

# PERICLES



## THE PELOPONNESIAN WARS

# MANUAL

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

14.0 Escenarios.....	2	17.0 Personalidades de las Cartas.....	38
15.0 Reglas para el Juego en Solitario y con < 4 Jugadores.....	12	18.0 Guía de Estrategia.....	47
16.0 Ejemplo Extenso de Partida.....	20	19.0 Notas del Diseñador.....	52
		20.0 Bibliografía.....	59

## 14.0 Escenarios

*(Todas las fechas son a.C.)*

### 14.01 Entrenamiento para la Primera Partida

Antes de jugar a uno de los escenarios principales, sugiero que juegues a los diversos escenarios cortos que están en 14.1, Escenarios de Tucídides. Yo jugaría las siguientes viñetas, y en este orden:

- A. 14.1.01, Turno 1B: El Ostracismo de Tucídides (Miniescenario sólo político, 10 minutos)
- B. 14.1.06, Turno 6B: Esparta Declara la Guerra (Miniescenario sólo político, 10 minutos)
- C. 14.1.01, Turno 1A: La Batalla por la Grecia Central (Miniescenario sólo de Teatro de Guerra, 20 minutos)
- D. 14.1.09, Turno 9A: Guerra en el Egeo (Miniescenario sólo de Teatro de Guerra, 30 minutos)
- E. 14.1.08, Turno 8A: Guerra en Tiempos de Paz (Escenario de un Turno)
- F. 14.1.06, Turno 6A: La Guerra Arquidámica (Escenario de dos Turnos)
- G. En este punto, estás listo para jugar a los escenarios más largos y al juego de campaña.

**Nota sobre el Juego:** Si tienes a cuatro personas, juega simultáneamente A y B; juega el resto con cuatro.

### Nota sobre el Juego con Formión:

Formión funciona con los escenarios de uno o más turnos. Si tienes a menos de cuatro personas para los escenarios de entrenamiento más cortos, haz que uno de los jugadores juegue por los Bandos que faltan.

### 14.02 Inventario para los Escenarios

- El Escenario 14.1 es el escenario de Tucídides que cubre todo el período de la guerra en episodios cortos que duran parte de un turno de juego, un turno, o dos turnos.
- El Escenario 14.2 es un escenario de tres a cinco turnos que cubre la 1ª Guerra del Peloponeso.
- El Escenario 14.3 es un escenario de tres a cinco turnos que cubre la 2ª Guerra del Peloponeso.
- El Escenario 14.4 es el escenario de Campaña de 7-10 turnos, llamado “El

Suicidio de Grecia”, que cubre el período de 460 a 401.

### 14.03 La Plaga en los Escenarios

Todos los escenarios que comienzan después del turno de juego 6 lo hacen en condición Post-Plaga (5.13), que son los Turnos 7, 8, 9 y 10. Si juegas a un escenario que comienza en los turnos de juego 1 a 6, la condición es siempre Pre-Plaga hasta que tiene lugar una Plaga de manera normal por medio de un evento de carta de Aristófanes (Acar-nienses, A, B, C)

### 14.04 Juego Rápido en Solitario

Si quieres jugar un juego corto de *Pericles*, juego 14.10.9, Turno 9A, La Guerra en el Egeo.

## 14.1 Escenarios de Tucídides

*(Todas las Fechas son a.C.)*

*Comentario del Diseñador: Durante la creación de Pericles, oí a muchos miembros de nuestra tribu que estaban intrigados por el período, pero que no sabían mucho sobre él. He descubierto que jugar a juegos históricos se disfruta más conociendo algo de los hechos históricos que representa la narrativa. Esto me llevó a la conclusión de que el valor como entretenimiento del diseño aumentaría con más contexto histórico y la inclusión de esta serie de escenarios.*

Este escenario es un experimento en la narrativa histórica que enseña a jugar y ofrece al jugador experiencias que duran 1 hora o menos de jugar. He intentado crear viñetas interesantes y escenarios de uno o dos turnos que se centren en períodos interesantes de la narrativa histórica. Los escenarios más cortos no pretenden ser siempre competitivamente equilibrados, aunque aun así deberían ofrecer decisiones interesantes y conocimientos sobre cómo desarrollar tu propia estrategia en los escenarios principales. Las viñetas de Batallas en particular son ejemplos ilustrativos pensados para contar parte de la narrativa histórica y no para que haya un juego competitivo. Por otro lado, los escenarios de uno o dos turnos sí están competitivamente equilibrados, y la manera en que los desarrollos determinará el ganador. Espero que disfrutes de mi pequeño experimento con la historia interactiva.

## Preámbulo Histórico

En el 499, los griegos jónicos se rebelaron contra sus señores persas. Muchas de estas Ciudades-estado tenían el mismo origen étnico que Atenas. Atenas apoyó la revuelta y, en 498, hizo estragos en Sardes, la capital regional persa. En el 494, una Persia resurgente pasó a la ofensiva y la revuelta fue sofocada bajo términos razonables en 493. Sin embargo, los persas querían ahora ajustar cuentas con los atenienses y, en el 490, enviaron una expedición anfibia a través del Mar Egeo. Esta expedición militar llevó a una de las más famosas batallas de la historia de Occidente, la de Maratón. En esta encarnizada batalla terrestre, los hoplitas atenienses destrozaron a la fuerza invasora y acabaron con las aspiraciones persas en Grecia durante una década.

Debido a una crisis de sucesión persa precipitada por la muerte del Rey Darío, el partido de vuelta entre Persia y Atenas tuvo que esperar una década. Tras matar a muchos parientes y estabilizar el imperio, el recién acuñado Rey Jerjes dirigió en el 480 una invasión mayor de Grecia para ocuparse del “problema griego”. Esta campaña fue testigo de cómo un enorme ejército persa cruzaba el Helesponto, atravesaba el norte de Grecia y se encontraba con una fuerza terrestre-naval griega en Termópilas-Artemisio. La muerte del rey de Esparta Leónidas y de su destacamento griego conocido como los “300” obligó a retirarse a las unidades navales griegas y abrió la Grecia Central a las fuerzas persas. Jerjes redujo Atenas a cenizas como venganza por Sardes, pero entonces perdió una decisiva batalla naval en Salamina. En el 479, una coalición liderada por Esparta derrotó al ejército de ocupación griego, llevando a una serie de campañas que expulsaron a las fuerzas persas de Europa.

En este punto, los arrogantes generales de Esparta y la reticencia política a continuar la guerra hasta Asia provocó un vacío en el liderazgo griego. A petición de los griegos jónicos, esa posición recayó entonces sobre los atenienses. El cambio de liderazgo creó la Liga de Delos, así llamada porque fue ratificada en el encuentro en la isla de Delos.

Atenas continuó liderando la guerra contra los persas pero, con el tiempo, sus políticas agresivas para con sus aliados produjeron revueltas y la evolución de la Liga de Delos, que se convirtió en el Imperio Ateniense. El Imperio Ateniense fue una talasocracia (literalmente, “gobierno del mar”), así llamado porque su fuerza radicaba en torno a su poder naval dominante.

A medida que pasó el tiempo, una serie de crisis políticas hizo que los lazos entre Esparta y Atenas se desgastaran. En el 460, Mégara se sintió abandonada durante una disputa con Corinto (Istmo de Corinto) y abandonó la alianza espartana conocida como Liga del Peloponeso para aliarse con Atenas. El acontecimiento culminante llevó a la 1ª Guerra del Peloponeso que narra la sección de Pentecontecia de Tucídides, y donde mi diseño *The Peloponnesian Wars* comienza.

### Leyenda

**A#xL/N/B** = Atenas, nº de unidades Terrestres/Navales/Bases

**D#xL/N/B** = Liga de Delos, nº de unidades Terrestres/Navales/Bases

**S#xL/N/B** = Esparta, nº de unidades Terrestres/Navales/Bases

**P#xL/N/B** = Liga del Peloponeso, nº de unidades Terrestres/Navales/Bases

**Argos: #L** = Argos, nº de unidades Terrestres

**14.1.01 Turno 1: 460, 459, 458, 457, 456, 455**

**Nota Histórica:** 1ª Guerra del Peloponeso y Comienzo del Escenario de Campaña, 14.2, 14.4.

### A. La Batalla por la Grecia Central

#### Escenario de Entrenamiento de Teatro

**Duración de la Partida:** Comienza este escenario con la fase de Teatros. Todas las fases anteriores se ignoran en este escenario. Atenas y Esparta están en guerra.

Este escenario sólo usa los Teatros de Corinto (5), Esparta (6), Atenas (7), Beocia (8), Espóradas Sur (19) y Mediterráneo Oriental (20). Usa el Despliegue para el Turno 1 de la Tabla General de Despliegues. Sólo pueden colocarse cuestiones en estos Teatros; ignora el resto del mapa. El orden



de Honor es Aristócratas, Agíadas, Demagogos, y Euripóntidas.

### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, con 8 fichas de Strategos, 2 cuestiones Militares, 1 Diplomática y 1 marcador de Rumor.

Los Demagogos tienen 10 fichas de Strategos, 2 Cuestiones Militares, 1 de Liga y 1 de Oráculo más 1 marcador de Rumor.

### Esparta

**Facción Dominante:** Agíadas, con 8 fichas de Strategos, 1 cuestión Militar, 1 Diplomática y de Liga más 1 marcador de Rumor.

Los Euripóntidas tienen 8 fichas de Strategos, 2 cuestiones Militares y 1 de Oráculo, más 1 marcador de Rumor.

### Reglas Especiales del Escenario

Sigue la fase de Teatros normal (véase Secuencia de Juego) y determina entonces el ganador basándose en la puntuación de Honor final. Todos los jugadores comienzan con 10 de Honor. Los Aristócratas atenienses sufren las penalizaciones por la Guerra con Persia según las reglas normales, véase 13.2. El bando con más honor gana.



### **B. El Ostracismo de Tucídides**

#### *Víñeta de Entrenamiento Político*

**Duración de la Partida:** Este es un escenario de entrenamiento que conmemora una importante lucha política durante la cual Pericles (Aristócratas) consolidó su poder exiliando a su oponente político Tucídides (Demagogos, no el historiador Tucídides). Se juega como una sola mano en la que la carta de Aristófanes Ranas C coloca la

cuestión de Ostracismo en la casilla 1 de Tucídides.

**Aristócratas:** Carta 10 y Carta 16, reparte 7 cartas al azar.

**Demagogos:** Carta 1 y Carta 13, reparte 7 cartas al azar.

### Condiciones de Victoria

El jugador con mayor Honor por Oratoria y que haya ganado la cuestión de Ostracismo vence. Un jugador tiene que cumplir ambas condiciones para ganar; en cualquier otro caso, es un empate.

### **C. Istmo de Corinto**

**Duración de la Partida:** Este escenario es de un turno de duración. Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue para el Turno 1 de la Tabla General.

Este escenario usa el mapa completo.

### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

### Esparta

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia está activa, véase 13.2.

### Condiciones de Victoria

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

**14.1.02 Turno 2: 454, 453, 452, 451, 450, 449**

### **A. Paz de Calias**

**Duración de la Partida:** Este escenario tiene una duración de un turno. Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue para el Turno 2 de la Tabla General.

Este escenario usa el mapa completo.

### *Atenas*

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

### *Esparta*

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia está activa, véase 13.2.

### *Condiciones de Victoria*

Si Atenas no ha cumplido las condiciones para la Paz de Calias (fin de la Guerra con Persia), la Facción Dominante Ateniense pierde 10 de Honor. Aparte de esta penalización potencial, no puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.



**14.1.03 Turno 3: 448, 447, 446, 445, 444, 443**

#### **A. Fin de la 1ª Guerra del Peloponeso**

**Duración de la Partida:** Este escenario tiene una duración de un turno. Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue para el Turno 3 de la Tabla General.

Este escenario usa el mapa completo.

### *Atenas*

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

### *Esparta*

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia ha concluido, véase 13.2.

### *Condiciones de Victoria*

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

### *Regla Especial del Escenario*

Si se declara la Paz durante la Fase Política, juega todo el turno con Paz.

**14.1.04 Turno 4: 442, 441, 440, 439, 438, 437**

#### **A. La Paz de Pericles**

**Duración de la Partida:** Este escenario tiene una duración de dos turnos, véase 14.1.05. Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue de la Tabla Principal para el Turno 4.

Este escenario usa el mapa completo.

### *Atenas*

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

### *Esparta*

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia ha concluido, véase 13.2.

### B. La Revuelta de Samos

**Duración de la Partida:** Esta es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensada con intenciones históricas y como entrenamiento.

Teatro de Samos (16)

#### Atenas

A4xN, A1xL, 9 Strategos

#### Esparta

P2xL, P1xB, 4 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de primero una Batalla naval y después una Batalla terrestre gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### 14.1.05 Turno 5: 436, 435, 434, 433, 432, 431

Segundo turno del Turno 4 del Escenario La Paz de Pericles, 14.1.04 S.

#### Condiciones de Victoria

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.



### 14.1.06 Turno 6: 430, 429, 428, 427, 426, 425

**Nota Histórica:** Comienzo del Escenario de la 2ª Guerra del Peloponeso, véase 14.3.

### A. La Guerra Arquidámica

**Duración de la Partida:** Este escenario es de dos turnos de duración, véase 14.1.07.

Usa la secuencia de juego normal, pero la carta de Aristófanes “Nubes A” se usa para el primer turno del escenario.

Usa el mismo despliegue que el escenario de la 2ª Guerra del Peloponeso: véase el Despliegue para el Turno 6 de la Tabla General.

Este escenario usa el mapa completo.

#### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

#### Esparta

**Facción Dominante:** Euripóntidas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en paz; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia ha concluido, véase 13.2.

La fase de robo de cartas se modifica de la siguiente manera:

**Euripóntidas:** Carta 37, reparte 8 cartas al azar.

**Agíadas:** Carta 34, reparte 8 cartas al azar.

Las dos Facciones atenienses reciben 9 cartas al azar.

Este escenario usa el mapa completo.

### B. Esparta Declara la Guerra

#### Escenario de Entrenamiento Político

**Duración de la Partida:** Este es un escenario de entrenamiento que conmemora el debate espartano para ir a la guerra. Arquídamo (Euripóntidas, Facción Dominante) alegó que era necesario tiempo para prepararse, mientras que el éforo Estenelides (Agíadas) presionó para que se declarara la guerra inmediatamente. Se juega

como una sola mano en la que la carta de Aristófanes Nubes A coloca la cuestión Guerra/Paz en la casilla 1 de los Agíadas. Cada jugador se descarta de 2 cartas de su Séquito, quedando:

**Euripóntidas:** Carta 37, reparte 8 cartas al azar.

**Agíadas:** Carta 34, reparte 8 cartas al azar.

### **Condiciones de Victoria**

El jugador Euripóntidas gana si tiene el mayor Honor por Oratoria y si la cuestión Guerra/Paz está en la casilla cero de la Asamblea. El jugador Agíadas gana si tiene el mayor Honor por Oratoria y si alguno de los bandos ha ganado la cuestión Guerra/Paz, declarando la Guerra. Un jugador debe cumplir ambas condiciones para ganar; en caso contrario, es un empate.

### **14.1.07 Turno 7: 424, 423, 422, 421, 420, 419**

Segundo turno del Turno 6 del Escenario de la Guerra Arquidámica, 14.1.06 A.

### **Condiciones de Victoria**

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

### **B. Muerte de Brásidas y Cleón**

**Duración de la Partida:** Esta es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensada con intenciones históricas y para entrenamiento.

Teatro de Anfípolis (12)

### **Atenas**

A2xL, D1xL, D1xB, 6 Strategos

### **Esparta**

P4xL, 9 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla terrestre gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### **14.1.08 Turno 8: 418, 417, 416, 415, 414, 413**

#### **A. Guerra en Tiempos de Paz**

**Duración de la Partida:** Este escenario tiene una duración de un turno.

Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue para el Turno 8 de la Tabla General.

Este escenario usa el mapa completo.

### **Atenas**

**Facción Dominante:** Demagogos, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos negra (Barco de Estado Ateniense)

### **Esparta**

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Paz; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia ha concluido, véase 13.2.

### **Condiciones de Victoria**

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

### **B. Batalla de Mantinea**

**Duración de la Partida:** Esta es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensada con intenciones históricas y para entrenamiento.

Teatro de Esparta (6)

### **Atenas**

Argos: 4xL, A1xL, D3xL, D1xB, 4 Strategos

### **Esparta**

S6xL, S2xB, 8 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla terrestre gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### C. Expedición a Sicilia

**Duración de la Partida:** Esta es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensada para entrenamiento.

Teatro de Sicilia (1)

#### Atenas

A3xN, A2xL, D1xL, D1xB, 4 Strategos

#### Esparta

P4xN, P3xL, P2xB, 8 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de primero la Batalla terrestre y después la Batalla naval gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

**14.1.09 Turno 9: 412, 411, 410, 409, 408, 407**

#### A: Guerra en el Egeo

##### Escenario de Entrenamiento de Teatro

**Duración de la Partida:** Comienza este escenario con la fase de Teatro. Todas las fases anteriores de este escenario se ignoran.

