgando así prestigio. En la propia loseta del proyecto se indica en qué ciudades puede ser desarrollado.

Cada polis **solo** puede desarrollar un único proyecto como máximo durante cada ronda, a elegir entre los disponibles en cada momento.

El jugador podrá iniciar un proyecto **en una polis que controle**, eligiendo una de las losetas de proyecto disponibles en el tablero y **pagando los recursos indicados en dicha loseta**. Cada tipo de recurso puede ser completamente (no parcialmente) pagado por la misma cantidad en plata. El jugador toma la loseta de proyecto y la sitúa **boca abajo** sobre la carta de polis que lo desarrollará. Desde ese momento, el proyecto ya no estará disponible para el oponente.



El jugador ateniense decide iniciar un proyecto en Athinae. Quedan tres proyectos disponibles en este momento de la ronda, pero únicamente el artista Myron puede ser contratado por esa polis. Paga el coste del proyecto (2 de madera y 3 de plata en este caso) y coloca la loseta boca abajo sobre la carta de Athinae.

Todo proyecto iniciado en una polis será completado al final de la ronda, momento en el que giraremos la loseta. El jugador que en ese momento controle la polis recibirá la cantidad de prestigio mostrada junto al icono. El prestigio a la posteridad solo se otorgará al final de la partida.

Siguiendo el anterior ejemplo, al completar Athinae el proyecto, Myron otorgará 2 puntos de prestigio al jugador al final de la ronda en curso y otros 3 adicionales al finalizar la partida.

Cuando **una polis cambia de bando** y pasa a ser controlada por el oponente o se convierte en neutral, todos los proyectos en desarrollo o terminados en ella siguen vinculados a la misma polis y cambian también

de jugador. Por tanto, un proyecto iniciado por un jugador puede perderse e incluso acabar dándole puntos de prestigio al contrario si éste controla la polis al final de la ronda o al final de la partida.

Hay 14 proyectos, disponibles a razón de 3, 4, y 5 en las distintas rondas del juego (de modo que 2 de ellos quedan sin usar). Se agrupan en 7 tipos:



Filósofos: El coste para poder contratarlos se deberá pagar en plata, como se indica en las losetas, y solo están dispuestos a acudir a Athinae y Syrakousae.



Artistas: Fidiás y Myron pueden ser contratados con madera y plata en Athinae, Syrakousae y Korinthos.



Templos: Son construcciones grandes que requieren madera y hierro para poder edificarse y plata para sufragar los sueldos de los trabajadores implicados. Si se erigen en Sparti o Syrakousae otorgarán bastante prestigio.



Teatros: Más asequibles que los anteriores, se edificaban en las laderas cercanas a las polis. Pueden hacerse en Korinthos, Athinae y Thibae.



Estatuas: Los escultores necesitan madera y tal vez hierro. Son los proyectos más asequibles, pero los que menos prestigio otorgan. Pueden acometerse en Abdira, Gela, Epidamnos y Sparti.



Misterios: Durante estas celebraciones, se consumen ingentes cantidades de vino. Pueden organizarse en Sparti, Potidaea y Samos.



Juegos: Además de los Olímpicos, se celebran otros juegos menores en diferentes polis. A los vencedores se les entrega vino y trigo. Korinthos, Pydna y Argos pueden albergarlos.

5. MOVER HOPLITAS

Esta acción cuesta 1 punto de prestigio .

Permite mover hoplitas entre diferentes territorios. Ni la distancia entre el origen y el destino, ni la ruta del movimiento son importantes por sí mismos. No es necesario seguir la ruta más corta, pero deben seguirse ciertas reglas para ello:

- Se toma el territorio de destino como referencia del movimiento. Los hoplitas que se desplazan pueden comenzar su movimiento en **diferentes territorios**, pero todas las unidades deberán terminarlo **en el mismo territorio**. Lo que definirá cuántos hoplitas pueden moverse hasta dicho territorio es el apilamiento de tropas máximo del destino (según la ronda en curso y las unidades que ya estuvieran allí antes de la ejecución de la acción). No se pueden mover hoplitas hasta distintos territorios con una única acción.
- El movimiento de tropas solo se considera que **cruza** aquellos territorios o mares distintos al territorio de inicio y al de destino. Estos últimos no se consideran “cruzados” en ningún momento.
- Cada hoplita puede moverse **cruzando territorios o mares**, pero no es posible **combinar ambos en el movimiento de una unidad**. Un hoplita que se desplace a través de uno o más mares siempre deberá comenzar su movimiento desde un mar adyacente al territorio donde se ubica ese hoplita y finalizarlo en un territorio adyacente al último mar que haya cruzado.

A modo de ejemplo, no es posible comenzar el movimiento de un hoplita en Makedonia, cruzar Thrakiko Pélagos y Kyklades, desembarcar en Attika y desplazarse a Arcadia. En este caso, el destino final del movimiento hubiera sido Attika. Llegar a Arcadia requeriría una acción posterior.

- Para esta acción no es necesario que el jugador disponga de galeras o mercaderes en los mares que cruza el hoplita.
- El movimiento de un hoplita **no puede cruzar** un territorio o un mar que esté **controlado por su oponente**, lo cual sucede cuando hay más unidades del contrario que propias en dicho territorio o mar. Si es posible, sin embargo, **que el territorio inicial del movimiento o el de destino estén controlados por el oponente** (ya que no se cruzan).
- Un hoplita **no puede moverse a través de territorios que hayan alcanzado la capacidad de apilamiento de tropas máxima** correspondiente a ese jugador en la ronda actual.

Un hoplita no puede moverse durante la tercera ronda del juego desde Megaris, a través de Boiotia y Thessalia, hasta Makedonia si ese jugador tiene emplazadas 5 unidades en Thessalia. Sin embargo, la cantidad de galeras propias en mares no influye ni impide que los hoplitas crucen a través de ellos.

- Para el cumplimiento de las presentes reglas de movimiento no deberá considerarse que los hoplitas se mueven en grupos, sino de **uno en uno**. En ocasiones es importante tener en cuenta el orden en el que se mueven los hoplitas, ya que en el proceso de la acción, cuando el jugador los va retirando de los territorios donde estaban, éstos pueden pasar a ser controlados por el oponente, bloqueando el movimiento a través de ellos durante el resto del proceso de la acción.