Este escenario sólo usa Esparta (6) y Atenas (7), más los Teatros numerados 13-19 (Helesponto, Jonia, Lesbos, Quíos, Samos, Cícladas, Espóradas S.). Persia y el Meeple de Alcibíades en esa localización con 2 Bases persas. Usa el despliegue para el Turno 9 de la Tabla General de Despliegues. Sólo pueden colocarse cuestiones en estos Teatros; ignora el resto del mapa.

El Orden de Honor es Aristócratas, Agíadas, Demagogos y Euripóntidas. Los Aristócratas y los Agíadas son la Facción Dominante. Alcibíades *no* está en Atenas, está en Persia. Cada Facción comienza con 10 de Honor.

#### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, con 12 fichas de Strategos, 3 cuestiones Militares, 1 de Liga y 1 marcador de Rumor.

Demagogos, con 12 fichas de Strategos, 2 Cuestiones Militares, 1 de Liga y 1 Diplomática más 1 marcador de Rumor.

#### Esparta

**Facción Dominante:** Agíadas, con 12 fichas de Strategos, 3 Cuestiones Militares, 1 de Liga más 1 marcador de Rumor.

Euripóntidas, con 12 fichas de Strategos, 2 Cuestiones Militares y 2 Diplomáticas más 1 marcador de Rumor.

#### Instrucciones Especiales

Sigue una Fase de Teatros normal y determina entonces el ganador basándote en la puntuación de Honor final. Coloca todos los marcadores de Honor en 10. El bando con más Honor gana.

### B. La Batalla de Cicio

**Duración de la Partida:** Esta es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensada para entrenamiento.

Teatro del Helesponto (13)

#### Atenas

A3xN, 8 Strategos, Strategos de Barco de Estado Ateniense

#### Esparta

P4xN, 2 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla naval gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### C. La Situación Cambia

**Duración de la Partida:** Este escenario tiene una duración de un turno. Usa la secuencia de juego normal.

Usa el Despliegue de la Tabla General para el Turno 9.

Este escenario usa el mapa completo.

#### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, 1 Ficha de Estrategos Negra (Barco de Estado Ateniense)

#### Esparta

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral.



Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

Paz de Calias, véase 13.2. Meeple Negro (Alcibíades en Persia)

### **Condiciones de Victoria**

No puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

#### **14.1.10 Turno 10: 406, 405, 404, 403, 402, 401**

##### **A. La Caída del Imperio Ateniense**

**Duración de la Partida:** Este escenario es de un turno de duración. Usa la secuencia de juego normal.

La carta de Aristófanos es automáticamente Ranas B.

Usa el Despliegue de la Tabla Principal para el Turno 10.

Este escenario usa el mapa completo.

##### **Atenas**

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, 1 Ficha de Estrategos Negra (Barco de Estado Ateniense)

##### **Esparta**

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral.

Atenas y Esparta están en Guerra; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

Alcibíades está en Persia

La Guerra con Persia ha concluido, véase 13.2.

### **Reglas Especiales del Escenario**

1. Los atenienses y los espartanos no pueden construir bases ni unidades de Ciudad-estado durante este escenario. Ambos bandos pueden construir y desplegar bases y unidades de Liga.
2. Elimina 8 fichas de Strategos de las reservas de ambos bandos.

3. Si hay Paz, el escenario continúa, pero bajo las restricciones normales de la Paz.

**Nota para el Juego:** Normalmente no es ventajoso para Esparta que se declare la Paz, puesto que puedes necesitar la flota espartana en Jonia para cerrar el acuerdo en el Helesponto.

**Comentario del Diseñador:** Este escenario es bastante interesante, puesto que te proporciona una perspectiva sobre cómo acabó la guerra. La victoria de Lisandro en la Batalla de Egospótamos destruyó la armada ateniense. Esto permitió a Esparta cortar el suministro de grano de Atenas e iniciar un asedio que dio como resultado la rendición de Atenas. La incapacidad de los principales protagonistas de construir fuerzas es una aplicación de la regla 14.43, Los Estragos de la Guerra.

### **Condiciones de Victoria**

Si Esparta controla el Teatro del Helesponto al final del escenario, gana, y la Facción espartana con más Honor vence; en caso de empate, la Facción Dominante gana. Si este no es el caso, entonces no puntúes las bonificaciones por Facción Dominante, Geográfica o Económica. La Ciudad-estado con más Honor gana el escenario y la Facción del bando ganador con más Honor gana la partida.

##### **B. La Batalla de Arginusas**

**Duración de la Partida:** Este escenario es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensado para entrenamiento.

Teatro de Lesbos (15)

##### **Atenas**

A3xN, 8 Strategos, Strategos de Barco de Estado Ateniense

##### **Esparta**

P6xN, 8 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla naval gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### C. La Batalla de Notio

**Duración de la Partida:** Este escenario es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensado para entrenamiento.

Teatro de Quíos (16)

#### Atenas

A3xN, 2 Strategos, Strategos de Barco de Estado Ateniense

#### Esparta

P4xN, 9 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla naval gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

### D. La Batalla de Egospótamos

**Duración de la Partida:** Este escenario es una viñeta de un Teatro de Batalla. Está pensado para entrenamiento.

Teatro del Helesponto (13)

#### Atenas

A3xN, 2 Strategos, Strategos de Barco de Estado Ateniense

#### Esparta

P4xN, 8 Strategos

Revela una carta de Batalla de ambos bandos; el ganador de la Batalla naval gana el escenario; en cualquier otro caso, hay empate.

#### 14.1.11 Tablas Generales de Despliegue de Escenarios de Tucídides

Las Tablas Principales de Despliegue de Escenarios se usan para todos los escenarios de un turno o más largos. Cada escenario indica un turno de juego de despliegue. Cada bando cruza la columna de Turno con un Teatro y coloca las fichas indicadas en el mapa en esa localización.

**CONSULTÉNSE LAS TABLAS  
EN LAS PÁGINAS 8 Y 9  
DEL MANUAL ORIGINAL**

### 14.2 Pentecontecia: 1ª Guerra del Peloponeso

**Duración de la Partida:** La partida comienza en el turno 1 y dura de 3 a 5 turnos (véase 14.24).

#### 14.21 Despliegue

##### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea Neutral, Meeple Negro (Alcibíades), 1 Ficha de Strategos Negra (Barco de Estado Ateniense)

##### Esparta

**Facción Dominante:** Agíadas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Paz; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

La Guerra con Persia está activa, véase 13.2.

#### 14.22 Despliegue de Fichas

Usa el despliegue para el turno de juego 1 de la Tabla General de Despliegue de Escenarios, 14.1.11.

#### 14.23 Reglas del Escenario

**Guerra con Persia:** Véase Persia, 13.0.

**Opcional:** Véase 14.43.

#### 14.24 Fin del Escenario

El escenario acaba en el Turno 3, 4 o 5 inmediatamente durante el Segmento de Cuestiones Políticas si se declara la Paz, ha ocurrido una victoria automática, o si es la fase final del Turno 5.

### 14.3 La Segunda Guerra del Peloponeso

**Duración de la Partida:** La partida comienza en el turno 6 y dura de 3 a 5 turnos (véase 14.34).

#### 14.31 Despliegue de las Ciudades

##### Atenas

**Facción Dominante:** Aristócratas, Asamblea: Aristócratas, Meeple Negro (Alcibíades), Ficha de Strategos Negra (Barco de Estado Ateniense)

## *Esparta*

**Facción Dominante:** Euripóntidas, Asamblea Neutral

Atenas y Esparta están en Paz; todos los jugadores comienzan con 10 de Honor.

**Paz de Calias:** La Guerra con Persia ha acabado, véase 13.2.

La fase de robo de cartas se realiza del siguiente modo:

**Euripóntidas:** Carta 37, roba 8 cartas al azar.

**Agíadas:** Carta 34, roba 8 cartas al azar.

Las Facciones atenienses roban cada una 9 cartas al azar.

### **14.32 Despliegue de Fichas**

Usa el despliegue para el turno 6 de la Tabla General de Despliegue de Escenarios, véase 14.1.11.

### **14.33 Reglas del Escenario**

**Opcional:** Usa 14.13.

### **14.34 Fin del Escenario**

El escenario acaba en el Turno 8, 9 o 10 inmediatamente durante el Segmento de Cuestiones Políticas si se declara la Paz, ha ocurrido una victoria automática, o si es la fase final del Turno 10.

## **14.4 El Suicidio de Grecia: 460-400 a.C.**

### *Escenario de Campaña*

**Duración de la Partida:** La partida comienza en el turno 1 y dura hasta 8-10 turnos (véase 14.44).

### **14.41 Despliegue de Ciudades y Fichas**

Usa el Despliegue de la 1ª Guerra del Peloponeso, véase 14.2.

### **14.42 Despliegue de Fichas**

Usa el despliegue para el turno 1 de la Tabla General de Despliegue de Escenarios, véase 14.1.11.

### **14.43 Reglas del Escenario**

#### *Los Estragos de la Guerra*

**A. Plaga:** Cualquier unidad perdida debido a la Plaga (ambos bandos) se retira permanentemente de la partida.

**B. Desastre Militar:** En cualquier Batalla Terrestre, por cada 2 unidades terrestres amigas eliminadas (redondeando hacia abajo), una se retira permanentemente de la partida, a elección del Enemigo. En cualquier Batalla Naval, por cada 2 unidades navales amigas eliminadas (redondeando hacia abajo), una se retira permanentemente de la partida, a elección del Enemigo.

**C. Lo Peor Posible:** Las reservas de fuerzas de Atenas y Esparta no pueden quedar reducidas por debajo de 2 unidades terrestres y 2 navales. Las reservas de fuerzas de las Ligas de Delos y del Peloponeso no pueden quedar reducidas por debajo de 8 unidades terrestres y 4 navales.

**D. Pérdida del Liderazgo:** Al final de cada turno de juego en el que la Guerra haya sido declarada, ambos bandos retiran de la partida 1 ficha de Strategos de sus reservas.

*Comentario del Diseñador: La 2ª Guerra del Peloponeso tuvo un profundo impacto en la población. Cuando la guerra alcanzó su tercera década, los varones en edad militar de los principales protagonistas habían sido reducidos en más de un 65%. Para los atenienses, las bajas de la Expedición a Sicilia fueron principalmente ciudadanos atenienses, lo que tuvo un profundo efecto en sus efectivos de hoplitas y de remeros. Si hay acuerdo entre los jugadores, esta regla se puede usar en los escenarios más cortos. No la incluí en ellos porque normalmente no tiene un impacto significativo debido a su breve duración.*

### **14.44 Fin del Escenario**

El escenario acaba en el Turno 7, 8 o 9 inmediatamente durante el Segmento de Cuestiones Políticas si se declara la Paz, ha ocurrido una victoria automática, o si es la fase final del Turno 10.

## 15.0 Reglas para el Juego en Solitario y con < 4 Jugadores

Se puede jugar a *Pericles* con menos de cuatro personas usando las siguientes reglas. Los procesos para las decisiones no tomadas por humanos se conocen como Formión. En una sesión dada, puedes estar jugando con una, dos o tres grupos de decisiones de facciones Formión paralelas, dependiendo del número de personas presente. Las reglas deberían cubrir todas las situaciones que puedo concebir, pero he descubierto que es probable que no sea este el caso, así que, cuando llegues a una ramificación del camino de decisiones, escoge una tirando el dado para elegir entre dos opciones.

*Comentario del Diseñador: Este no es un programa de ordenador con miles de líneas de código. Si buscas ese tipo de experiencia en solitario, juega a un juego de ordenador. Pericles es un juego de tablero manual multijugador con interesantes reglas para el juego en solitario cuando te falta gente. Si buscas una experiencia competitiva tensa con Pericles, juega con personas. Si quieres explorar y experimentar una narrativa de juego interesante, Formión, con estas tablas de flujo para decisiones y estrategias, debería ser suficiente.*

### 15.1 Combinaciones Humanos-Formión

#### 15.11 Juego en Solitario

Escoge una de las cuatro facciones y Formión jugará por los otros tres bandos. Observa que puedes jugar sin personas, pero no doy garantías de lo que puede ocurrir.

**Nota sobre el Juego:** Formión imita en la medida de lo posible las mecánicas que una persona utilizaría durante la partida. Si estás jugando en solitario y no quieres efectuar todos los procedimientos del juego y sólo quieres luchar una guerra corta, sugiero que examines el mini-escenario Guerra en el Mar Egeo, véase 14.1.09A o usa las reglas abreviadas para el juego en solitario llamadas Brásidas, 15.9.

#### 15.12 Dos Jugadores

**A. Cada jugador escoge una facción de cada Ciudad-estado y los jugadores humanos juegan la partida haciendo uso de su posición**

para intentar lograr una victoria individual. Formión no se usa en esta variante.

**1.** Cuando se juega a esta variante, un jugador no puede nominar voluntariamente una cuestión Guerra/Paz con las dos facciones que controla. En esta circunstancia, el jugador puede declarar la guerra por sí mismo, pero hará falta una carta de Aristófanes o que el otro jugador nomine la cuestión Guerra/Paz para crear las condiciones para la Paz.

**2.** Una facción de jugador no puede nominar Ostracismo si su facción es la facción Dominante.

**B.** Ambos jugadores escogen una facción de una de las Ciudades-estado (Atenas o Esparta) y Formión con o sin Brásidas (15.9) representa a las dos facciones del otro bando.

**1.** Los jugadores humanos deben debatir las cuestiones de sus bandos antes del debate de las facciones no humanas, las cuestiones de las facciones de Formión.

**2.** Hay dos maneras de resolver esta situación. O bien se usan las dos facciones de Formión para el bando sin personas, o se usan las reglas abreviadas para facciones en solitario de Brásidas, véase 15.9.

**Nota para el Juego:** Usar 15.12A es la manera más rápida, puesto que lleva cierto tiempo usar las tablas de Formión. Descubrirás si usas la variante 15.12B que dar a ambos jugadores un bando y después usar a Brásidas (15.9) es más rápido si efectúas todo el sistema Formión para los jugadores no humanos.

#### 15.13 Tres Jugadores

Dos personas llevan las facciones de una Ciudad-estado y la otra una facción de la Ciudad-estado oponente, con Formión como su facción compatriota.

#### 15.14 Desventaja en el Honor con Formión

**A. En Solitario:** En el bando sin personas, cada facción de Formión comienza los escenarios con una bonificación de +20 de Honor. La facción de Formión en el bando humano no recibe esta bonificación.

**B. Dos Jugadores contra Formión:** Cada Facción de Formión comienza los escenarios con una bonificación de +20 de Honor.

**C. Tres Jugadores contra Formión:** Cada Facción del bando en el que son todo



personas recibe una bonificación de +5 de Honor.

**Nota sobre el Juego:** En una partida con tres jugadores, se recomienda que uno de los jugadores oponentes efectúe las decisiones de la facción de Formión del equipo humano-Formión.

**Comentario del Diseñador:** He fijado la desventaja para Formión alta, puesto que una sola derrota mayor puede acabar con una diferencia de 20 puntos. Si crees que nunca puedes ganar a Formión, anula la bonificación y ve añadiendo alguna hasta que encuentres un punto equilibrado. Si crees que no es suficiente desafío para ti, dobla la bonificación hasta que pierdas, entonces reduce poco a poco esa cantidad hasta que creas que está equilibrada para tu nivel.

### 15.15 Glosario de Conceptos de Formión

**A. EP (Estrategia Principal):** La EP se usa como abreviación en las tablas de flujo de Formión. Una Estrategia Principal se basa en la Estrategia de Teatro elegida para una Ciudad-estado, véase 15.3.

**B. Teatro EP (Estrategia Principal):** Basándose en la elección de la matriz Estratégica, se escoge un Teatro para Estrategia Principal (EP). Todas las cuestiones EP se colocan en el Teatro EP en el orden indicado en la matriz de Estrategia Principal.

**C. Cuestión EP (Estrategia Principal):** Esta es una cuestión asociada con la estrategia principal de Formión (EP). Cuando una tabla de flujo indica si hay disponible una cuestión EP para colocar o en el casillero, la condición se cumple si la cuestión está en el contador de su facción de Ciudad-estado o en la casilla cero, ya la eligiera Formión o no. El objetivo es conseguir que al menos un grupo de las cuestiones necesarias acabe en el contador de la Facción, entonces se gane en el debate, y entonces se coloque en el Teatro EP en el orden indicado para que Formión pueda jugarlo inteligentemente para lograr la estrategia elegida.

**Nota sobre el Juego:** Como recordatorio, me gusta usar marcadores del color de la facción para recordarme a mí mismo los

tipos y el orden de las cuestiones que necesito obtener con Formión.

**D. Factible:** Formión intenta no jugar las cartas mal. Formión intenta jugar cartas que muevan cuestiones al contador de su Facción. La fórmula de factibilidad de las cartas intenta calcular si el uso de una carta en particular tiene una probabilidad razonable de lograr su objetivo. La fórmula para saber si una carta es “factible” o no es si el valor de una carta más el atributo de la cuestión menos 2 es suficiente para mover una cuestión indicada de su actual localización al contador de Formión. Si nada cumple este criterio, entonces juega una carta que acerque una cuestión al contador de Formión tanto como sea posible para reducir el honor total por oratoria de los oponentes. Así es a menudo cómo Formión escoge una ruta impredecible e inusual. No es un problema, es una característica.

**E. Elección Aleatoria:** Hay dos situaciones. Si Formión está intentando elegir un Teatro al azar, tira 1d20 para determinar el Teatro. Si el resultado es el teatro de estrategia principal o el del Mediterráneo Oriental tras la Paz de Calias, tira hasta que salga otro Teatro. En otras circunstancias, Formión está intentando elegir al azar entre posibles opciones. Asigna las opciones para que coincidan con 1d6 y usa la tirada para la elección final.

**F. Ruta de la Asamblea:** Formión, durante las expediciones militares, moverá sus unidades por el mapa. Formión moverá sus unidades una a una y tomará una ruta que permita a la unidad llegar sin impedimento a su Teatro de destino. Si esto no es posible, Formión elegirá una ruta que detenga al menor número de unidades para permitir a una o más unidades llegar al Teatro de destino. Si esto tampoco es posible, Formión elegirá una ruta que iguale el tipo de fuerza que mueve en tantos Teatros de la ruta al Teatro de destino como sea posible, pero se detendrá una vez logre la igualdad numérica. Si el movimiento de una unidad haría a esa unidad entrar en un Teatro del que no puede salir debido a la falta de una base, la unidad no intentará el movimiento. Una vez se hayan agotado todas las combinaciones posibles, Formión entablará batalla. Si tienes dificultades para escoger la mejor opción, eléjala al azar entre las posibles.

**G. Evitar la Muerte Súbita:** Si una facción de Formión acabara en una situación donde, siguiendo la lógica de la tabla de flujo, se llegaría a una victoria automática para el otro bando, entonces anula la lógica y evita que esto ocurra a propósito. Por ejemplo, si Atenas comienza el turno sin una base en un teatro con granero y por alguna razón las cuestiones atenienses ganadas serían colocadas para asegurar una derrota automática o si el no conservar suficientes fichas de Strategos impide construir una base de Liga en un Teatro de granero, no dejes que esto ocurra. Coloca las cuestiones donde puedan potencialmente evitar la pérdida automática o no gastes fichas de Strategos, indiquen lo que indiquen las tablas de flujo. Si hay diversas maneras de resolver esta cuestión, usa el sentido común o elige al azar entre las opciones.

**H. Legal:** Formión es un Bot honesto. No importa cómo interpretes una instrucción, Formión no violará las reglas del juego.

**I. Bucle Infinito:** Si estás en una de las tablas de flujo y tus respuestas o tu percepción de las respuestas a las casillas de decisión hace que te muevas literalmente en círculos lógicos, cambia la respuesta de sí a no para obtener una resolución.

**Nota sobre el Juego:** El equipo ha probado extensamente las tablas de Formión y son tan buenas como he podido hacerlas, pero en mi fuero interno sé que habrá casos marginales que no he experimentado o previsto. Cuando te haya fallado yo, usa el sentido común o tira un dado para que la partida progrese.

## 15.2 Segmento de Aristófanes

Este segmento se juega según las reglas normales sin ninguna modificación.

## 15.3 Estrategia Principal de Formión

Antes del segmento de Boulé tienes primero que determinar lo que cada facción de Formión va a usar como estrategia principal. Hay una Tabla de Estrategias para la Ciudades-estado de cada bando. Coge la Tabla de Estrategia apropiada y comienza desde arriba a buscar la estrategia prioritaria que se aplique a la situación del mapa. Tira un dado de seis caras, si la tirada es 1-5, esa pasa a ser la estrategia principal de Formión. Si sacas un 6, salta a la siguiente estrategia

aplicable y vuelve a tirar el dado. Si llegas a la última estrategia, esa es automáticamente la estrategia principal de Formión.

**Nota para el Juego:** Si una estrategia que impediría a Formión perder la partida es la estrategia prioritaria, no tires el dado y te saltes potencialmente esa estrategia, simplemente usa la estrategia. Por ejemplo, Atenas con Formión tiene una estrategia prioritaria para evitar perder la partida debido a falta de bases en teatros con granero. Si esta cuestión se convierte en una opción, no tires el dado y te arriesgues a perder la partida, simplemente usa esta estrategia.

Cuando Formión representa a las dos facciones de un bando, la facción Dominante escoge la estrategia prioritaria que se aplica y entonces la facción Oponente evita la elección de la facción Dominante y sigue bajando por la tabla hasta la siguiente estrategia que sea aplicable como su elección de estrategia principal.

**Nota para el Juego:** Cada facción de Formión del mismo bando elegirá siempre una estrategia principal diferente a menos que sea la última elección, en cuyo caso elegirán diferentes Teatros. En el muy improbable caso de que cada facción de Formión llegue a la última elección posible, y sólo entonces, usarán la misma estrategia principal.

## 15.31 Descripción y Ejecución de la Tabla de Estrategias

**A.** Cada Ciudad-estado tiene su propia Tabla de Estrategia. Las dos primeras columnas de cada tabla describen ampliamente las Condiciones y el título de la Estrategia.

**Ejemplo:** En la Matriz Estratégica de Atenas con Formión, la primera prioridad estratégica es la condición de si la casilla de Atenas está o no en disputa. Si hay unidades espartanas en la casilla de Atenas, entonces esta estrategia es la prioritaria. Si Atenas controla el Teatro de Atenas (no hay unidades espartanas) esta estrategia se salta y se baja a la Estrategia de Graneros, comprobando si se aplica o no, y así hasta que encuentras una cuyas condiciones se aplican. Una vez encuentras una condición

de estrategia aplicable, recuerda tira 1d6 para determinar si usas esta estrategia (tirada de 1-5) o si la salta y pasas a la siguiente que se aplique (tirada de 6).

**B.** La columna de cuestiones están escrita en orden prioritario de arriba abajo. La tabla de Estrategias indica normalmente dos o tres cuestiones para una estrategia dada. Formión quiere ganar estas cuestiones para poder ejecutar su estrategia principal. Formión elegirá estas cuestiones antes de tomar decisiones basándose en las cartas políticas que reciba su facción. La intención y objetivo es que Formión intente ganar estas cuestiones durante el debate de la Asamblea, y no se inclinará por otras opciones hasta que las cuestiones indicadas estén en el contador de su facción. Durante el segmento de Boulé, es enteramente posible que por casualidad la carta de Aristófanes haya colocado una de las cuestiones necesarias en el contador de la facción de Formión; en este caso, Formión considera esta cuestión ganada por el momento y pasa a la siguiente cuestión prioritaria de la lista o elegida al azar de sus cartas.

**Ejemplo:** Volviendo a la Matriz Estratégica de Atenas si, debido a una carta de Aristófanes, la “Voluntad de la Asamblea: Construir o Convertir una base” era el evento y esta estrategia es la elegida, entonces Formión tiene la tarea de ganar en orden de prioridad una cuestión militar, de liga y de oráculo. Si la carta de Aristófanes ha puesto la cuestión de liga en el contador de la facción de Formión, entonces el orden de prioridades para elegir cuestiones sería militar y después oráculo.

**C. Teatro:** Basándose en la estrategia elegida, puede que haya varios Teatros que cumplan las condiciones de la estrategia. En estos casos, los Teatros están dispuestos de mayor a menor prioridad. Elige el Teatro de mayor prioridad que cumpla las condiciones de la estrategia principal.

**Ejemplo:** En la matriz estratégica de Atenas, la estrategia de Control de Cuellos de Botella Navales es la elegida si los Teatros de Naupacto, Helesponto o Cócira están en disputa. Si tanto Naupacto como Cócira están en disputa, entonces Naupacto es el Teatro para la estrategia principal, puesto que la lista está en orden de prioridad.

**D.** El Teatro, orden de las cuestiones y las Notas sobre la Ejecución de las Cuestiones se aplica todo al segmento de Teatros y se describen en esas secciones a continuación. Como concepto general, el orden de prioridad para elegir las cuestiones se invierte cuando las colocas durante el segmento de Teatros, puesto que el juego usa una cola Último en entrar, Primero en salir (UEPS), así que la prioridad más alta debe ser la última en ser colocada para que sea resuelta primero.

**E.** Normalmente, las cuestiones de EP se colocan en el teatro de la Estrategia Principal, pero ten en cuenta que hay ocasiones en las que una cuestión militar se coloca en el Teatro de Ciudad-estado de Formión, normalmente para construir fuerzas adicionales que podrían ser usadas para apoyo del Teatro de la Estrategia Principal.

**Nota Importante:** En *todos* los casos, la matriz estratégica tiene prioridad sobre las tablas de decisiones cuando hay desacuerdo.

## 15.4 Robo de Cartas y Segmento de Boulé

**Nota para el juego:** Puedes sustituir esta sección y 15.5 por el procedimiento de Brásidas, 15.9.

### 15.41 Tabla de Flujo para el Segmento de Boulé de Formión

Usa esta tabla de flujo para cuando Formión elija cuestiones. Se usan las reglas normales para el segmento de Boulé; la tabla simplemente toma las decisiones para la facción. Comienzas siempre eligiendo una Estrategia Principal que indique qué cuestiones son las cuestiones EP (véase 15.15 C). Si esto está hecho, ve entonces al rombo Inicial de decisiones.

**A.** “¿Hay una cuestión EP disponible?” quiere decir si hay una cuestión no designada del tipo requerido que aún no esté en el contador de facción de la Ciudad-estado. Puede estar en el contador de cualquiera de las dos facciones o en la casilla de cuestiones.

**B.** Otro rombo de decisiones pregunta “¿Están todas las cuestiones EP en el contador de la facción?” Indistintamente de quién eligió la cuestión, si todas las

cuestiones EP están en el contador de facción en la casilla de Cuestiones –o en el lado del contador de cualquiera de las dos facciones– la respuesta es sí; en cualquier otro caso es no.

**C.** “¿Están todas las cuestiones de la Boulé elegidas?” se basa en si ese bando ha elegido el número de cuestiones requerido por las reglas. La facción Dominante habría escogido 4 cuestiones en total, y la Oponente habría elegido 3 en total.

### 15.2 Mano de Nueve Cartas de Formión

Las facciones de Formión no juegan con Séquito, sino que siempre tienen una mano de nueve cartas con tres cartas no usadas que se descartan automáticamente en el siguiente turno. Cada facción de Formión recibe una mano de nueve cartas Políticas en cada turno.

### 15.43 Formión Tiene Rehenes

Si Formión tiene rehenes disponibles, hace una de las siguientes cosas, en orden de prioridad:

**A.** Si la carta de Aristófanes ha colocado la cuestión Guerra/Paz en el contador de los oponentes, Formión no usa los Rehenes y los conserva.

**B.** Si hay Paz, Formión no usa Rehenes y los conserva.

**C.** Si hay Guerra y la ciudad-estado de Formión está perdiendo o empatada, Formión usará sus Rehenes para poner la cuestión Guerra/Paz en juego.

**D.** Si hay Guerra y la ciudad-estado de Formión está ganando o empatada, Formión no usará sus Rehenes y los conservará.

### 15.5 Procedimiento para el Debate de la Asamblea

**Nota para el Juego:** Puedes sustituir esta sección y 15.4 por el procedimiento de Brásidas, 15.9.

### 15.51 Usa la Tabla de Flujo para el Segmento de Asamblea de Formión

**A.** Cada vez que tiene lugar el debate de una cuestión, comienza en el rombo de decisiones Inicial. Si esta cuestión no ha sido elegida por Formión, la respuesta es no. Si este es el turno de Formión para nominar la cuestión a debate, la respuesta es sí.

**B.** Que todas las cuestiones EP requeridas para estrategia estén en el contador de Formión quiere decir que el número y tipo de cuestiones EP que Formión debe ganar están todas en el contador de la facción de Formión, en la casilla uno o superior. Una vez Formión esté ganando el número y tipo de cuestiones necesarios, la respuesta es sí; si no, la respuesta es no. Es posible que esta respuesta cambie durante el transcurso de los debates, puesto que una cuestión que estuvo durante un tiempo en el contador de asamblea de Formión puede haberse movido y posteriormente Formión tendrá que volver a esa cuestión para intentar recuperarla. Ejemplo: Formión tiene que ganar las cuestiones militares, de liga y de oráculo. Una vez Formión tenga cuestiones militares y de liga en su contador de asamblea, el hecho de que haya más cuestiones militares y de liga disponibles para debatir no impide a Formión ir a por la cuestión del Oráculo.

**C.** Una vez están en su contador todas las cuestiones EP de Formión, este comprobará si la otra facción está intentando ganar la cuestión de Ostracismo y la circunstancias de la cuestión Guerra/Paz. Las respuestas de sí y no se basan en las circunstancias potenciales.

**D.** Normalmente, hacia la tercera ronda de Debates, Formión o bien se quedará sin las cuestiones EP que necesitará o determinará que debatir esas cuestiones ya no es factible. Una vez esto ocurra, Formión intentará jugar la carta más fuerte, esté o no alineada con la cuestión (la bonificación a cuestiones se aplica) que potencialmente podría mover al contador de su facción. Si ninguna cuestión cumple este criterio, Formión intentará acercarse la cuestión de menor valor para reducir el valor de oratoria de su compatriota.

**Nota para el Juego:** La noción de qué es factible será en algunos casos tediosa de determinar. Mi consejo es que os ahorréis tiempo y sufrimiento mental y que simplemente elijáis al azar entre las opciones razonables o, mejor aún, simplemente cojáis lo que habríais cogido. Proporciono una fórmula sencilla que ofrece una guía cuantitativa. Sin embargo, aquí es donde todas las preguntas sobre las reglas suelen surgir, puesto que la gente quiere saber cuál es la combinación carta/cuestión más



factible o un sinnúmero de situaciones complicadas que el diseño crea a propósito. Recuerda: la regla en todos los casos en los que no estés seguro entre dos o tres opciones es elegir al azar. En ocasiones, esto va a crear decisiones nada perfectas, pero a menudo estas son las decisiones más interesantes.

### 15.52 Carta de Líder de Facción

Siguiendo la tabla de flujo, Formión usará su carta de líder de Facción si Ostracismo o Guerra/Paz (bajo ciertas circunstancias) se van a debatir y esta es la carta más fuerte para esa cuestión. Si no se dan las circunstancias indicadas, la facción de Formión no usará la carta de líder de Facción, sino que la reservará para el segmento de Consejo de Strategoi. Formión nunca usará la opción de Consejo Asesor, a menos que tú anules sus acciones.

### 15.53 Fichas de Strategos de Formión

Siguiendo las reglas normales, Formión acumula fichas de Strategos al jugar cartas Políticas alineadas con la cuestión que está debatiendo y con la carta jugada durante el segmento de Consejo de Strategoi, que normalmente es la de líder facción. Formión intentará normalmente alinear la carta más fuerte con la cuestión que se está debatiendo. Cuando haya elección entre dos cartas de igual fuerza, la carta que proporcione más fichas de Strategos gana los empates. Consecuentemente, Formión, durante el transcurso del debate, debería recibir una buena cantidad de Strategoi disponibles.

## 15.6 Fase de Teatros

### 15.61 Colocación de Cuestiones de Teatro

Usa la Tabla de Flujo para Colocación de Cuestiones de Teatro de Formión. Ten en cuenta 15.15, Evitar la Muerte Súbita.

**Nota Importante:** En *todos* los casos, la matriz estratégica tiene prioridad sobre las decisiones de las tablas cuando haya desacuerdo.

**A.** Cada vez que es el turno de Formión de colocar una de sus cuestiones, examina primero la matriz estratégica para ver si hay instrucciones; si no, comienza en la casilla Inicial de la matriz de decisiones. Si todas las cuestiones de Formión han sido colocadas, la

respuesta es sí y pasa. Si Formión tiene uno o más marcadores de cuestión/rumor que colocar, la respuesta es no.

**B.** Si Formión tiene al menos uno o más marcadores de Rumor disponibles, los colocará en cada tercera oportunidad que tenga de colocar una cuestión. Si hay una cola de Teatro que tenga una cuestión enemiga encima del todo, coloca su marcador de Rumor en esa cola. En el posible caso de que haya más de un Teatro que cumpla esta condición, elige al azar dónde se coloca. Si no hay Teatros que cumplan esta condición, elige entonces el Teatro al azar (1d20).