- Cuando un jugador controla la polis de Korinthos, dispone de la posibilidad de mover sus hoplitas directamente de Kyklades a Ionion pelagos o viceversa. Los hoplitas que se desplazan de esta manera, atravesando el istmo de Korinthos, lo hacen usando el “diolkos” (camino pavimentado que permite el transporte terrestre de embarcaciones).

- Las áreas del mapa sin color representativo (alrededor de las polis de Epidamnos y Abdira, al igual que los espacios de los mercados exteriores) son territorios neutrales y por tanto los hoplitas **no pueden acceder a ellas**.

- Los hoplitas únicamente pueden acceder a (y salir de) los territorios de Sicelia e Ionia mediante un movimiento que solo cruce mares.



En el ejemplo de la imagen se muestra el movimiento de 5 hoplitas durante la ronda Omega (5), teniendo en cuenta la importancia de cuál es el orden en que se mueven. Recordando que el destino debe ser un único territorio, el jugador ateniense elige Thessalia, donde todavía no tiene unidades. Los hoplitas que va a mover se encuentran en tres territorios de origen diferentes.

A. Comienza por mover el hoplita de Ionia (1), territorio desde el que únicamente podrá cruzar mares en la acción. Lo hace pasando a través de Noties sporades (que no está controlado por nadie). Posteriormente cruza Kyklades (que controla el propio jugador ateniense) y llega a Thessalia.

B. Otros dos hoplitas (2 y 3) se mueven desde Attika a través de Boiotia (territorio que nadie controla) hasta Thessalia, uno tras otro.

C. Por último, los últimos dos hoplitas (4 y 5) se mueven de Boiotia directamente hasta Thessalia, uno tras otro. Nótese que en el momento en el que el primero de ellos llega al destino, el territorio de Boiotia pasa a estar controlado por el jugador espartano. No obstante el último hoplita podrá moverse sin problema, ya que no se considera que esté cruzando Boiotia.

No importa el orden en el que el hoplita 1 se desplace en el conjunto de la acción, pero si el jugador ateniense hubiera movido uno de los hoplitas indicados con el 4 y 5 antes que los 2 y 3, debería haber buscado otra manera de acceder hasta Thessalia con ellos (por ejemplo, cruzando el mar de Kyklades).

6. MOVER GALERAS

Esta acción cuesta 1 punto de prestigio

Esta acción permite mover galeras entre mares. Ni la distancia entre el origen y el destino, ni la ruta del movimiento son importantes por sí mismos. No es necesario seguir la ruta más corta, pero deben seguirse ciertas reglas similares a las del movimiento de hoplitas:

- Se toma el mar de destino como referencia del movimiento. Las galeras que se desplazan pueden comenzar su movimiento **en diferentes mares**, pero todas deberán terminarlo **en el mismo mar**. Es por tanto, la capacidad del destino (según la ronda en curso y las unidades que ya estuvieran allí antes de la ejecución de la acción) la que definirá cuántas galeras pueden moverse hasta dicho destino. No se permite mover galeras hasta distintos mares con una única acción.

- El movimiento de las galeras solo considera que **crucza** aquellos mares distintos al de inicio y el de destino. Estos últimos no se consideran “cruzados” en ningún momento. Por si fuera necesario aclararlo, las galeras no pueden cruzar ni terminar su movimiento en territorios (fuera del mar).

- El movimiento de una galera **no puede cruzar** un mar que esté **controlado por su oponente**, lo cual sucede cuando ese jugador tiene más unidades allí. Sin embargo, es posible **que el mar de inicio del movimiento o el de destino estén controlados por el oponente** (ya que no se cruzan).

- Una galera **no puede cruzar mares en los que se haya alcanzado la capacidad de apilamiento de tropas máxima** correspondiente a ese jugador en la ronda actual.
- Al igual que sucedía en el movimiento de hoplitas, para el cumplimiento de las presentes reglas de movimiento, no debe considerarse que las galeras se mueven en grupos, sino **de una en una**.
- Solo cuando un jugador controla la polis de Korinthos, dispone de la posibilidad de mover sus galeras directamente de Kyklades a Ionion pelagos o viceversa.

7. ASEDIAR UNA POLIS

Esta acción cuesta 1 punto de prestigio .

Mediante esta acción, un jugador puede conseguir que una polis se una a su causa por la fuerza. La acción podrá ejecutarse si el jugador tiene suficientes hoplitas en el territorio al que pertenece la polis.

Para asediar una polis (ya sea neutral o controlada por el oponente), el jugador debe **controlar el territorio** al que pertenece la misma, es decir, tener más hoplitas allí que el oponente. Será necesario tener al menos tantos hoplitas en el territorio como **el valor de fortificación** de la polis asediada (su población actual es irrelevante para ejecutar esta acción). Recuérdese que el valor de fortificación de una polis aparece tanto en el mapa como en su carta.

Puede observarse que no es posible asediar las polis de **Korinthos** o **Syrakousae** durante la primera ronda del juego, ya que no es posible tener tantos hoplitas en el territorio como el valor de fortaleza de estas polis.

Por otra parte, **Epidamnos** y **Abdira** no pueden ser asediadas, ya que pertenecen a territorio neutral, y no es posible mover tropas a su área del mapa.

Kerkyra, **Chalkis**, **Chios** y **Samos** se consideran dentro de sus territorios como cualquier otra polis, no hay diferencias para los efectos del asedio por el hecho de que estén ubicadas en islas sobre el mapa.

Como caso especial, las capitales de ambos jugadores, **Athinae** y **Sparti**, no pueden ser asediadas en ningún caso.

● Para **resolver el asedio**, el jugador tira el dado. Si el resultado es igual o superior al valor de fortificación de la polis, el asedio tiene éxito.