**C.** El principal objetivo de Formión es poner las cuestiones EP en la localización y el orden especificados en la matriz estratégica. No todas las cuestiones EP se colocan en el Teatro EP, sino que en muchos casos se colocan donde puedan ser usadas para aumentar las fuerzas, cuyo objetivo final será participar en una expedición militar a ese Teatro EP. Lee y sigue las instrucciones de la matriz estratégica. En el caso de que Formión no se asegure todas las cuestiones necesarias, sigue las instrucciones referentes a las cuestiones a las que se puede renunciar en la colocación. Si hay duda, coloca las cuestiones disponibles en el Teatro EP en el orden especificado.

**D.** Formión ganará a veces una o dos cuestiones de Liga extra que no son requeridas por la estrategia EP. En estos casos, la tabla de flujo de decisiones intentará colocar la cuestión de Liga donde pueda construir fuerzas para proteger una base descubierta; si no, intentará construir una base de Liga en un teatro controlado que contenga sólo unidades militares amigas. Si no se da ninguna de estas situaciones, colócala entonces donde pueda eliminar un marcador de Traición. Cada Teatro en el mapa (Persia no es un Teatro) está numerado del 1 al 20. Cuando necesites elegir un Teatro al azar, tira 1d20 y coloca la cuestión en el teatro con el número que haya salido en la tirada.

**Nota sobre el Juego:** Formión hará a menudo cosas interesantes y a veces hará cosas que no pueden lograrse con las cuestiones que quedan. Por esto es por lo que Formión tienen una bonificación al Honor al comienzo del escenario como compen-

sación. Si estás jugando en solitario, puedes tomarte la libertad de escoger el Teatro secundario o de dejárselo al destino (1d20).

### 15.62 Resolución de Cuestiones

Las cuestiones se revelan según el orden de Honor. Cuando es el turno para elegir de una facción de Formión, usa la tabla de Decisiones de Cuestiones de Teatro de Formión para ver qué cuestiones elegirá. La tabla de flujo sigue simplemente las reglas, sin ninguna prioridad en particular aparte de jugar legalmente. Una vez revelada una cuestión de la que Formión sea el propietario, sigue la tabla de flujo que se aplique a la cuestión indicada.

**Nota Importante:** En todos los casos usas tablas de decisiones para dirigir las decisiones, pero a veces la matriz estratégica te dará instrucciones específicas que contradirán las tablas de flujo para decisiones. En todos los casos, las instrucciones específicas de la matriz estratégica tienen prioridad sobre las tablas de flujo.

**A.** Si Formión resuelve una cuestión Diplomática, usa la tabla de flujo para Cuestiones Diplomáticas. Examina la matriz estratégica para ver si tiene instrucciones que anulen la tabla de flujo.

**Nota para el Juego:** Formión intenta determinar si necesita o no guardarse fichas de Strategos para una cuestión militar todavía por resolver. En cualquier otro caso, dependiendo de las condiciones del Teatro, Formión intentará, o convertir una base Enemiga, o construir una base en un Teatro neutral.

**B.** Si Formión resuelve una cuestión de Oráculo, usa la tabla de flujo para la Cuestión del Oráculo.

**Nota para el Juego:** Sin la guía de la matriz estratégica, Formión opta normalmente por escoger la bonificación al Honor.

**C.** Si Formión resuelve una cuestión de Liga, usa la tabla de flujo para cuestiones de Liga.

**Nota para el Juego:** Cuando Formión no está siendo dirigido por una instrucción específica de la matriz estratégica, normalmente intenta aumentar sus fuerzas para una futura expedición militar; si no, intenta hacer algo útil como construir una base o eliminar Traición. Los jugadores

deben recordar cuántas fichas de Strategos hay disponibles para futuros requisitos asociados con la estrategia principal y no permitir que las instrucciones dejen a Formión sin ellas.

**D.** Si Formión está resolviendo una cuestión militar, usa la tabla de flujo para Cuestiones Militares. Si la actual condición es Paz, no ejecutes ningún movimiento que sea ilegal. En concreto, usa unidades de Liga para sustituir unidades de Ciudad-estado que no puedan entrar legalmente a un Teatro. No olvides 15.15 G, evitar la Muerte Súbita; en concreto, reserva fichas de Strategos para construir una base crítica en lugar de asignar adicionalmente para una expedición militar.

**Nota Importante:** Cuando reúnas unidades desde Teatros que tengan una cola de Teatro, mantén al menos una unidad por base alineada con ese tipo de Teatro (terrestre o naval). Cuando se dé la opción de violar esta restricción o reunir menos de las unidades permitidas, reúne menos unidades.

**Nota sobre el Juego:** Formión intenta a menudo llevar a cabo una serie de cuestiones de apoyo para preparar una expedición militar a su Teatro de estrategia principal. Si esto va a generar una batalla, Formión enviará la máxima fuerza. Si la resolución de la cuestión militar no va a resultar en una batalla, ten en cuenta cuántas fichas de Strategos hay disponibles si todavía queda una cuestión militar o de ligar sin resolver que necesitará recursos. He hecho todo lo posible para crear una lógica para las principales situaciones en las que te encontrarás, pero habrá otros momentos en los que tendrás que tomar una decisión respecto al mejor uso de un recurso limitado, así que, de nuevo, cuando haya duda, elige al azar entre dos opciones adecuadas.

**E.** Cuando Formión sea el Comandante en Jefe de una Expedición Militar, usar la tabla de flujo para Expediciones Militares con Formión como Comandante en Jefe para resolver la cuestión.

**F.** Si Formión es el comandante en jefe y la facción dominante ateniense, asignará el Strategos de Barco de Estado en cuanto tenga oportunidad.

**Nota sobre el juego:** Formión intenta ganar la batalla, por lo que va a intentar reunir la mayor fuerza posible y atacar con todo lo que pueda. A veces se meterá en una batalla que no puede ganar. Bienvenido a la Guerra del Peloponeso, donde no todo sale como estaba planeado; pregunta a los espartanos sobre Pilos.

**Comentario del Diseñador:** Por esto es por lo que, en una partida de tres jugadores, el equipo humano recibe una bonificación al Honor como compensación.

### 15.63 Honor por Strategoi

Al final de la fase de Teatros, una facción con Formión cambiará las fichas de Strategos sobrantes (en grupos de cuatro) por Honor.

#### **Comentario del Diseñador:**

*He hecho todo lo posible para cubrir las situaciones básicas con las que te puedas encontrar a nivel táctico para resolver una cuestión controlada por Formión. No puedo redactar instrucciones para los millones de posibles combinaciones de posiciones del tablero, cuestiones, fuerzas enemigas y situaciones generales en la partida que optimizarán la actuación de los Bots. Haz lo que te pide la tabla de Estrategias y no intentes complicar las sencillas instrucciones pensando en más posibilidades. Cuando, por alguna razón, nada tenga sentido para ti, tira un dado para resolver cualquier decisión razonable. Recuerda que esto es un juego manual y que, si estás jugando en solitario, el objetivo de estas instrucciones es proporcionarte una estructura para que te diviertas explorando el diseño cuando no tienes a nadie con quien hacerlo.*

### 15.64 Batalla

En este punto, todas las fuerzas disponibles estarán presentes en la batalla. Usa todas las reglas y procedimientos normales para la resolución de la batalla.

**A.** Si Formión pierde, sufre bajas y entonces, si es posible, elimina el máximo número posible de unidades Enemigas no de fuerza.

**B.** Si Formión gana, elimina unidades atenienses o espartanas como prioridad para ganar Rehenes y, una vez cumplido esto,

elimina el máximo número de unidades Enemigas con las restantes –no de fuerza–.

**C.** Si Formión gana y tiene igual o más cantidad de fuerza combinada en la batalla opcional (naval en un Teatro naval o terrestre en un Teatro terrestre) lleva a cabo esa batalla. Si este no es el caso, no se libran más batallas la cuestión militar queda resuelta. Si es una decisión difícil, deja que decida una tirada al azar del dado.

### 15.7 Mantenimiento y Redespliegue

Efectúalos según las reglas normales. Si es posible, Formión redesplegará al menos una unidad alineada con el tipo de Teatro (unidad terrestre en teatro terrestre, unidad naval en teatro naval). Si hay elección sobre dónde redesplegar unidades, determina al azar los movimientos de las Ligas de Delos y del Peloponeso y deja (cuando sea posible) una unidad en un Teatro para obtener el Control o Disputar esas localización.

### 15.8 Callejón Sin Salida para Formión

Si sigues la lógica de la tabla de flujo de Formión y descubres que no puedes avanzar, tendrás que establecer las dos opciones que se acerquen más a completar las instrucciones y elegir al azar entre ellas. En general, Formión aplicará la máxima fuerza si las reglas o instrucciones no indican una menor. Además, recuerda 15.15 G y evita una derrota obvia cuando sea posible.

### 15.9 Variante Abreviada para el Juego en Solitario de Brásidas

**Comentario del Diseñador:** En situaciones en las que estés jugando en solitario o en que los dos humanos estén jugando contra dos facciones de Formión, puedes acelerar las cosas sustituyendo las reglas 15.4 y 15.5 por el procedimiento de Brásidas.

### 15.91 Recepción de Cuestiones

En esta variante, coge las Cuestiones de Estrategia Principal que requiere la Matriz Estratégica (véase 15.3) y entrégalas como si fueran cuestiones ganadas en el contador de Asamblea. Si la carta de Aristófanes colocó cualquier cuestión en el contador de Asamblea, la facción gana automáticamente esa cuestión además de aquellas entregadas por la matriz Estratégica. Si el número total de cuestiones con que se recompensó a

cualquiera de las facciones es de menos de 3, revela la carta superior del mazo Político y dale a la facción de Formión la cuestión que esté alineada con la bonificación a cuestión para esa facción de Formión. Si la carta elegida es para una cuestión no disponible, continúa robando cartas hasta que se haya elegido el número requerido de cuestiones. Haz esto hasta que Formión tenga 3 cuestiones.

### 15.92 Ostracismo

Si la carta de Aristófanes colocó la cuestión de Ostracismo en la Asamblea, esa facción ha ganado la cuestión de Ostracismo. Sigue las reglas normales para el Favor de la Asamblea y los premios al Honor.

### 15.93 Honor por Oratoria

Asumiendo que no haya cuestión de Ostracismo en juego, tira 1d6 para cada facción de Formión y compara los resultados: añade la diferencia de Honor a la facción con la tirada más alta y resta el valor de la otra facción de Formión. Si la tirada es un empate, no modifiques el Honor, pero consulta 15.96, Cuestiones Exclusivas. Si la diferencia es de 5, ha ocurrido automáticamente una cuestión de Ostracismo: sigue la regla 15.92

### 15.94 Determinación de la Facción Dominante

Si no se entregó la cuestión de Ostracismo, el bando que ganó la tirada en Honor por Oratoria en 15.93 pasa a ser la facción Dominante, gana el Favor de la Asamblea y avanza el marcador hacia su Facción.

### 15.95 Guerra/Paz

La cuestión Guerra/Paz sólo puede tener lugar si lo requirió una carta de Aristófanes. En situaciones cuando esto ocurra, la facción en cuyo contador se colocó inicialmente la cuestión Guerra/Paz es la que la gana, y se considera una cuestión ganada que puede individualmente hacer que la Paz cambie a Guerra o, si el bando oponente gana a la vez una cuestión Guerra/Paz, la Guerra cambie a Paz con la recompensa habitual al Honor.

### 15.96 Cuestiones Exclusivas

Si la tirada de honor por Oratoria resultó en empate, una de las cuestiones exclusivas de ese bando sucederá si está disponibles. Si

sólo hay una cuestión exclusiva, la facción Dominante recibe esa cuestión. Si hay dos cuestiones exclusivas disponibles, elige al azar una de ellas: la facción Oponente recibe esa cuestión.

### 15.97 Fichas de Strategos

Da a cada facción 10 fichas de Strategos o la mitad de los disponibles en la Reserva y en el Consejo de Strategoi, lo que tenga más (la ficha impar se da a la facción Dominante). Si quedan fichas de Strategos en la reserva, tira 1d6 y da a cada facción tantas fichas de Strategos como la mitad del valor de la tirada, redondeando *hacia abajo* o la mitad de lo que quede, lo que sea menor. Por ejemplo, una tirada de 1 no proporciona fichas de Strategos adicionales.

## 16.0 Ejemplo Extenso de Partida

*Comentario del Diseñador: Empecé a hacer esto con mi diseño Pacific War en 1985. Creo que son importantes para ayudar a los jugadores a integrar las reglas y bajar la barrera para iniciarse. Para esta edición de mi tradición de unas tres décadas voy a ofrecer estos elementos de reflexión sobre el régimen de entrenamiento (14.1) usando el escenario de la Guerra Arquidámica (14.1.06 A) e integrar a la vez las reglas para el juego en solitario. Las probabilidades de que no haya ningún error incluso después de que mucha gente las haya revisado son escasas pero, venga, recuerda: “el tiempo cura todas las erratas”.*

### 16.1 Despliegue

Este ejemplo usa el Despliegue para el Turno 6 que comienza con la Guerra Arquidámica 14.1.06 A y 14.3 Segunda Guerra del Peloponeso (véase Diagrama).

Si te fijas en la Secuencia de Juego, cada turno comienza con una Fase de Aristófanes. Debido a las reglas especiales de este escenario, la primera carta de Aristófanes es Nubes A.





**Diagrama:** La carta de Aristófanes tiene varios elementos. En la parte superior hay una cita de la obra Nubes. A continuación hay instrucciones para colocar la cuestión Guerra/Paz en la casilla uno de las dos facciones

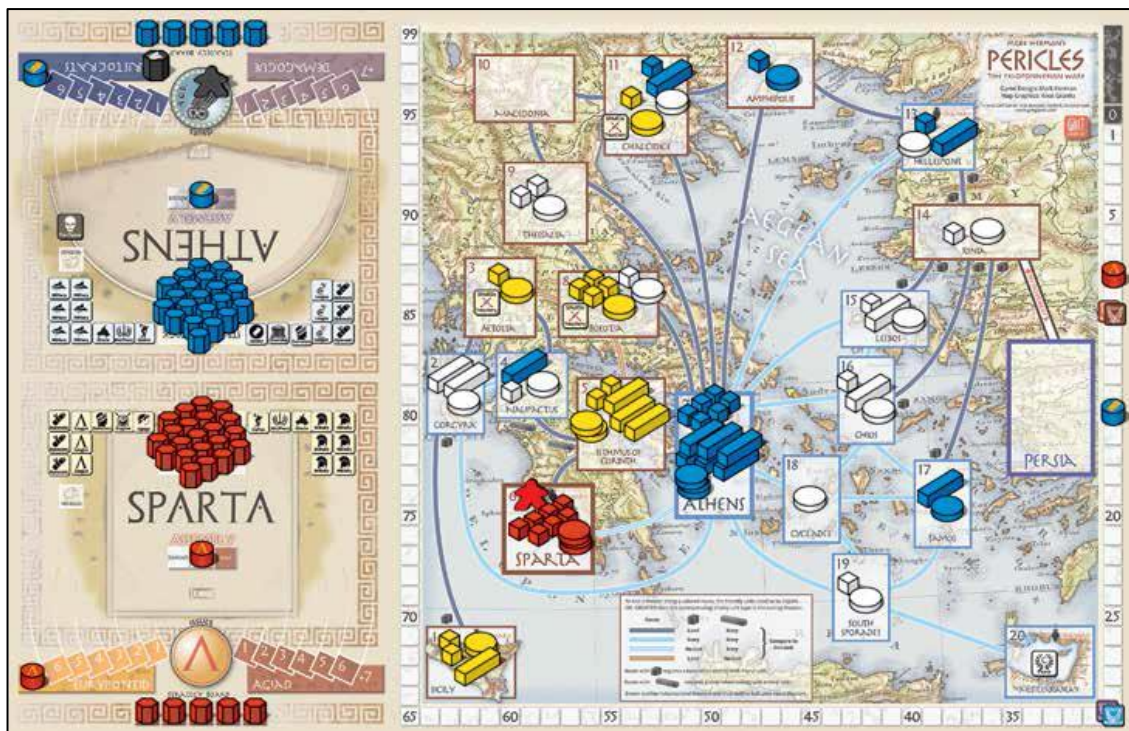
oponentes, así que la cuestión Guerra/Paz se coloca en la casilla 1 de los Demagogos Atenienses y de los Agíadas Espartanos. La última parte de la carta es un evento titulado Partido por la Paz, así que cada bando reduce su Reserva de Strategoi de 21 a 15 para este turno.

Puesto que esta carta de Aristófanes no tiene un evento de Voluntad de la Asamblea ni un evento de Plaga, pasamos ahora al segmento de Robo de Cartas Políticas.

Ocurre que el mini-escenario 14.1.06 B Esparta Declara la Guerra usa el mismo inicio que el de la Guerra Arquidámica, así que la siguiente parte del ejemplo extenso de partida cubre también este escenario de entrenamiento.