● Si el asedio no tiene éxito (el valor de la tirada es inferior a la fortificación), el jugador que ejecutó la acción **pierde uno de los hoplitas** del territorio en el que se está resolviendo el asedio (el cubo se devuelve a la reserva del jugador) y lo sustituirá por un disco de su color, que por el momento identificaremos como **disco**

de asedio, dejándolo con sus hoplitas en el territorio junto a la polis recién asediada. En el caso de que la polis estuviese bajo el **control del oponente**, ésta perderá un cubo de población de su carta (se devuelve a la reserva). Una polis que pierda **su último cubo de población** por este motivo se rebela contra el jugador que la controla y **vuelve a ser neutral**: la carta se devuelve a la zona donde se sitúan las polis neutrales, llevando consigo los proyectos ya completados o todavía en desarrollo. Las polis neutrales cuyo asedio no ha tenido éxito no pierden población.

Un asedio sin éxito puede repetirse en siguientes turnos si el jugador cumple los requisitos y decide ejecutar la acción, recibiendo un bonificador de +1 al resultado del dado por cada disco de asedio de su color que se encuentre en el territorio. Los discos de asedio se retirarán del tablero inmediatamente si el jugador retira o pierde todas sus tropas del territorio, si el oponente intenta asediar esta misma polis (si es neutral) o al final de la ronda.

● Si el asedio tiene éxito, el jugador pasa a controlar la polis, llevando a su área de juego la carta correspondiente con todos sus proyectos (ya completados o desarrollándose). A continuación, el jugador recibe una cantidad de puntos de **prestigio igual al valor de fortificación de la polis** que ha tomado.

Si el **próxeno** del oponente estaba presente en esa polis, es **capturado** y queda en poder del jugador que ha ganado el asedio. El jugador puede **liberar al próxeno** en cualquier momento de la partida durante sus turnos (no es necesario invertir una acción para ello), si paga 2 de plata a su oponente a modo de rescate. Éste no puede negarse a recibir la plata y deberá situar el próxeno liberado en la capital de su jugador.

El jugador triunfador en el asedio situará cubos de su reserva sobre la carta para indicar su población actual, y recuperará los discos de asedio si los hubiera.

Si la polis era **neutral**, la cantidad de cubos corresponderá al valor de Población Base (coincidente con el de fortificación).

Si la polis estaba bajo **control del oponente**, devuelve los cubos de población que tuviera la polis a la reserva contraria y sitúa la misma cantidad de los suyos propios (estos cubos no se cogen de los hoplitas que han asediado la polis sino de la reserva).

Por último, el jugador sitúa uno de los discos de su color sobre el círculo de la polis conquistada en el mapa (sustituyendo el del oponente si es el caso).



Ejemplo 1: el jugador ateniense quiere tomar el control de la polis neutral de Nafpaktos en la primera ronda (Alfa - 3). Hay dos hoplitas espartanos en el territorio de Thessalia al que pertenece la polis por lo que decide mover tres de sus hoplitas a ese territorio, pasando a controlarlo e iniciar el asedio. El movimiento le habrá supuesto perder un punto de prestigio y otro más por ejecutar el asedio, el cual tiene éxito de manera inmediata ya que la fortificación de la polis es de valor 1. El jugador ateniense pasa a controlar Nafpaktos y recibe un punto de prestigio (el valor de fortificación).



En su siguiente turno, el jugador ateniense decide mover otros dos hoplitas a Boiotia, para intentar asediar Thibae de nuevo (invirtiendo dos puntos de prestigio más en total). Esta vez lo consigue a pesar de que el resultado del dado vuelve a ser un 2, ya que el bonificador de +1 del disco de asedio le ayuda a igualar el valor de fortificación. Si hubiera decidido mover un total de cuatro hoplitas en su turno anterior, antes del primer intento de asedio, hubiera tenido que usar un punto de prestigio menos.



Ejemplo 2: el jugador ateniense quiere asediar la polis neutral de Thibae durante la segunda ronda (Épsilon - 4). No hay hoplitas espartanas en el territorio de Boiotia y la fortificación de la polis es 3. El jugador usa una acción y mueve tres de sus hoplitas a ese territorio (el mínimo requerido) gastando un punto de prestigio, y en su segunda acción paga otro punto para asediar la polis. Sin embargo, el resultado del dado es un 2 y no es suficiente para que el asedio tenga éxito, perdiendo por ello uno de sus hoplitas situados en Boiotia. Coloca un disco de asedio en el territorio.



Ejemplo 3: durante la última ronda de juego (Omega - 5) el jugador espartano quiere arrebatar el control de Thibae de su oponente. La polis, con fortificación 3, tiene una población actual de 2 (lo cual no importa al inicio del asedio) y en el territorio de Boiotia hay dos hoplitas atenienses (ver imagen). Decide mover cuatro hoplitas hasta el territorio y asediar la polis, costándole dos puntos de prestigio en total. Obtiene un 4 en la tirada, y el asedio tiene éxito. El jugador toma el control de la carta de polis de su oponente (incluyendo todos sus proyectos), reemplaza los dos cubos de población azules por dos de sus cubos rojos de la reserva y sustituye el disco de control de la polis en el mapa. Además, recibe 3 puntos de prestigio.

Si el asedio no hubiera tenido éxito, el jugador espartano habría perdido uno de sus hoplitas de Boiotia y el jugador ateniense uno de los cubos de población de Thibae. Durante su siguiente turno el jugador espartano hubiera podido asediar la polis de nuevo, ya que todavía tendría suficientes hoplitas para ello en el territorio (si el ateniense no mueve algún hoplita allí antes). Pero nótese que independientemente de que ese segundo asedio hubiese tenido éxito o no, el jugador ateniense estaba destinado a perder el control de la polis, porque aún un segundo asedio sin éxito le hubiera hecho perder el último cubo de población de Thibae, y la polis se hubiera rebelado contra él, pasando a ser neutral.

8. RECAUDAR TRIBUTO

Esta acción cuesta 1 punto de prestigio .

Cuando un jugador **controla al menos una polis** de un territorio **donde tenga situados hoplitas**, puede exigir que la población le otorgue recursos de los que allí se producen, según la cantidad indicada en la zona de tributos (el espacio 5 del mapa de la página 4). Los territorios producen todos aquellos recursos que se indican bajo su nombre en esta zona del tablero.