**Diagrama inferior:** Este es el Despliegue para el Turno 6 de la Tabla General de Despliegues, que representa la situación al comienzo de la 2ª Guerra del Peloponeso y del escenario de la Guerra Arquidámica que serán cubiertos en este extenso ejemplo de partida. Observa que el humano juega con la facción de los Euripóntidas espartanos; Formión juega con la facción de los Agíadas. También juega con los atenienses, pero usará las reglas en solitario de Brásidas para manejar con ellas el elemento político y agilizar la partida. Puesto que así es como se va a jugar al escenario, las dos facciones atenienses obtienen +20 de Honor por desventaja, pero la facción de los Agíadas que está en el bando humano no tiene desventaja, así que las dos facciones espartanas comienza con 10 puntos de Honor según las instrucciones normales del escenario.

Las reglas especiales para este escenario indican que cada facción espartana comienza con su carta de Líder de Facción (como siempre), más una carta específica (carta 37 de los Euripóntidas y carta 34 de los Agíadas). Observa que se ha girado cada carta para que pueda ser leída correctamente por el propietario de la carta. Además, cada jugador recibe ocho cartas al azar.





**Diagrama:** Según las instrucciones para el escenario de la Guerra Arquidámica (14.1.06 A), las dos facciones espartanas comienzan con estas cartas más 8 cartas adicionales al azar.



**Diagrama:** Manos iniciales espartanas; puesto que la facción de los Euripóntidas es humana, ese jugador tiene que establecer un Séquito colocando tres cartas bocabajo. El jugador decide colocar las cartas 37 (Gerusia 5), 46 (Gerusia 14) y 58 (Gerusia 26) en su séquito. Por otro lado, Formión no usa Séquito y tiene acceso a todas sus nueve cartas durante el resto del segmento de Boulé y de la Fase de Asamblea.

Debe hacerse notar que, en una partida con cuatro jugadores humanos, todas las facciones realizarían estas actividades simultáneamente. Puesto que Formión lleva la facción de los Agíadas, la secuencia de juego se interrumpe mientras Formión escoge su estrategia para el turno, Esto se hace examinando la Matriz Estratégica Espartana y determinando la estrategia de

Formión. Lo que va a ocurrir es que vamos a elegir la primera estrategia cuyas condiciones sean aplicables.

La primera estrategia aplicable es Proteger Aliados Importantes; en particular, el teatro de Beocia. Se llegó a esta decisión de los espartanos determinando que la Defensa de Esparta y las dos estrategias de Voluntad de la Asamblea no eran aplicables. Tiramos un dado y no es un seis, así que se elige esta estrategia como Estrategia Principal de Formión (a partir de ahora, EP). Si la tirada hubiese sido un seis, nos habríamos saltado esta estrategia y pasado a la siguiente aplicable disponible.

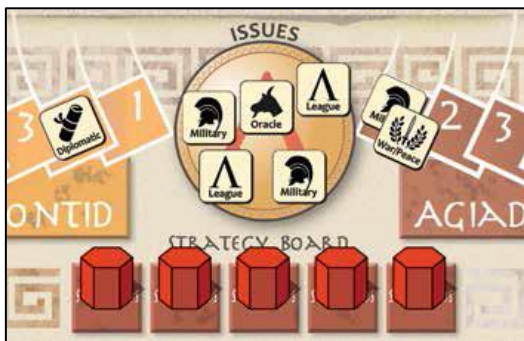
Examinamos ahora qué intentará cumplir Formión. Primeramente, Formión tiene que intentar ganar cuestiones específicas en un orden específico, lo que se conoce como sus cuestiones de Estrategia EP. Para la estrategia de Proteger Aliados Importantes, Formión se centrará en ganar, en el orden específico, una cuestión militar, después una de liga, y finalmente otra militar. Hay más instrucciones que reexaminar durante la fase de Teatros pero, brevemente, estas tres cuestiones se colocarán en Beocia y Esparta basándose en el orden de colocación, de la primera a la última según la columna de notas de ejecución de las cuestiones. (Explicaremos más de estos detalles más adelante.)

Estamos ahora listos para ejecutar el segmento de Boulé. Puesto que este es el primer turno del escenario, no hay rehenes disponibles, así que la facción Dominante, que es el jugador humano, decide escoger una cuestión Diplomática, que se coloca en la casilla 2 del contador de los Euripóntidas. Ahora elige la facción Oponente y, basándose en las cuestiones requeridas por la estrategia EP, Formión escoge una cuestión militar y la coloca en la casilla 1 de los Agíadas. Ahora la facción humana de los Euripóntidas escoge 3 cuestiones y, basándose en sus cartas, elige una cuestión militar, una de liga y una de oráculo que se colocan en la casilla grande del contador de Asamblea.

Ahora la facción Oponente de Formión contempla la situación valiéndose de las



tablas de decisiones. La primera pregunta es: ¿están todas las cuestiones EP necesarias para ejecutar su estrategia en el contador? La respuesta es sí, puesto que hay dos cuestiones militares y una de liga en la casilla cero del contador de Cuestiones de la Ciudad-estado, o en el lado del contador de cualquiera de las dos facciones. Esto quiere decir que escogemos las dos cuestiones basándose en las dos cartas más fuertes alineadas con una cuestión. Observa que la carta de líder de facción nunca se usa para determinar esto. En este caso, la carta 35 (Gerusia 3) tiene valor 8 para la cuestión militar y la carta 34 (Gerusia 2) es de igual fuerza pero, puesto que sólo hay una cuestión Guerra/Paz y ya está en el contador, escogemos una cuestión militar. Para la segunda elección, la carta 34 sigue siendo la carta más fuerte que queda, pero por la misma razón que antes, es irrelevante, así que la segunda carta más fuerte es un empate entre las cartas 36 (Gerusia 4) y 39 (Gerusia 7), que tienen fuerza 7 cuando se alinean con su cuestión. Puesto que tenemos dos opciones, elegimos al azar usando 1d6 y se determina que la carta 36 prevalece y la segunda cuestión escogida es la de liga, que se coloca en la casilla central de cuestiones.



**Diagrama:** Contador de Esparta al final del segmento de Boulé.

Ahora, en una partida con 4 jugadores, el contador ateniense sería parecido en este momento pero, puesto que Atenas está siendo jugada con dos Bots Formión adicionales, los veremos después de haber concluido la Fase Política espartana para mantener cierto misterio con la experiencia de juego en solitario.

Puesto que Esparta y Atenas están en paz, usamos el peón blanco para señalar las cuestiones que se van a debatir durante cada

una de la seis rondas que siguen. Si estuviésemos en guerra, usaríamos un peón negro como recordatorio. La facción humana de los Euripóntidas elige la primera cuestión. Cualquier cuestión en el contador, ya sea en la casilla central de cuestiones (casilla cero) o en el lado de una de las facciones puede ser elegida. Con el reducido número de fichas de Strategos disponible, el humano elige la cuestión Militar que hay en la casilla de cuestiones, colocando el peón blanco sobre la cuestión. Ahora, cada jugador, si fuese humano, elegiría una carta y la mantendría bocabajo, y después la revelaría para ver cómo se mueve la cuestión. Puesto que estamos jugando contra Formión, el humano elige la carta 33 (Gerusia 1) que es una carta de 8 de fuerza militar si se juega para una cuestión militar y que, si se juega de esta manera, proporcionará 4 fichas de Strategos al jugador Euripóntidas. Ahora examinamos la tabla de decisiones para debates de la Asamblea y, puesto que Formión no está eligiendo cuestión, juega su carta más fuerte alineada con la cuestión si tiene, que es el caso, jugando la carta 35 (Gerusia 3) con un valor de 8. Puesto que la diferencia entre las dos cartas es de cero, la cuestión no se mueve. La facción Euripóntidas gana 4 fichas de Strategos, mientras que la facción Agíadas gana 3 Strategoi. Colócalos detrás del escudo de cada facción.

Ahora es el turno de la facción Oponente, los Agíadas, de escoger una cuestión, así que volviendo a la tabla de decisiones para la Asamblea, determinamos que Formión escoge cuestión y entonces nos encontramos con la pregunta de si todas las cuestiones EP están en el contador de Formión. Puesto que Formión necesita una cuestión militar, una de liga y otra militar, en ese orden, necesitamos elegir una cuestión de liga, puesto que ya hay una cuestión militar en el contador de Formión. Por lo tanto, con una respuesta de No, tenemos que elegir la cuestión de liga y elegir la carta de cuestión de liga más fuerte de Formión. Como resulta que la carta 36 (Gerusia 4) tiene una fuerza de 7 cuando se usa para una cuestión de liga, la usamos. El humano sólo tiene la carta 55 alineada con una cuestión de liga. No tiene que jugar una carta alineada con la cuestión, pero si lo hace recibirá 1 ficha de Strategos

tanto si gana como si no. Sin embargo, puesto que hay dos cuestiones de liga disponibles, el humano decide jugar una carta más débil para que la cuestión se juegue para el beneficio mutuo de Esparta. Ahora el humano podría jugar la carta 59 (Gerusia 27), que tiene un valor de 1 si no se juega en la cuestión de juegos, pero eso podría proporcionar a la oposición un movimiento demasiado potente si consideramos el honor por oratoria; pero resulta que, tras otras consideraciones, eso es lo que juega. El resultado del 7 de Formión frente al 1 del humano coloca la cuestión de liga en la casilla seis de los Agíadas, recibiendo Formión 3 fichas de Strategos. Puesto que la carta del humano no estaba alineada con la cuestión, este no recibe fichas de Strategos

Ahora el humano escoge la cuestión de liga que hay en la casilla central y juega la carta 59 (Gerusia 27), con un valor de 5 y 1 ficha de Strategos. Formión no tiene carta alineada con la cuestión de liga, así que juega su carta más fuerte, que resulta ser la carta 34 (Gerusia 2), que también es una carta de 5. Esto da como resultado que la cuestión se quede donde está, ganando la facción de los Euripóntidas otra ficha de Strategos.

La elección vuelve a ser ahora de Formión, que tiene ahora una cuestión militar y una de liga en su contador, así que elige otra cuestión militar del centro. Formión escoge la carta 39 (Gerusia 7), con un valor de 7 para la cuestión militar. El humano determina ahora que Formión ha ganado tres cuestiones y que probablemente gane el control del gobierno, así que decide limitar sus bajas jugando la carta 44 (Gerusia 12), con un valor de 6. Formión gana la cuestión por uno y mueve la cuestión militar a su casilla 1. Ahora, los dos bandos se reparten 5 fichas de Strategos, pero sólo quedan cuatro. Comenzando con la facción Dominante (Euripóntidas) los dos bandos cogen Strategoi hasta que se hayan gastado todos. En este caso, cada bando gana dos, agotando los Strategoi que quedaban en la reserva. A partir de ahora, no se podrán obtener más Strategoi hasta el segmento del Consejo de Strategoi.

Ahora el humano tiene claro que el control del gobierno cambiará, así que elige la cuestión militar de la casilla central en lugar de ir a por la que está en el contador de Formión, que actualmente haría daño a la causa espartana en la inmediata fase de Teatros. Puesto que el humano quiere ganar la cuestión, decide usar a su líder de facción, cuyo valor para cualquier cuestión excepto la de Guerra/Paz es de 7 y 1 Strategos aunque, al no quedar ninguno, esta bonificación es irrelevante. Formión sólo usará a su líder de Facción si se están debatiendo las cuestiones de Ostracismo o Guerra/Paz, así que, puesto que este no es el caso, juega su carta más fuerte, que es de 4, así que el humano coloca la cuestión militar en su casilla 3.

Para la sexta y última ronda, Formión determina que todas las cuestiones EP requeridas (dos militares y una de liga) están en su contador, así que ahora juega su carta más fuerte para traer una cuestión a su contador. En este caso, la carta más fuerte es la carta 54 (Gerusia 22), con un valor de 6 cuando se juega para una cuestión Diplomática. Pero, puesto que la cuestión diplomática está en el contador de los Euripóntidas, tenemos que comprobar su viabilidad, que es el valor alineado con la cuestión de la carta de 6 menos 2, que sería bastante para mover la cuestión al contador de los Agíadas, así que se escoge la cuestión Diplomática y se juega esta carta. Resulta que el humano tiene la carta 38 (Gerusia 6), con un valor de 7 para la cuestión diplomática, así que la cuestión sube una casilla de la casilla 2 a la 3 de los Euripóntidas.

Esto finaliza la fase de Asamblea, así que ahora comenzamos el segmento Político. De nuevo, aquí, en una partida con cuatro humanos, ambos bandos acabarían la fase de Asamblea antes de que comenzara la fase Política.





**Diagrama:** Así es como queda el contador de Esparta al final de la fase de Asamblea.

La primera cosa que se determina es el honor por oratoria. La Oratoria total de los Euripóntidas es de 6 (dos cuestiones en la casilla tres) frente a la de los Agiadas de 9 (una cuestión en la casilla 6 y tres cuestiones en la 1). Es una diferencia de 3, así que el honor de los Euripóntidas se reduce de 10 a 7 y el de los Agiadas aumenta de 10 a 13. Recuerda, nunca puedes ni ganar ni perder más de 3 de Honor debido a Oratoria. A continuación se determina qué facción controla el gobierno hasta la siguiente fase política. La facción que gana más cuestiones controla el gobierno. En esta situación, la facción de los Agiadas ganó cuatro cuestiones (el valor no influye a menos que haya un empate) frente a las dos ganadas por la facción dominante de los Euripóntidas. Así pues, los Agiadas son ahora la facción dominante; el marcador de Asamblea se mueve a la casilla de los Agiadas en el contador de Asamblea, y el marcador de control se cambia al lado de los Agiadas en el contador de facciones.

En este momento se resolverán todas las cuestiones que no sean militares, de liga, diplomáticas o de oráculo en un orden específico (véase Secuencia de Juego). La única cuestión en esta categoría es la cuestión Guerra/Paz. Cuando hay paz, que es como comienza el escenario, si alguno o los dos bandos tienen una facción que gane la cuestión Guerra/Paz, la Guerra es declarada (sustituye el peón blanco por el negro para indicar este estatus).

Durante el segmento de Consejo de Strategoi cada bando, comenzando por la facción Dominante (actualmente la facción Agiadas) revela la 7ª carta de su mano. Todas las cartas excepto la de líder de facción otorgan una ficha de Strategos. Resulta que Formión

todavía tiene su carta de líder de facción disponible y, puesto que el escenario comienza en condición de Pre-Plaga, la facción de los Agiadas gana 2 fichas de Strategos de las cinco disponibles. El jugador humano usó a su líder de facción durante la Fase de Asamblea, así que su última carta no es un líder de facción y gana una ficha de Strategos.

La última parte de la Fase Política es la recepción de cuestiones de Teatro, en donde cada facción sustituye uno de sus marcadores de cuestiones de Teatro de su facción, a razón de uno por uno, por el tipo de cuestiones que ganó durante la Fase de Asamblea más dos marcadores de rumor.



**Diagrama:** Aquí vemos las cuestiones ganadas reemplazadas con los marcadores de cuestiones de Teatro de la facción que se colocarán en secreto en el mapa, más dos marcadores de rumor. Observa que la cuestión Guerra/Paz no recibe marcador de cuestión de Teatro, puesto que se resolvió durante la Fase Política; Esparta está ahora en guerra con Atenas. Observa también que ningún bando ganó las cuestiones de Oráculo y de Liga en la casilla central de cuestiones y que se retiran.

Si esta fuera una partida con cuatro humanos, los atenienses tendría que ejecutar idénticamente el proceso que los espartanos acaban de ejecutar. Sin embargo, en este ejemplo extenso de partida, quiero mostrar cómo puedes usar una combinación de la determinación de Estrategia Principal de Formión con el procedimiento abreviado de Brásidas para el juego en solitario para agilizar el proceso normal de Formión. Ahora es perfectamente permisible que los humanos lleven a cabo dos procesos de Formión atenienses, pero para este ejemplo utilizaremos el proceso de Brásidas. Así pues, así es como funciona el proceso de

Brásidas. Comienza de la misma manera que Formión en el que cada facción ateniense, comenzando con la facción Dominante (Aristócratas) elige su Estrategia. Como esto está teniendo lugar técnicamente a la vez que juegan los espartanos, tomamos todas estas decisiones durante la Paz, no en guerra. En este caso, los Aristócratas eligen la estrategia de Graneros (tirada de 2, no de 6). Esto da una cuestión militar y una de liga. Los Demagogos se saltan ahora esta cuestión y acaban con una estrategia de Expansión con Macedonia como objetivo, el primer teatro que cumple la condición de neutral especificada en la estrategia. Esto también da una cuestión militar y una de liga a los Demagogos. Puesto que ambas facciones necesitan ganar al menos tres cuestiones, examinamos a los Demagogos; debido a la carta de Aristófanes, los Demagogos tienen tres cuestiones (militar, de liga, Guerra/Paz), mientras que los Aristócratas sólo tienen dos. Así que robamos la carta superior del mazo ateniense y es la carta 29 (Antióquida X), en la que la cuestión alineada de los Aristócratas es el Oráculo, así que da esta a los Aristócratas. Además, las dos facciones atenienses reciben dos marcadores de rumor.

A continuación, se calcula el honor por Oratoria tirando 1d6 para cada facción ateniense. Los Aristócratas sacan un 3 frente al 5 de los Demagogos, lo que da un diferencial de 2, así que el honor de los Demagogos aumenta de 30 a 32 y el de los Aristócratas se reduce de 30 a 28. Con el procedimiento de Brásidas, el mayor honor por Oratoria de los Demagogos los convierte en la nueva facción Dominante y el Favor de la Asamblea se mueve de la casilla neutral a la casilla de los Demagogos.

Examinamos ahora las cuestiones que no son de Teatros y descubrimos que los atenienses también han declarado la guerra a Esparta, así que es la guerra. Debería hacerse notar que, durante la Paz, si uno o ambos bandos ganan la cuestión Guerra/Paz, la guerra es declarada. Si están en Guerra, ambos bandos tienen que tener una facción que gane la cuestión Guerra/Paz para que se declare la Paz. Como quedan veinte fichas de Strategos después de los seis eliminados por la carta de Aristófanes, cada facción recibe 10 fichas de Strategos

Estamos ahora listos para comenzar la importantísima fase de Teatros. Lo primero es comenzar el Segmento de Colocación de Cuestiones de Teatro determinando primero el orden de Honor, que es Demagogos, Aristócratas, Agíadas y Euripóntidas. Como recordatorio, cada facción recibe una ficha que tiene este fin. Así que esta es la situación.



**Diagrama:** Normalmente, en una partida con cuatro jugadores, las cuestiones de Teatros estarían detrás de sus escudos de facción para mantenerlas en secreto con respecto a la otra Ciudad-estado. Puedes mostrárselas a la otra facción de tu Ciudad-estado. El orden de Honor no es un secreto y se muestra aquí. Para el resto de esta Fase de Teatros, este es el orden de actividad y no cambia debido a circunstancias que modifiquen el Honor durante las acciones que siguen.

Comenzamos ahora a colocar cuestiones de Teatro en el mapa. Los Demagogos van primero y usan la tabla de decisiones para la colocación de cuestiones de Teatro de Formión. Comenzamos desde arriba y tenemos que evaluar las siguientes decisiones.

1. ¿Han sido colocadas todas las cuestiones?  
**No** (acabamos de empezar)
2. ¿Es esta la 3ª, 6ª o 9ª cuestión colocada?  
**No** (acabamos de empezar, pero cuando esto ocurra más adelante desplegaremos marcadores de rumor).
3. ¿Hay una base amiga en un teatro con granero o no hay base y hay una cuestión de liga en una cola de granero? **Sí** (el Helesponto cumple esta condición)
4. ¿Hay alguna cuestión EP (Estrategia de Graneros) disponible para ser colocada?  
**Sí**

Tenemos que colocar ahora una cuestión EP. Si examinamos la Estrategia de Expansión de los Demagogos en el Teatro de

Macedonia, miramos en la columna de Orden de Cuestiones y observamos que se supone que debemos jugar una cuestión de liga en Macedonia (bocabajo). Ahora es importante hablar aquí brevemente sobre las colas de Teatros. Lo que va a ocurrir es que todas las cuestiones de Teatro del diagrama se van a colocar en el mapa. Siempre que se coloca una segunda cuestión en un Teatro, se apila encima de una cola UEPS (Última en Entrar, Primera en Salir). Este es quizá el concepto más difícil en torno al cual desarrollar tus ideas estratégicas. Lo que quieras que ocurra primero tiene que ser lo último en la cola (en o cerca de la parte superior). Lo que quieras que ocurra al final es lo primero (cerca de la parte inferior) de una cola. Así que, traduciendo esto, lo que los Demagogos intentan es colocar una cuestión de liga en la cola antes de colocar una cuestión militar. La razón para esto es que la cuestión militar se ejecutará antes que la cuestión de liga. Si los Demagogos consiguen desplegar fuerzas militares en el teatro neutral de Macedonia, permitirán que una cuestión de liga posterior construya una base. La razón para el orden es que no puedes construir una base en un teatro si no tienes fuerzas militares amigas presentes. De ahí que la última en entrar (cuestión militar aún por colocar), será la primera en salir y ser ejecutada.

Ahora el 2º en Honor coloca una cuestión, así que los Aristócratas, según la tabla, siguiendo la misma lógica que los Demagogos antes, colocan una cuestión de liga en Sicilia. Después la facción de los Agíadas coloca una cuestión militar, pero observamos que la primera cuestión militar se coloca en Beocia. El plan básico es, dependiendo de cómo se resuelvan las cosas en Beocia durante la fase de Teatros, que la cuestión de liga reúna fuerzas locales del Peloponeso en Beocia, si hay suerte con fuerzas espartanas reforzándolas, seguido de una cuestión militar en Beocia que resulte en una batalla victoriosa para despejar el teatro de fuerzas enemigas.

Ahora llega por fin el turno del humano. El humano tiene cierta información de la que no disponían los Bots de Formión; Esparta está ahora en guerra con Atenas. El humano tiene una cuestión diplomática y otra militar

disponibles. Esparta está bajo un bloqueo naval en Naupacto y Atenas que le impide entrar en el Egeo. Así que mi idea aquí es intentar usar la cuestión Diplomática para hacer que una base de la Liga de Delos del Egeo se rebele y se convierta en una del Peloponeso. Usaré mi cuestión militar para proteger a mis aliados del Peloponeso. Parece que el Formión de Esparta se está ocupando de Beocia, así que pondré una cuestión militar en Calcídica. Como me gustaría que la cuestión diplomática se resolviera antes que cualquier actividad enemiga, la conservaré tanto como pueda. Puesto que quiero ganar la última batalla en Calcídica en este turno, quiero que la cuestión militar quedé en la parte inferior de la cola, así que mi primera acción es colocar la cuestión militar en Calcídica.

La acción pasa ahora de nuevo a los Demagogos (Honor 1) y, siguiendo las instrucciones, la siguiente cuestión a colocar es la cuestión militar en Macedonia. Siguen los Aristócratas, que colocan su cuestión militar en Sicilia. Entonces la facción de los Agíadas coloca la cuestión militar en Beocia. Ahora me toca elegir y mi plan es colocar dos marcadores de rumor antes de asignar mi cuestión diplomática a las Cícladas, donde espero causar una revuelta. Me gustaría retrasar a los atenienses, así que coloco mi marcador de rumor en Sicilia.

Ahora, si miramos la tabla de decisiones, observaremos que toca colocar la 3ª cuestión, lo que quiere decir que Formión desplegará ahora uno de sus marcadores de rumor disponibles en el mapa. Se coloca al azar en la parte superior de cualquier cola que tenga una cuestión espartana arriba del todo. Hay actualmente tres localizaciones que cumplen este criterio: Sicilia, Beocia y Calcídica. Asigno tiradas a las opciones y tiro 1d6 que da como resultado que el marcador de rumor se coloque en Beocia. Llega entonces la misma decisión para los Aristócratas, siendo Sicilia y Calcídica los objetivos y donde se coloca un marcador de rumor. El Formión espartano también coloca un marcador de rumor, siendo las opciones Beocia y Macedonia y colocándose el marcador en Macedonia. Decido colocar el marcador de rumor que les queda a los Euripóntidas en Macedonia, para intentar

controlar el momento en el que ocurrirán las cosas en el norte.

Resulta que los Demagogos se han quedado sin cuestiones y colocan su último marcador de rumor en Sicilia de los otros disponibles. La facción Aristócrata entra ahora en un conjunto de decisiones diferentes, puesto que todas sus cuestiones EP han sido colocadas. Así pues, ahora se nos pregunta si esta es una cuestión de liga, que no es el caso, así que se nos dice entonces que elijamos la cuestión al azar. Como sólo queda la cuestión del Oráculo, se nos dice que lo hagamos al azar con 1d20 (resultado de 3), lo que da como resultado que enviemos a los hombres sagrados a Etolia (teatro 3, el que corresponde a la tirada). Al Formión de Esparta todavía le queda una cuestión EP (de liga), que según su estrategia se coloca en Beocia. Coloco mi última cuestión (diplomática) en las Cícladas.

Es ahora el turno de los Demagogos, pero ya no les quedan cuestiones, así que pasan; los Aristócratas colocan su último marcador (rumor) al azar en una cola. Entre las cuatro posibles, se elige al azar las Cícladas, encima de mi cuestión diplomática. Entonces la facción de los Agíadas coloca su última cuestión en Esparta. Eso finaliza el segmento de colocación de cuestiones de Teatros.

Así pues, hemos debatido las estrategias, expresado esas estrategias como cuestiones colocadas en el mapa, y ahora tenemos que ver cómo se resuelve todo en el Segmento de Resolución de Teatros.

Continuando en orden de Honor, los Demagogos deben revelar una cuestión ateniense que esté en la parte superior de una cola. Usando la tabla de decisiones para Elección de Cuestión de Teatro, los Bots de Formión intentarán resolver cuestión en su Teatro de Estrategia Principal, que en este caso es Macedonia, pero hay una cuestión de Esparta encima de la cola, así que los Demagogos deben elegir al azar. Al final terminamos en Sicilia, el teatro de estrategia principal de los Aristócratas.



**Diagrama:** Cola del Teatro de Sicilia, en donde los atenienses controlan la primera cuestión que debe resolverse.

Revelando la cuestión ateniense, descubrimos que es un marcador de rumor de los Demagogos, que se retira. Los Aristócratas están centrados en Sicilia, pero ahora hay una cuestión espartana arriba del todo, así que las opciones son Etolia y las Cícladas, siendo elegida Etolia. Esta es una cuestión de Oráculo de Esparta, así que pasamos a la tabla de decisiones para el Oráculo. Puesto que esta cuestión no está asociada con la estrategia principal de los Aristócratas, resuelven la cuestión ganando 3 de Honor (28 a 31).

A continuación le toca a la facción de los Agíadas, cuya estrategia principal es Beocia, donde hay una cuestión espartana arriba de la cola, que se revela resultando ser una cuestión de liga de los Agíadas. Basándose en las instrucciones, puesto que esta no es una Ciudad-estado enemiga y todavía queda una cuestión militar por resolver, la facción Agíadas va a construir unidades militares. Consultando la matriz estratégica, puesto que esta es una cuestión EP, se nos dice que construyamos una unidad naval, lo que contradice la tabla de decisiones para liga. En todos los casos la matriz estratégica tiene prioridad sobre las tablas de decisiones. En este caso, la tabla de decisiones dice que construyamos unidades terrestres en un teatro terrestre, pero la matriz estratégica especifica la construcción de unidades navales. Puesto que hay una base del Peloponeso en Beocia, se coloca una unidad naval del Peloponeso en ese teatro.

Es ahora mi turno (el jugador humano). Puesto que en Calcídica sólo hay una cuestión y dado que yo la coloqué, sé que es



una cuestión militar. Creo que puedo adelantarme y meter algunas fuerzas en esa región y posiblemente obtener una gran victoria en el norte.

Revelo una cuestión militar de los Euripóntidas (controlados por el humano). Puesto que soy humano, no uso ninguna tabla propiamente, pero tendré que usar tablas para ver cómo responderán las tres facciones de Formión. Si examinamos la Secuencia abreviada para Cuestiones Militares (9.0), la primera acción relevante es el punto 4, puesto que Calcídica es un Teatro en disputa. Tengo la opción de efectuar una incursión o una expedición militar. Escojo la expedición militar. Esta comienza con una Asamblea de Expedición y con la asignación de Strategoi. Como único humano y comandante en jefe (el propietario de la cuestión siempre es el comandante en jefe) asigno 4 fichas de Strategos (de las 5 posibles para un comandante general) a la batalla. Ahora, si hubiese 4 jugadores humanos, cada una de las otras tres facciones asignaría 0-4 fichas de Strategos. Cada persona pondría las fichas en su mano y entonces SÓLO el Comandante en Jefe y su Compatriota revelarían cuántas fichas han asignado.

Como estamos usando a Formión para que lleve a nuestros oponentes, examinamos la tabla de decisiones para la Resolución Militar. Los tres Bots de Formión seguirán la misma ruta de decisiones en esta situación, puesto que concluirás que Formión no es el comandante en general y que, como estamos al principio del Segmento de Resolución de Teatros, todos los Bots tienen cuestiones de Teatro pendientes todavía por resolver, así que asignarán cero Strategoi.

**Comentario del Diseñador:** Me he esforzado para que los Bots estén un poco más matizados a la hora de asignar Strategoi usando una tirada de dado aleatoria, etc, pero al final el único humano encontrará una manera para manipular fácilmente esta lógica y hacer que los Bots se queden sin Strategoi y evitar que ejecuten sus estrategias. He descubierto, jugando intensivamente en solitario en las pruebas, que los Bots lo hacen mucho mejor si siguen sus propios planes. Si buscas más matices,

*haz que los Bots asignen sus Strategoi al azar, pero ten en cuenta qué más necesita el Bot cumplir cuando hagas esto.*

El comandante en jefe (4 Strategoi) y su Compatriota llevado por el Bot Formión (cero Strategoi) tienen un total asignado de 4 Strategoi. Todos los Strategoi que se asignen deben venir de los que tiene disponibles el jugador, así que en este caso los cuatro vienen de los 8 Strategoi que habían ganado previamente los Euripóntidas y estos 4 Strategoi se colocan en el Teatro de Calcídica, dejando cuatro para su uso posterior.

**Nota para el Juego:** Cuatro es el número mágico en muchos casos, así que estate atento cuando estés asignando Strategoi que dejen los que tienes disponibles por debajo de cuatro. En este caso, la batalla es muy importante, así que estoy apostando por Niké (diosa de la victoria), pero creo que 4 es suficiente, puesto que no podré llevar una unidad naval a este Teatro que se explicará más adelante.

Así que ahora el comandante en jefe efectúa el movimiento con hasta un total de 4 unidades militares (sean terrestres o navales) que pueden intentar mover a Calcídica. En resumen, lo que quiero es intentar ganar una batalla terrestre y una naval, pero para hacer eso, los espartanos tienen que ganar primero una batalla terrestre. Veremos que para la batalla naval nos faltaría un trirreme, pero quiero que veáis por qué es este el caso paso a paso. A partir de aquí no me detendré demasiado a explicar el movimiento, pero lo que sigue es con pelos y señales cómo una regla sencilla puede crear toda una variedad de movimientos.

Todos los Teatros están conectados a otros Teatros por rutas. Para que cualquier unidad terrestre o naval puede salir (no entrar) de un Teatro por una ruta, debe cumplir con los criterios para salir, así que vamos a mover una unidad terrestre espartana de Esparta a Calcídica. Esparta tiene dos rutas de salida, una es una ruta únicamente naval, y por lo tanto ninguna unidad terrestre puede mover por ella. La otra ruta es la azul oscura, que precisa que, para que una unidad terrestre salga de Esparta, los espartanos tengan

fuerzas militares cuyo valor en unidades terrestres sea igual o mayor que los tipos de unidades terrestres atenienses (recuerda que las bases son tanto unidades de tipo terrestre como naval). La fuerza terrestre espartana es de 10 (dos de fuerza por cada una de las 8 unidades terrestres espartanas y las dos bases espartanas) contra cero de la ateniense, así que claramente la unidad espartana puede salir de Esparta.

**Nota Importante para los Jugadores sobre las Batallas:** Al contrario que otros wargames a los que puedas haber jugado, no hay un valor mínimo de unidades necesario para librar una batalla terrestre o naval. Las fichas de Strategos y los marcadores de Traición tienen un valor de uno, eso sin mencionar el valor de la carta de Batalla. Incluso cuando no hay unidades terrestres o navales presentes, puedes librar una batalla terrestre o naval únicamente con fichas de Strategos aportando la fuerza total de un bando. También puedes tener un bando con un valor de cero en una batalla más el valor de la carta de Batalla. Obviamente, si un bando no tiene fuerzas presentes, no va a sufrir ninguna baja, pero perdería la batalla terrestre o naval, lo que podría permitir que tuviera lugar o no la segunda batalla opcional, según el deseo del ganador de la primera batalla. Si lees las reglas literalmente y no intentas imponer la lógica de otros wargames en *Pericles*, no deberías tener problemas.