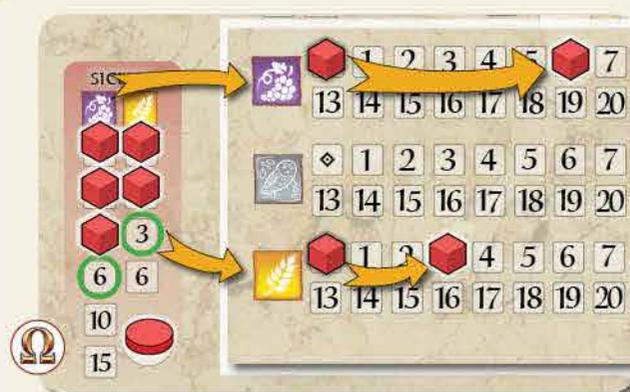
Para recibir los recursos propios del tributo exigido, el jugador retira (solo a efectos de esta acción) los cubos de hoplitas del territorio en cuestión y los coloca en los espacios de tributos correspondientes. Puede elegir en cuántas y en qué columnas de recursos sitúa los hoplitas, pero deberá hacerlo de manera consecutiva, siempre de arriba a abajo, comenzando por el primer espacio sin número. El jugador recibirá tantas unidades de recursos como indique la primera casilla vacía siguiente al último cubo de cada columna, y aumentará en tantos puntos el marcador de cada uno de los recursos obtenidos en su tablero personal. *Por ejemplo, si usa 1/2/3/4/5 hoplitas para exigir vino en Sicilia, recibirá 1/3/6/10 o 15 unidades de vino respectivamente.*

Cuando un jugador exige tributo en la región de su propia capital (Attika para el jugador ateniense y Lakedaemon para el espartano), **no debe pagar prestigio** para ejecutar la acción. La población colabora de buena gana en la causa. Para recordar a los jugadores esta excepción, el símbolo de cada bando (una lechuza y la letra lambda) están en su zona de mercado a la izquierda del mapa.

Una vez que el jugador ha recibido los recursos elegidos, todos los cubos de hoplitas usados se devuelven al territorio en el mapa. A continuación, el jugador sitúa uno de los discos de su color en el espacio del territorio de la zona de tributos, para indicar que esta acción **no**

puede ser ejecutada de nuevo en ese mismo territorio por ninguno de los jugadores en la ronda en curso.

En el territorio de **Achaea** no hay ninguna polis, por lo que el primer jugador que, teniendo hoplitas allí, ejecute esta acción será el único que podrá exigir el tributo de ese territorio durante la ronda.



En Sicilia se puede recaudar un tributo de hasta 15 unidades de vino y hasta 6 unidades de trigo. El jugador espartano decide exigir el tributo de Sicilia durante la última ronda del juego (Omega). Para ello, utiliza tres de sus cinco hoplitas para recibir 6 unidades de vino y los otros dos para conseguir 3 de trigo. Podría haber decidido conseguir 15 unidades de vino, habiendo usado para ello los cinco hoplitas en esa columna.

9. COMERCIAR

MERCADOS EXTERIORES

Los mercados exteriores se van abriendo y ganando en relevancia a medida que avanza el juego. Dependiendo de la ronda en curso, los intercambios para los cargamentos de plata o trigo tendrán un valor de 3, 4 o 5.

La plata y el trigo son los dos recursos más valiosos del juego, y también los más escasos. Los territorios del mundo griego no producen suficiente, así que los jugadores solo podrán conseguir lo necesario para lograr la hegemonía mediante el comercio con los mercaderes. Para poder hacer uso de esta acción, los jugadores deben asegurarse de controlar en todo momento alguna de sus polis comerciales. En el caso de Atenas no es problema, dado que su capital Athinae es su polis comercial, y mantendrá el control de la misma durante todo el juego. El jugador espartano debe tenerlo en cuenta si pierde el control de sus dos polis comerciales (Pylos y Gythion). Incluso en el caso de que Atenas controle las polis comerciales Espartanas, esto no le permitiría hacer uso del puerto comercial de Esparta ni de sus mercaderes.

Para comerciar con uno de los cinco mercados exteriores (Euxinos Pontos, Persia, Aegyptos, Illyria y Thraki), el jugador debe mover **uno** de los mercaderes que tenga disponibles en su **puerto comercial** hasta el espacio del mercado elegido a través de las líneas de la ruta (las líneas de puntos dibujadas en el mapa). El movimiento del mercader debe ejecutarse por completo hasta el espacio del mercado que haya elegido el jugador; no puede ser parcial dejando el mercader en un tramo de la ruta.

En el caso de Euxinos Pontos, Persia o Aegyptos, para llegar a uno de esos tres mercados exteriores, debe haber **ruta marítima libre** a lo largo de todo el recorrido elegido, siendo eso posible si ninguno de los mares que debe cruzar el mercader para llegar al mercado está controlado por las galeras del oponente.

Desde su puerto comercial, el primer mar que un mercader ateniense debe cruzar es siempre Kyklades. El jugador espartano puede elegir para comenzar la ruta de sus mercaderes entre cruzar el mar Ionion pelagos o el Myrtóon pelagos, ya que su puerto comercial se sitúa entre ambos mares. Mientras estos mares (en el caso del espartano deben ser ambos) estén bloqueados por sus oponentes, los jugadores no podrán comerciar con ninguno de los tres mercados exteriores indicados.

Al igual que con los movimientos de hoplitas y galeras, cuando un jugador controla la polis de Korinthos, tiene la posibilidad de mover sus mercaderes directamente de Kyklades a Ionion pelagos o viceversa.

La ruta hasta los mercados de Illyria y Thraki también puede ser terrestre, desde Epidamnos y Abdira respectivamente. El jugador que controle una de las dos polis podrá comerciar con el mercado exterior con el que conecta sin necesidad de comprobar la situación de las rutas marítimas que parten desde su espacio de puerto comercial (el mercader se mueve directamente del puerto comercial al mercado exterior), siempre que siga controlando una polis comercial.

Los mercados exteriores en los que colocaremos a los comerciantes que acabamos de mover muestran a la derecha el recurso que están dispuestos a obtener a cambio del valor en trigo (amarillo) o plata (gris) que se indica junto a ellos. Cuando llevemos a nuestro mercader a un mercado exterior, podremos colocarlo en cualquier espacio **libre** (no ocupado) y **disponible** según la ronda en curso. En la primera ronda de juego solo estarán disponibles los espacios para intercambios de valor 3, en la segunda los de valor 3 o 4, y a partir de la tercera estarán disponibles los espacios de cualquier valor.



El mercado de Persia tiene tres espacios de comercio: 3 unidades de trigo a cambio de hierro o vino, 4 de trigo por vino o 5 de plata por hierro, madera o vino. Durante la primera ronda del juego (Alfa - 3), el mercado persa solo tiene disponible el espacio de arriba. El espacio central estará disponible a partir de la segunda ronda (Épsilon - 4) y el de abajo durante la tercera ronda (Omega - 5).

Una vez ocupado el espacio, el jugador deberá entregar tantas unidades del recurso elegido para el intercambio como indique su valor de mercado, moviendo el cubo correspondiente en su tablero personal. El valor de mercado de los recursos (hierro, madera o vino) en cada momento se averigua en la zona de mercado a la izquierda del tablero.



Durante la segunda ronda de juego (Épsilon - 4) el jugador ateniense decide comerciar parte del vino de su reserva para conseguir 4 unidades de trigo en Persia. Su mercader puede acceder al mercado (ni Kyklades, ni Noties sporades están controladas por el espartano) y el espacio está libre y disponible en esta ronda. El jugador sitúa la pieza de mercader en la fila central del mercado persa para indicar que realiza el comercio de vino por trigo. Al consultar el valor de mercado, comprueba que para recibir 4 unidades de trigo debe entregar 5 unidades de vino. Dispone de esa cantidad, de modo que ejecuta la acción.

Para determinar cuantas unidades del recurso que intercambiaremos hay que entregar, los jugadores cruzarán la columna en la que se encuentre el cubo de dicho recurso con la fila superior que corresponda a la cantidad de Trigo o Plata que el jugador quiera obtener.



En este ejemplo, vemos como para obtener 4 unidades de trigo **A**, el jugador debe entregar 5 unidades de vino **B**. Ahora, jugando en la fase Omega del juego y comerciando en el mismo mercado, si un jugador quisiera obtener 5 de plata en el espacio inferior, podría decidir pagar 5 unidades de hierro, 6 de madera o 7 de vino.

Al realizar esta acción, el bien que acabamos de intercambiar se devalúa, ya que disminuye su demanda (a partir de ahora, será necesario entregar una mayor cantidad del recurso para obtener plata o trigo a cambio). El jugador debe tirar el dado dos veces y desplazar el cubo del bien correspondiente de la zona de mercado tantas casillas hacia la derecha a lo largo de la fila como indique el resultado menor de ambas tiradas (o hasta que el cubo llegue al extremo).



Continuando el ejemplo anterior, el jugador ateniense tira dos veces el dado y obtiene un 4 y un 3, por lo que mueve el cubo del vino tres casillas hacia la derecha.

Únicamente **cuando el recurso a recibir sea trigo**, los jugadores tienen la opción de entregar plata en vez del recurso correspondiente. En este caso no debe atenderse al valor de mercado, sino que el jugador pagará tanta plata como el valor que recibe en trigo (si la recompensa es 4 de trigo, el jugador deberá entregar 4 de plata).

En este caso, el recurso o recursos que han dejado de entregarse se revalorizarán; el jugador tirará el dado una vez **por cada uno** de los recursos que podían entregarse en ese espacio de trigo del mercado y moverá el cubo de dichos recursos tantos espacios hacia la izquierda como el resultado de la tirada.

Cuando un jugador ejecuta una acción de comercio, deja la pieza de mercader con la que ha comerciado en la fila elegida **hasta el final de la ronda**, haciendo que ese espacio ya no esté libre el resto de la misma.

Al final de la ronda, los mercaderes regresan a sus puertos comerciales correspondientes, incluso en el caso de que Esparta haya perdido el control de todas sus polis comerciales, en ese caso el jugador Espartano no podrá hacer uso de sus mercaderes en la próxima ronda hasta que recupere el control de una de sus polis comerciales.

La acción de comercio no podrá ser ejecutada si el mercader no puede acceder al mercado, si la fila elegida no está libre, si la fila elegida no está disponible en la ronda que se esté jugando, o si el jugador no dispone de la cantidad de recursos requeridos para el intercambio.

10. MOVER PRÓXENO

En la Grecia clásica, el próxeno era un diplomático que representaba a una polis mientras residía en otra. Grandes ciudadanos fueron próxenos en las localidades más representativas, y la liga de polis a la que representaban no escatimaba en recursos para defender sus intereses más allá de sus fronteras.

En el juego, el próxeno se representa por una pieza del color representativo del jugador, que mediante esta acción **se desplaza de una polis a otra**. Su movimiento es similar al de un hoplita, ya que lo hace **a través de territorios o mares**. Sin embargo, el próxeno sí puede cruzar a través de los espacios controlados por el oponente.

- Para iniciar el movimiento de un próxeno desde una polis, éste se sitúa en el territorio al que pertenece dicha polis o en un mar al que tenga salida la localidad. Desde ahí se mueve a través de territorios o de mares (nunca en combinación de ambos) hasta terminar en una polis que pertenezca al último territorio o que dé al último mar hasta el que se desplace.

- Al contrario de lo que ocurriría con los hoplitas y las galeras, los territorios y los mares controlados por el oponente no impiden el paso del próxeno. Independientemente de quien controle un territorio

o mar, el próxeno debe sobornar a las unidades del oponente que se encuentre a su paso. Para ello, el jugador **pagará 1 plata** por cada hoplita o galera del oponente que esté en los territorios o mares por los que se desplace, incluyendo el de partida y el de llegada. Los recursos pagados no van a parar a las arcas del oponente (las unidades sobornadas no comparten ese bien con el jugador al que pertenecen).