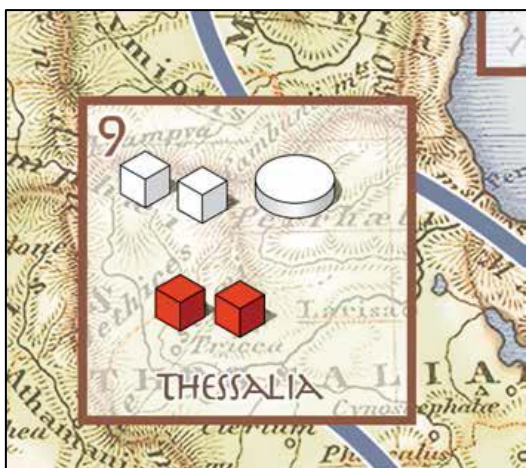
Nuestra intrépida unidad terrestre espartana ha llegado ahora al Istmo de Corinto, donde la fuerza terrestre espartana es de 6 (dos unidades terrestres con fuerza uno y dos con bases con fuerza dos cada una), así que nuestra unidad terrestre espartana puede salir de este Teatro y continuar moviendo. Hay múltiples rutas que salen del Istmo de Corinto. Los espartanos pueden mover a Atenas, pero entonces no podrían salir de allí, puesto que la fuerza terrestre ateniense es de 10 (seis unidades terrestres con fuerza 1 y dos bases con una fuerza de 2 cada una). Así que esa ruta está bloqueada. Los espartanos podrían intentar ir a Naupactus, pero de nuevo se verían bloqueados por la fuerza terrestre de 3. La última ruta va a Beocia, que es una ruta únicamente terrestre, así que continuamos marchando hacia el norte.

Ahora que hemos hecho esos cálculos mentales, a continuación nos damos cuenta de que todas las rutas hasta Calcídica deben atravesar Tesalia (donde, casualmente, están localizadas las Termópilas). Conforme examinamos la ruta, nos damos cuenta de que nuestras fuerzas están en igualdad o superioridad en el Istmo de Corinto y

**Diagrama columna derecha:** En la siguiente ilustración, veamos a la unidad espartana salir de Esparta y a punto de entrar en el Istmo de Corinto. Esta unidad continuará a través de Beocia y entrará en Tesalia, donde tendrá que detenerse porque la fuerza terrestre total en Tesalia –una vez entre la unidad espartana– será de 2 (la fuerza terrestre espartana) frente a 4 de Atenas (dos unidades terrestres de fuerza uno y una base de fuerza dos), lo que le impide salir de Tesalia. Su movimiento está completo para esta expedición militar, pero no necesariamente para el resto del segmento de Resolución de Teatros.

Beocia, pero en Tesalia los atenienses tienen cuatro de fuerza en unidades terrestres y dos de fuerza naval (recuerda que las bases son tanto unidades terrestres como navales). Actualmente no hay fuerzas en Macedonia, así que mi plan se basa en atravesar las “puertas calientes” en Tesalia.

Para lograr esto haré lo siguiente: tengo que llevar cuatro de fuerza terrestre y dos de fuerza naval a Tesalia para permitir a otras unidades militares llegar a Calcídica. Para ello, envío primero a una unidad terrestre espartana a Tesalia, seguido de una segunda. Como las unidades terrestres espartanas tienen cada una dos de fuerza terrestres, ahora he igualado la fuerza terrestre en Tesalia, permitiendo a otras fuerzas terrestres atravesar ese Teatro. Conforme te vayas familiarizando más con esta sencilla regla, descubrirás que es más rápido mover tus unidades en grupos.



**Diagrama:** Aquí vemos que dos de las 4 unidades militares espartanas han movido a Tesalia e igualan ahora la fuerza de las unidades atenienses. Las futuras unidades terrestres espartanas podrán ahora entrar y salir de Tesalia de camino a Macedonia para terminar en Calcídica, donde se está resolviendo la cuestión militar.

Así que, ahora que he abierto la ruta terrestre a Calcídica, calculo si puedo hacer lo mismo con mis unidades navales, puesto que mi objetivo es ganar primero una batalla terrestre y después una batalla naval para aplastar la posición ateniense de Calcídica. Esparta tiene unidades navales en tres teatros: Sicilia, Istmo de Corinto y Beocia.

La unidad naval de Sicilia tiene una fuerza naval de 1, así que vemos rápidamente que podemos salir de Sicilia, pero no podemos hacer que esta unidad naval atraviese Cócira, que tiene una fuerza naval de 4 (dos unidades navales y una base; sólo las unidades navales atenienses, y no las de Delos, tienen una fuerza naval de dos). Examinó entonces el Istmo de Corinto, donde hay tres unidades navales del Peloponeso. Lo que estamos a punto de descubrir es cómo Naupacto y Atenas (en realidad el puerto de El Pireo) bloquearon históricamente la flota del Peloponeso (históricamente Corintia), puesto que la fuerza en Naupacto es de 4 (una unidad naval y una base ateniense con una fuerza de dos cada una) y la de Atenas 16 (seis unidades navales atenienses y dos bases con una fuerza de dos cada una). Las unidades navales del Peloponeso pueden entrar a Esparta, pero entonces tienen el mismo problema con Atenas. La última ruta para salir del Istmo es una ruta únicamente terrestre, así que concluimos que estas tres unidades navales no van a llegar a Calcídica.

Ahora vemos la ventaja de las instrucciones anteriores sobre la estrategia de construir una unidad naval en Beocia, puesto que esto deja una unidad naval fuera del doble bloqueo de Naupacto y Atenas. Examinamos ahora Tesalia y, puesto que tiene una base con una fuerza naval de 2, nuestra única unidad naval en Beocia no va a llegar a Calcídica. El sentido de esta última ficha era explicar porque me doy cuenta ahora de que no puedo llevar una unidad naval a Calcídica y voy a centrar mis esfuerzos en ganar una batalla naval.

Con mis dos últimas unidades, decido enviar una unidad espartana de Esparta a Calcídica, que ahora tiene una ruta abierta. La última unidad que envío es una del Peloponeso del Istmo de Corinto a Calcídica; puesto que no hay cuestiones atenienses presentes allí, no hay amenaza en el Istmo en este turno. Podría haber cogido la unidad del Peloponeso de Etolia o de Beocia, pero basándome en otras consideraciones, prefiero sacar la del Istmo.

Ahora la unidad especial espartana, los 300, que es tanto una ficha de Strategos como una









última unidad, vemos que una de las dos unidades terrestres del Peloponeso en Calcídica es nuestra quinta unidad, porque no te llevas la última unidad terrestre de un teatro terrestre si es posible.



**Diagrama:** La situación anterior a la Batalla en Beocia. Claramente es un ataque aplastante que se aproxima muchísimo a lo que la histórica Platea experimentó en el 429 (Libro de Tucídides 2.73).

Primero, los espartanos tienen que librar una batalla terrestre obligatoria. Las fuerzas espartanas tienen un valor militar de 22: 4 unidades terrestres espartanas (8), 5 unidades terrestres del Peloponeso (5), 1 Base del Peloponeso (2), 5 fichas de Strategos (5), ficha de Strategos de los 300 (1), 1 marcador de Traición (1) frente a Atenas con 3: 1 unidad terrestre de la Liga de Delos, 1 base de la liga de Delos (2). Cada bando revela la carta superior de su mazo de batalla, pero eso no cambiará el resultado, así que la carta de Esparta es un 1 y la de Atenas un 5, una puntuación final de 23 de Esparta contra 8 de Atenas, una diferencia de 15. Hay unidades espartanas más que de sobra para eliminar a la única unidad terrestre de Delos, y la base de Delos, sin unidades militares supervivientes (ni terrestres ni navales), es eliminada con dos de la diferencia, quedando 12 que se pierden. Debe hacerse observar que ahora se calculan las bajas del ganador. Si miramos la tabla de Bajas del Combate Terrestre: Ganador de la Batalla, aunque han sido eliminadas dos unidades del bando ateniense, sólo una de ellas es una unidad terrestre, así que no se elimina ninguna unidad espartana. Además, observa que las bases nunca afectan a las bajas, sólo al nivel militar, así que la pérdida de la base no influye en este cálculo.

El resultado de esta batalla proporciona 4 de Honor a la facción de los Agíadas (2 unidades Enemigas eliminadas multiplicado por 2) y la facción de los Euripóntidas gana 2 de Honor (2 unidades Enemigas eliminadas multiplicado por 1), lo que aumenta a los Agíadas a 18 (desde 14) y a los Euripóntidas a 11 (desde 9). Las dos facciones atenienses pierden 2 de Honor cada una (Demagogos a 29 y Aristócratas a 28).



**Diagrama:** La situación en Beocia tras la batalla.

Ahora me toca otra vez a mí (el humano) y decido ejecutar mi cuestión en el Teatro de las Cícladas, que recuerdo es una cuestión Diplomática. Asigno ahora 3 fichas de mis cuatro fichas de Strategos y, puesto que 3 Strategos superan (no igualan) la fuerza militar ateniense de 2 (base), esto convierte la base de la liga de Delos (las bases atenienses y espartanas son inmunes a esta cuestión) en una base de la liga del Peloponeso, ganando los Euripóntidas 2 de Honor (a 13). Los Demagogos, al ser la facción Dominante ateniense, pierden 2 de Honor (29 a 27). Continuamos ahora con los Demagogos, que deben pasar, puesto que no hay cuestiones atenienses a la vista, y lo mismo ocurre con los Aristócratas. El Bot de los Agíadas todavía tiene una cuestión de estrategia principal en Esparta, pero está tapada y elige al azar eliminar la cuestión espartana de Macedonia, que es un marcador de rumor de los Euripóntidas, que se elimina. Elijo entonces eliminar el otro marcador de rumor (Agíadas) de la cola de cuestiones del teatro de Macedonia.

Es ahora el turno de los Demagogos, y su cuestión EP está disponible en Macedonia, revelándose como una cuestión militar de los Demagogos. Este es un teatro neutral, así que sólo el comandante en jefe asigna





de los atenienses contra 11 de Esparta. Esta diferencia es suficiente para eliminar a la unidad naval del Peloponeso, pero la base del Peloponeso sobrevive. Esto da al comandante en jefe Demagogo 2 de Honor y a sus Compatriotas Aristócratas 1 (33 de Honor cada uno) y reduce en 1 el Honor de las dos facciones espartanas (Euripóntidas 10 y Agíadas 15). Esto resuelve la cuestión militar.

Como no quedan cuestiones espartanas disponibles, las facciones de los Agíadas y de los Euripóntidas pasan. Los Demagogos, con todas sus cuestiones EP resueltas, eligen al azar y revelan la cuestión ateniense de Esparta, que es un marcador de rumor Aristócrata. Después siguen los Aristócratas, revelando su última cuestión EP en Sicilia, que es una cuestión de Liga. Los Aristócratas asignan cuatro de sus restantes cinco fichas de Strategos para construir una base de la liga de Delos en Sicilia y ganan 2 de Honor (Aristócratas 35 y Demagogos 33).



**Diagrama:** Sicilia tras la campaña ateniense; observa que hay bases oponentes en el teatro, con sitio para una tercera en el futuro. Siracusa siente la presión histórica de una Expedición a Sicilia.

Los Agíadas terminan el segmento revelando la última cuestión en Esparta, que es una cuestión militar de los Agíadas. Puesto que esta cuestión está en la casilla de la Ciudad-estado, el jugador Agíadas construye unidades espartanas en Esparta. Cada base puede construir dos unidades terrestres o una naval. Puesto que sólo hay dos unidades terrestres disponibles, Esparta construye dos unidades terrestres y una naval. Si hubiese alguna unidad ateniense presente, esto podría provocar una batalla pero, puesto que el Teatro está controlado

por Esparta, la cuestión militar queda resuelta.



**Diagrama:** Esto es Esparta tras la resolución de la cuestión militar de los Agíadas.

Ahora que todas las cuestiones de Teatro han concluido, cada facción devuelve los Strategoi que le queden a la reserva. Los Agíadas y los Demagogos tienen uno cada uno de ellos, insuficiente para ganar Honor adicional (se necesitan al menos cuatro) y a las otras facciones no les queda ninguno. El segmento de resolución de Teatros concluye.

Comienza ahora la Fase Final. Puesto que este es un escenario de dos turnos, siguiendo las instrucciones del escenario, acabaría sólo con una victoria automática. Aunque la actual puntuación de Atenas es de 70 frente a la de 25 de Esparta, las condiciones para una victoria automática no se cumplen puesto que la ventaja no es suficiente (véase 11.11, 11.12, 11.13). Entramos ahora en el segmento de Mantenimiento. Primero miramos cuantas bases tiene cada bando en el mapa. Atenas tiene 15 y Esparta 9. Atenas puede mantener 60 puntos de unidades (4 puntos de mantenimiento por base), contando cada unidad naval por dos y costando uno cada unidad terrestre. Atenas tiene 14 unidades navales y 14 terrestres, por un total de 42, así que queda bastante por debajo del límite de mantenimiento. Esparta puede mantener 36 puntos de unidades y tiene 5 unidades navales y 17 terrestres, un total de 27, así que también queda por debajo del límite de mantenimiento. Si algún bando tuviera unidades en exceso de su límite de mantenimiento, habría que eliminar

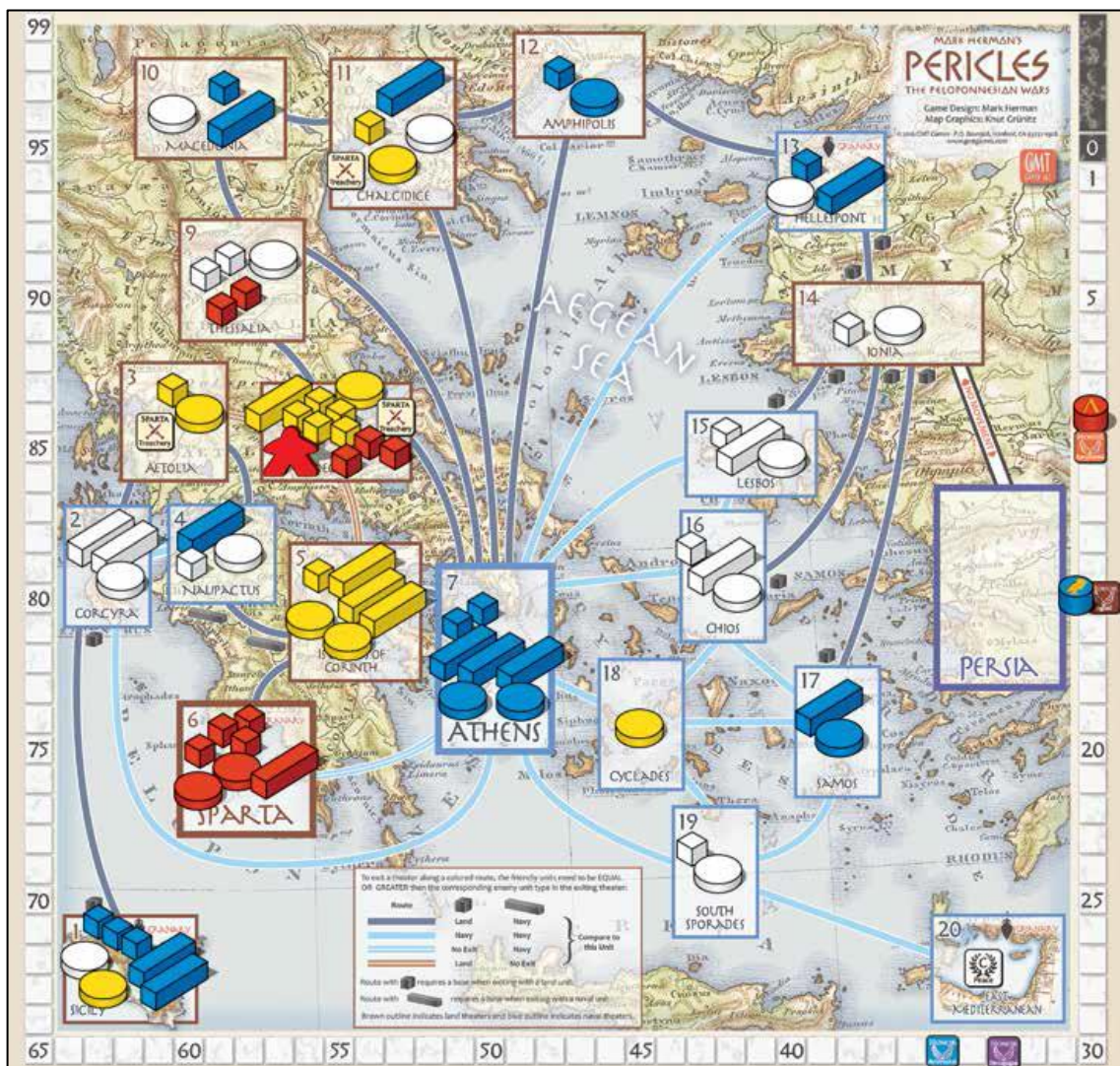


unidades del mapa (a elección del propietario).