- Cuando un jugador controla la polis de **Korinthos**, tiene la posibilidad de mover su próxeno directamente de Kyklades a Ionion pelagos o viceversa.
- Las polis solo pueden albergar a un único próxeno. Por lo tanto, un jugador no puede desplazar su próxeno hasta la polis en la que se encuentre el próxeno del oponente.
- **Kerkyra, Chalkis, Chios** y **Samos** se consideran dentro de sus territorios como cualquier otra polis, no hay diferencias para los efectos del movimiento del próxeno por el hecho de que estén representadas en el mapa en islas; es decir, podría desplazarse de Chios a Samos cruzando el mar Noties sporades o el territorio de Ionia.
- Las polis de **Epidamnos** y **Abdira** no pertenecen a ningún territorio, así que el próxeno solo puede acceder a ellas a través de los mares a los que tienen salida sus puertos.
- Las polis de **Sparti** y **Thibae**, al no disponer de puerto, solo son accesibles para los próxenos mediante un movimiento a través de territorios.



El jugador ateniense quiere mover su próxeno de Athenai a Potidaea. La manera más directa podría parecer que sea desplazarse a través de Boiotia y Thessalia hasta Makedonia, lo cual le costaría 4 de plata en sobornos. Sin embargo, en este ejemplo sería más adecuado que se moviera a través de los mares indicados, debiendo abonar para ello únicamente 1 plata por la galera en Thrakiko pelagos.

- El jugador debe proteger a su próxeno, ya que éste puede ser capturado por los hoplitas rivales. Esto sucede si está situado en una polis que es asediada con éxito por el oponente. El jugador podrá recuperarlo del modo que se indicó en la acción 7 - Asediar una polis (pág. 13). Un modo adecuado de proteger esta unidad es desplazarla hasta una polis controlada por el oponente o buscar refugio en la propia capital, ya que en ambos casos no podrá ser capturado por un asedio.

11. INSTIGAR GUERRA CIVIL

Si el jugador tiene a su próxeno en una polis neutral o controlada por el oponente, puede instigar una guerra civil entre facciones (llamada “Stasis” en la antigua Grecia). Para ello, deberá sobornar a parte de la población invirtiendo plata. La cantidad del pago dependerá de la situación política de la polis, pero en ningún caso pasará a las arcas del oponente.

- Si la polis es **neutral**, el jugador deberá pagar una cantidad de plata igual al **doblo de la Población Base**.
- Si la polis es controlada por el **oponente**, la cantidad de plata necesaria será el **triple de la población actual** de la polis.

Una vez pagado el soborno, la polis cambia automáticamente de alineación y se une a la liga de polis del jugador que provocó el conflicto.

Como consecuencia, dicho jugador recibe la carta de la polis (incluyendo sus proyectos) y sitúa sobre ella sus cubos a modo de población (tantos como la Población Base si era neutral o la población actual si estaba controlada por el oponente, que recupera sus cubos). A continuación, sitúa uno de sus discos sobre la polis (reemplazando el disco del oponente si fuera necesario).

Por último, el jugador recibe tanto **prestigio como la población sobornada** (no tanto como la cantidad de plata que pagó).

No es posible instigar una guerra civil en la capital del otro jugador.

BATALLAS

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE BATALLA

Las cartas de batalla muestran formaciones que se representan con una palabra y una figura **(A)**. La mayoría de cartas tienen dos: una que corresponde a la formación de esa carta para batallas terrestres: Phalanx (Falange), Ippiko (Caballería), Toxotis (Arqueros) o Peltastas (Infantería ligera); y otra para batallas marítimas, **(B)**: Treeris, Anoter Treeris, Biremes o Triacontores. En las cartas especiales, **(C)** la formación se representa con una única figura que correspondiente a los dos tipos que hay: los Misthoforos (Mercenarios) o el Salpinx (Trompeta).

Las cartas de combate muestran también maniobras que se representan con una palabra y un símbolo **(E)**. La mayoría de cartas tienen dos: una que corresponde a la maniobra de esa carta para batallas terrestres (Othismos, Proothisi, Antistasi o Voli) y otra para batallas marítimas (Diekplous, Periplous, Kyklos). En el caso de las cartas especiales, los Misthoforos tienen como única maniobra Antistasi (Firmes), mientras que el Salpinx tiene la Enedra (Emboscada).



Cada maniobra tiene un prestigio asociado a su potencia **(D)**, que puede ser positivo (otorgando 1 o 2 puntos de prestigio) si tienen éxito en esa ronda de combate, cero o negativo (la emboscada del Salpinx le cuesta 1 punto de prestigio al jugador que la efectúa).

Cada formación puede ejecutar uno o dos tipos de maniobras **(E)**. Las cifras de la esquina superior derecha representan la cantidad de cartas que hay de cada combinación formación/maniobra. *Por ejemplo: La formación de Phalanx puede ejecutar una maniobra de Othismos (da 2 puntos de prestigio y esta combinación aparece en 3 cartas) o una de Proothisi (da 1 punto de prestigio y aparecen combinadas en 5 cartas).*

Al finalizar el turno, el jugador debe comprobar si se producen batallas. La batalla deberá resolverse obligatoriamente en cuanto **en un territorio o mar haya 8 o más unidades** entre ambos jugadores. Si hay varias batallas que resolver, el jugador cuyo turno esté en curso elegirá el orden de resolución.

Excepción: Únicamente después de que uno de los jugadores haya pasado, si durante las acciones que sigue ejecutando el otro jugador coexisten 8 o más unidades, no será necesario comprobar si se debe resolver alguna batalla. **En este caso, se comprobarán y resolverán todas al final, cuando los dos jugadores hayan pasado.**

Resolver las batallas

Cada batalla consiste en varias rondas de combate consecutivas, en las que se usan las **Cartas de Batalla**. Al principio de la batalla se barajan todas las cartas, formando un mazo. Ambos jugadores **reciben tantas cartas** en su mano inicial **como unidades** tengan en el territorio o mar en disputa. *Por ejemplo, un jugador con 5 hoplitas en una batalla recibirá una mano inicial de 5 cartas.*

En cada ronda de combate, los jugadores se alternarán siendo uno el atacante y el otro el defensor. Los jugadores compararán las cartas jugadas y se resolverá el efecto correspondiente. Si no se produce el final de la batalla, a cada ronda de combate le sigue otra ronda, en la que **los jugadores intercambian su rol**: el atacante pasa a ser el defensor y viceversa.

En una batalla que se produce **en un territorio, el jugador de Esparta es el primero en atacar**. En una batalla producida **en un mar, el jugador de Atenas es el primero en atacar**.

En cada ronda de combate, el atacante elige dos de sus cartas de la mano y las sitúa boca arriba, una al lado de la otra. A continuación, el defensor elige dos cartas de su mano y las coloca boca arriba, una a una, enfrente de cada carta elegida por el atacante. A continuación, se comparan en cada par de cartas las **formaciones** y la **potencia de las maniobras militares** que realizan las cartas de atacante y defensor:

- Si el defensor **no juega una carta con la misma formación** que la elegida por el atacante, **pierde una de sus unidades** en el territorio o el mar en disputa. Además, el atacante **recibe tanto prestigio** como la potencia que muestra su carta elegida.
- Si el defensor **consigue jugar una carta con la misma formación** que la elegida por el atacante, **no pierde ninguna unidad**. El atacante recibirá prestigio únicamente si su carta tiene una potencia mayor que la

del defensor; en ese caso, obtendrá **la diferencia entre ambas en puntos de prestigio**.

Existen dos tipos de cartas especiales cuya formación es diferente al resto. Funcionan de un modo único y tienen efectos de juego particulares:

Misthoforos. Esta carta puede ser usada por el defensor a modo de comodín, ya que iguala cualquier formación jugada por el atacante (**excepto a la otra carta especial, el Salpinx**). Del mismo modo, si la juega el atacante, se iguala automáticamente a la formación del defensor, y nunca puede causar una baja.



Salpinx. Si la juega el atacante, esta carta nunca puede ser igualada por el defensor y siempre causará una baja. No obstante, el atacante deberá perder un punto de prestigio al usarla. Si la juega el defensor, no causará baja al atacante ni tendrá coste en puntos de prestigio, no obstante al no igualar la formación del atacante, el defensor perderá una unidad y el atacante obtendrá prestigio de forma normal.



Tras resolver el encuentro, ambos jugadores descartan las cartas usadas y roban nuevas cartas del mazo. El que ha sido el atacante en la ronda de combate recién finalizada **roba siempre dos cartas**. El que ha sido defensor roba hasta tener tantas cartas como unidades le queden en el territorio o mar de la batalla, pudiendo ser 2, 1 o ninguna carta dependiendo de las bajas que acabe de sufrir en la última ronda de combate.

Por último, los jugadores intercambian sus roles de atacante y defensor, y la batalla continúa con otra ronda de combate hasta que éste finalice. Esto se produce **de manera inmediata** en el momento que se cumpla una de las tres situaciones siguientes:

- Un jugador decide **retirarse de la batalla perdiendo 1 prestigio** por su cobardía (si no le quedan, no podrá retirarse). **Su oponente obtiene 1 punto de prestigio**. La retirada **debe ser declarada por el jugador que pretende ejecutarla antes de robar nuevas cartas** del mazo de cartas de combate. Un jugador puede retirarse antes incluso de la primera ronda de combate. Cuando un jugador se retira de una batalla, todos sus hoplitas o galeras permanecen en el territorio o mar en el que se encuentren; esto puede dar lugar a que se desencadene una nueva batalla en turnos subsiguientes si se siguen cumpliendo las condiciones para iniciar una nueva batalla.

- Al finalizar una ronda de combate, si al jugador que ha actuado como **defensor le quedan menos de 2 unidades** en el territorio o mar en el que se produce la batalla.

- Si **no hay suficientes cartas** en el mazo de cartas de combate para que puedan robar ambos jugadores.

Puede darse el caso de que la batalla finalice habiendo 8 o más unidades todavía en el territorio o mar, por lo que si el siguiente jugador no hace nada en su turno que cambie esa situación, volvería a producirse otra en el mismo lugar.



Batalla terrestre. El atacante juega una Phalanx/Othismos y Toxotis/Voli, mientras el defensor responde igualando ambas formaciones respectivas (Phalanx y Toxotis) por lo que no sufrirá bajas. El atacante logra un punto de prestigio, ya que su maniobra Othismos tiene una potencia mayor que Proothisi (2-1)



Batalla marítima. El atacante juega un Treeris/Kyklos y un Salpinx. A ello el defensor responde igualando el Treeris y jugando como segunda carta un Anotera Treeris/Dieklplous. La carta de Treeris jugada por el atacante no causa bajas ni le hace ganar prestigio (su potencia de maniobra es menor). El Salpinx sí que causa una baja en el defensor, a cambio de la pérdida de un prestigio por parte del atacante.



Batalla terrestre. El atacante jugará una Phalanx/Othismos y Toxotis/Proothisi. El defensor iguala la Phalanx mediante los Misthoforos, sin sufrir bajas. En ese enfrentamiento, el atacante recibe (2-0=) 2 puntos de prestigio por su maniobra. El defensor no es capaz de igualar a los Toxotis y juega una carta de Ippiko. Sufrirá una baja y el atacante ganará un prestigio adicional.

FIN DE RONDA

La ronda finaliza cuando **ambos** jugadores han pasado y se han resuelto todas las batallas que se hayan dado lugar. Tras ello, se ejecutan los 7 pasos (4 si es el final de partida) que se describen a continuación, uno tras otro. El jugador que pasó antes durante la ronda completa cada uno de los pasos en primer lugar.

1. Proyectos

Todos los proyectos que estén siendo desarrollados en las polis (ya sean controladas por un jugador o neutrales) se completan. La loseta del proyecto se da la vuelta, quedando sobre la carta de polis. Estos proyectos le otorgan al jugador que controla la polis los puntos de prestigio indicados en la loseta.

Los proyectos que se completen durante este paso en polis neutrales no otorgan prestigio a ningún jugador. Sí pueden, no obstante, otorgar el prestigio a la posteridad al final de la partida si esa polis termina bajo el control de alguno de ellos.



Usando el ejemplo de la acción "Iniciar Proyecto" con Myron, el jugador ateniense recibe 2 puntos de prestigio al completar el proyecto al final de la ronda. Tras ello da la vuelta a la loseta, dejándola boca arriba sobre la carta de Athinae.

2. Alimentación

Las ligas de polis deben ser alimentadas. Cada jugador gasta **obligatoriamente** tantas unidades de trigo como el total de cubos de población que tenga en las cartas de sus polis.

Si no tiene suficiente trigo para abonar el total, deberá compensar la diferencia con la pérdida de prestigio (en igual cantidad) o mediante la devolución de polis de su liga a la neutralidad, retirando todos los cubos de población y situándola en la zona donde se sitúan las cartas de polis neutrales. El jugador puede combinar ambos métodos para compensar la diferencia a su elección hasta cumplir la obligatoriedad.

No se permite que el jugador retire parte de la población de sus polis para completar este paso.

3. Crecimiento

En este paso, los jugadores eligen si usan el trigo que todavía conservan para aumentar la población de sus polis. Para ello, por cada trigo que paga el jugador, puede situar un nuevo cubo de población de su reserva sobre la carta de una de sus polis.

El número de cubos asignados a una polis durante este paso no puede superar el **valor de crecimiento máximo**. Del mismo modo, el total de cubos en una misma polis al final de este paso no puede superar el **valor de Población máxima**.



Sparti puede crecer hasta 3 cubos de población al final de cada ronda (con un coste de igual cantidad en trigo) hasta alcanzar su población máxima de 8.

4. Megalópolis

Cuando una polis bien administrada alberga una considerable cantidad de ciudadanos, consigue la admiración del mundo griego.

En este paso, ambos jugadores conseguirán 1 punto de prestigio por cada polis que controlen y que supere con los cubos de población actual el valor de Población Base. Por ejemplo: Si Sparti tiene 5, 6, 7 u 8 cubos de población, el jugador espartano recibe 1 prestigio.

Tras la última ronda del juego, no se ejecutan los siguientes tres pasos. En este caso, los jugadores pasarán directamente al apartado "Fin de partida".

5. Ajuste de bienes

En este paso se refleja la dificultad de almacenar bienes perecederos en la época de la Grecia clásica.

Cada jugador reduce a la mitad los bienes perecederos (vino y trigo) que tenga, redondeando hacia arriba la cantidad que conserva.



El jugador espartano, antes de ejecutar este paso, tiene en su reserva 5 unidades de vino y ninguna de trigo. Terminará el paso conservando 3 unidades de vino y ninguna de trigo.

6. Phoros

El Phoros era un tributo que las ciudades-estado pertenecientes a una liga de polis pagaban a su protectora, en este caso Atenas y Esparta.

Ambos jugadores deciden en este momento si pierden prestigio exigiendo a su liga de polis aliadas el tributo del Phoros. Para poder hacerlo, deben controlar al menos una polis además de su capital.

Si un jugador decide perder 1 punto de prestigio, a cambio recibirá 1 de plata. Alternativamente, el jugador puede optar por perder 2 de prestigio a cambio de 3 de plata.

7. Preparación de la siguiente ronda

Antes de comenzar la siguiente ronda, se deberá proceder del siguiente modo:

- Al terminar la fase Alfa, se gira el marcador de ronda. Al terminar la fase Épsilon, el marcador se retira del tablero. El marcador circular de fin de ronda se deja a un lado, al alcance de los jugadores
- Se retiran todos los discos de la zona de tributos y los discos de asedio del mapa.
- Se retira un cubo negro de cada uno de los mercados exteriores (el de arriba en aquellos mercados en los que haya más de un cubo).
- Se retiran las piezas de mercader de ambos jugadores de los mercados exteriores y se devuelven al espacio del puerto comercial del jugador al que pertenecen (incluso si el jugador espartano ha perdido el control de sus dos polis comerciales).
- Las losetas de proyecto que todavía estén en el tablero y no hayan sido desarrolladas por los jugadores se retiran de la partida. A continuación, se toman al azar las

siguientes losetas de proyecto desde la pila de proyectos boca abajo y se colocan boca arriba en los espacios correspondientes del tablero.

Al final de la ronda Alfa, se sacan 5 proyectos y el jugador con menos prestigio (en caso de empate, el jugador que pasó antes en la ronda recién terminada) retira de la partida 1 de ellos a su elección, quedando disponibles 4. Al final de la ronda Épsilon, se toman los 6 proyectos que quedan y de nuevo el jugador con menos prestigio elimina 1 de la partida, quedando disponibles 5.

FIN DE PARTIDA

La partida termina inmediatamente en cualquiera de los siguientes casos:

- Si tras una fase de fin de ronda y antes de comenzar la siguiente, a un jugador no le queda ni un punto de prestigio.
- Si un jugador debe perder prestigio por cualquier motivo en cualquier momento del juego, y no tiene suficientes puntos para ello.
- Si durante la fase de alimentación del fin de ronda y controlando únicamente su capital, un jugador no es capaz de alimentar a su población mediante sus reservas de trigo y/o prestigio.

Si un jugador cumple con alguna de las condiciones anteriores, pierde inmediatamente la partida. Su oponente es el vencedor.

En caso de no haberse cumplido una de las tres condiciones anteriores, la partida termina tras ejecutarse la cuarta fase de fin de ronda ("Megalópolis") de la última ronda de juego.

Determinar la victoria

Para determinar el ganador de la partida cada jugador sumará los siguientes conceptos:

- La cantidad total de población en las cartas de polis que controla, a razón de un punto por cubo.
- Su puntuación de prestigio actual.
- El total en puntos del prestigio a la posteridad, indicado por los cuadrados azules junto al icono de prestigio, de todos proyectos completados sobre sus cartas de polis.

El jugador cuya suma de los tres conceptos anteriores sea mayor ganará la partida. En caso de empate, vencerá el jugador que tenga más recursos en total (hierro, madera, vino, plata y trigo). Si se mantiene el empate, ambos jugadores pasáis a formar parte del Olimpo de los jugadores de Polis.



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