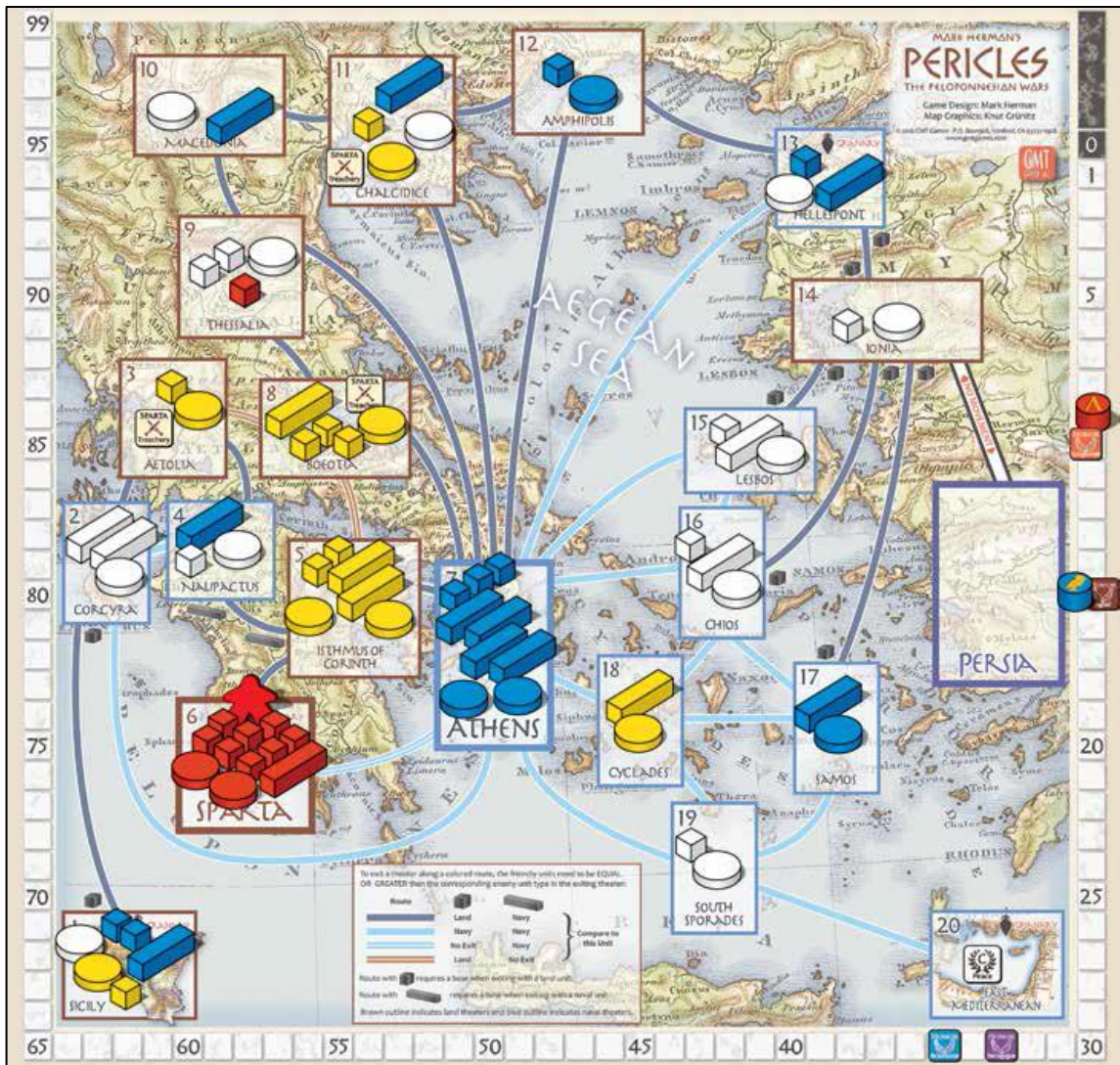
El segmento de Redespliegue permite a los jugadores relocalizar unidades entre sus bases. Este es un elemento importante en este juego ajedrecístico, puesto que las unidades se colocan, no se mueven como lo hacen durante las expediciones militares. Véase 11.3 para los detalles, pero en un Teatro sin una base amiga sólo puede dejarse una unidad (terrestre o naval) al final del redespliegue y cualquier teatro con al menos una base puede contener hasta 15 unidades amigas. Las unidades de liga deben estar en Teatros con bases de Liga, las espartanas en Teatros con bases espartanas, y la ventaja de Atenas es que puede colocar sus unidades en Teatros con bases de la liga de Delos o atenienses.

**Diagrama inferior:** La situación antes del redespliegue.

Según las reglas, intentas asegurarte de que todas las bases están cubiertas, escogiendo al azar cuando es necesario. Comenzando con la Liga de Delos, determinamos que no es necesario mover unidades y por decisión no hay redespliegue. Se determinan ahora las fuerzas atenienses y las fuerzas atenienses determinan al azar cambiar una unidad naval y una terrestre atenienses de Sicilia a Atenas, quedándose las demás fuerzas donde están. Entonces la Liga del Peloponeso envía una unidad terrestre de Beocia a Sicilia, una unidad naval del Istmo de Corinto a las Cícladas, y una unidad terrestre de Beocia al Istmo de Corinto, y todas las unidades terrestres espartanas de Beocia vuelven a Esparta. En Tesalia, una de las dos unidades terrestres espartanas debe marcharse, puesto que no hay base, pero, puesto que la única







unidad que queda es una unidad terrestre espartana, puede quedarse en Tesalia. Lo último por hacer en la secuencia de juego sería determinar ahora cómo se resuelve el objetivo de la Voluntad de la Asamblea de la carta de Aristófanes. Como no es este el caso, pasamos ahora al segundo turno del juego. Sugeriría que, si esta es la primera vez, intentes jugar el segundo y último turno del escenario usando tu propia estrategia.

**Diagrama superior:** Posición final tras la conclusión del primero de los dos turnos del escenario de La Guerra Arquidámica.

## 17.0 Personalidades de las Cartas

por Carole Herman

**Nota Histórica:** La mayor fuente sobre quién es quién durante el siglo 5 a.C. son

*Tucídides y Jenofonte, complementados por Plutarco y Diodoro. Las fuentes no siempre concuerdan y debe hacerse notar que varios individuos tienen el mismo nombre o nombres similares (p.e., Jon, John). En muchos casos, todo lo que sabemos sobre algunos de estos individuos está basado en un solo pasaje. Dicho eso, hemos intentado dar a conocer algunos detalles sobre quiénes fueron estas personalidades de las cartas y cierta idea de su influencia y papel durante este período.*

### 17.1 Líderes de Facción

**Nota Histórica:** Los nombres de las facciones merecen cierta explicación. Los espartanos eran fáciles, ya que eran dos casas reales, así que los nombres de las facciones coinciden con los nombres de las casas. En lo que respecta a los atenienses, había varias opciones. Durante este período, Atenas tenía muchas facciones,

pero al nivel más general había una facción gobernante y otra en la oposición. Tucídides usaba el término Demagogos para reflejar al partido de la oposición, especialmente cuando estuvo bajo el liderazgo de Cleón. Estuve inclinado a llamar al partido gobernante conservadores, pero al final decidí utilizar el término de Aristócratas usado por Plutarco. Los nombres de los líderes de la facciones cambiaron debido a la muerte o a la desgracia durante el transcurso de los sesenta años que cubre este juego. En algunos casos, la facción que dirigía un individuo cambió. Por ejemplo, al principio de este juego, Pericles era el líder de la facción de los Demagogos, o en la oposición Cimón dirigió a los Aristócratas en esta época. Tras la muerte de Cimón, Pericles se hizo más conservador y se había transformado en el líder de la facción de los Aristócratas, dirigiendo Cleón a los Demagogos de la oposición. Como consecuencia, uso las cartas de líderes de facción para representar el liderazgo cambiante de las facciones oponentes basado en los votos o la sucesión (Rey).

## 17.2 Personalidades Atenienses

Intenté, donde se conocía, asociar una personalidad con su tribu o familia atenienses, que aparece en la parte superior de las cartas atenienses. Diría que sólo había suficiente evidencia histórica para la mitad de estas asociaciones, siendo la otra mitad más conjeturas heroicas que hechos.

**Esquilo** fue un autor de tragedia griego que combatió en la Batalla de Maratón. A veces llamado “El Padre de la Tragedia”, sus obras, junto con las de Sófocles y Eurípides, están entre las únicas obras de la Literatura Clásica Griega que han sobrevivido.

**Adimanto**, hijo de Leucólófidés, fue un general que evitó la ejecución tras la victoria en Arginusas no regresando a Atenas. También sirvió a las órdenes de Alcibíades en la expedición contra Andros y estuvo presente en la climática Batalla de Egospótamos, donde fue acusado de traición, hecho prisionero y acusado por Conón.

**Alcibíades** fue el vástago del clan Alcmeónidas cuya tumultuosa carrera le vio

literalmente luchar en todos los bandos del conflicto. Era atractivo, rico y fue parodiado por Aristófanes como que hablaba con ceceo. Fue a veces un brillante político y un líder militar al que en ocasiones parece haberle faltado una brújula moral. Su padre murió en el 447 a.C. en Corona, Beocia, y Pericles se convirtió en su guardián legal. Sirvió con Sócrates en Potidea y le defendió cuando fue herido en la Batalla de Delio. Combatió para Atenas, Esparta, Persia, después Atenas antes de ser finalmente exiliado por segunda vez. Murió a manos de asesinos de origen desconocido o de los hermanos vengativos de una mujer ofendida en el 404 a.C.

**Anaxágoras** fue un filósofo que descubrió la verdadera causa tras los eclipses. Fue un ardiente defensor de Pericles, pero fue procesado por impío al afirmar, “El sol es una piedra incandescente Pericles consiguió que desestimaran los cargos, pero Anaxágoras se sintió obligado a abandonar Atenas y pasó el resto de sus días en un exilio autoimpuesto.

**Antemócrito** fue un mensajero que fue asesinado por los megareos.

**Aristócrates** fue un embajador y firmante de la Paz de Nicias.

**Arquestrato** lideró las campañas de Macedonia y Calcídica.

**Axioco** venía del antiguo clan de los Alcmeónidas. Fue un político que habló sobre cuestiones de política nacional y exterior.

**Calias** fue un importante diplomático ateniense que negoció la paz con Persia que lleva su nombre (Paz de Calias). Aunque la guerra con Persia acabó oficialmente, según Kagan, continuaron hostilidades esporádicas en lo que él llama una “Guerra Fría” de la Antigüedad.

**Calias II** fue un diplomático que murió durante la Batalla de Potidea.

**Calímaco** fue un famoso escultor y arquitecto. Pericles le encargó construir el

Templo de Atenea Niké en los Propileos (entrada) a la Acrópolis.

**Calixeno** lideró el intento de ejecutar a los generales victoriosos tras la Batalla de Arginusas.

**Cimón**, hijo de Milcíades, fue un aristócrata ateniense, brillante general y líder político que estuvo en la Batalla de Maratón y más tarde fue condenado al ostracismo por Pericles.

**Cleofonte**, hijo de Cleipides, fue considerado “el mayor demagogo la época”, y se opuso al golpe de los oligarcas. Sus constantes discusiones con Critias le valieron una mención en la Retórica de Aristóteles. Como muchos políticos, fue objeto de ataques satíricos por parte de los poetas, que lo representaban como alguien despreciable. Algunos le han considerado un verdadero revolucionario. Fue asesinado por una muchedumbre en el 404 a.C.

**Cleón** fue el hijo adoptivo de un demagogo ateniense. Fue considerado un “nuevo político”, puesto que no tenía ancestros nobles. Tenía ideas radicales que expuso valiéndose de un estilo de oratoria agresivo que era a la vez eficaz y tosco. Su riqueza no se basaba en la tierra, sino en el comercio y en su negocio de curtidos. Tras la muerte de Pericles, Cleón se convirtió en el líder de facto de Atenas. Luchó encarnizadas batallas políticas con Nicias. Nicias respaldó a Cleón cuando lideró la ofensiva para tomar la Isla de Esfacteria. Cleón, inteligentemente, tomó al General Demóstenes como su segundo al mando, lo que le llevó a la dramática victoria que capturó la fuerza espartana. Por desgracia, este éxito hizo que se enfrentara al brillante general espartano Brásidas y ambos murieron en la Batalla de Anfípolis (evento de la carta de Aristófanes Caballeros B). La muerte de Cleón y de Brásidas abrió negociaciones que llevaron a la Paz de Nicias.

**Conón** fue el almirante ateniense que perdió la Batalla de Egospótamos y la guerra.

**Critias** fue un ateniense que destacó por sus tragedias, elegías y trabajos en prosa.

También por tiranía y asesinato político, justo después del fin de la guerra.

**Demóclidas** dirigió varias campañas en Tracia y fue el fundador de la colonia de Brea.

**Demóstenes**, hijo de Calístenes, fue un importante general ateniense de la 2ª Guerra del Peloponeso hasta su muerte en la expedición a Sicilia. En el 425 a.C. fortificó Pilos y, junto con Cleón, capturó a los espartanos en Esfacteria. Fue uno de los firmantes de la Paz de Nicias en el 421 a.C. Tras su derrota en Sicilia a manos de siracusanos, él y Nicias fueron capturados y ejecutados a pesar de las órdenes de Gilipo de que fueran hechos prisioneros en su lugar.

**Diomedón** fue un general del final de la guerra que contribuyó a la victoria en la Batalla de Arginusas.

**Diótimo** estuvo al mando de una parte de las fuerzas navales atenienses en la Batalla de Sibota.

**Efialtes** fue un demagogo y político ateniense, uno de los primeros líderes del movimiento democrático radical en Atenas. Comenzó reduciendo el poder de Areópago y estableció nuevas leyes que incluían el control de los funcionarios y el manejo judicial de los juicios estatales, para que los funcionarios públicos recibieran un sueldo, requisitos para la propiedad reducidos y una nueva definición de ciudadanía. Por desgracia, nunca tuvo oportunidad de participar, ya que fue asesinado durante un golpe de los oligarcas.

**Epilico** fue un aristócrata ateniense, y miembro de la Boulé que ayudó a negociar el tratado con el Rey persa Darío en el 424-422 a.C.

**Escirónides** fue un aristócrata ateniense elegido general en el 412 y más tarde acusado de abandono del deber cuando votó por retirarse de Yaso y Amorges.

**Estrombíquides** fue un general y leal demócrata que dirigió ocho barcos enviados a la costa de Asia Menor tras la revuelta de Quíos.



**Eurimedonte** fue un general durante la 2ª Guerra del Peloponeso. Fue enviado a interceptar la flota del Peloponeso, que volvía a Córceira. Al llegar, Eurimedonte tomó el mando de las flotas combinadas después de que Nicóstrato, con un pequeño escuadrón de Naupacto, asegurara la isla en nombre de Atenas. Recibió entonces el mando de una expedición a Sicilia junto con Sófocles. De camino, se detuvo en Córceira para ayudar al Partido Democrático contra los exiliados oligarcas. Cuando llegó finalmente a Sicilia, fu obligado a aceptar el pacto hecho por el siracusano Hemócrates con los antiguos aliados atenienses. Sin embargo, los términos no fueron satisfactorios para la asamblea ateniense, que le acusó de soborno. Como consecuencia de esto, Eurimedonte fue obligado a pagar una enorme multa. La que resultó su última orden fue zarpar con Demóstenes a ayudar a los atenienses en el Asedio de Siracusa, pero murió en una escaramuza por el camino.

**Eurípides** fue un aristócrata ateniense y uno de los tres famosos poetas trágicos griegos, y escribió Medea y Las troyanas.

**Formión** fue un aristócrata ateniense considerado por Tucídides un comandante ejemplar. Lideró el asedio de Calcídica y ganó dos extraordinarias batallas navales con los acarnienses. Murió en el 428 a.C. tras ser acusado de corrupción.

**Frínico** fue un demagogo ateniense y general sicofante que, junto con Terámenes, Pisandro y Antifonte, derrocó al gobierno durante el golpe de los oligarcas. La Expedición a Sicilia, junto con muchos otros acontecimientos, dejó los cofres de Atenas en un estado lamentable. Los “Cuatrocientos” se crearon para revisar una mejor manera de manejar estas finanzas, pero sólo duraron cuatro meses. Tucídides afirmó: “hubieran preferido crear un gobierno oligarca y mantener el mandato de Atenas sobre el imperio.” Como los atenienses empezaron a sospechar de sus intenciones reales, dispusieron traicionar a su ciudad a cambio de su propia seguridad. En el 411, Frínico fue muerto a puñaladas cuando salía de la cámara del consejo.

**Glaucón** era el hermano mayor de Platón, conocido por sus diálogos socráticos.

**Hagnón** fue el hijo de Nicias y padre de Terámenes. A la madura edad de sesenta años fue elegido junto con Sófocles como proboulos de Atenas. Su carrera militar le permitió fundar la colonia de Anfípolis. Participó en las campañas de Samos y de Calcídica y fue uno de los firmantes de la Paz de Nicias.

**Hipérbolo** fue un político que cobró relevancia tras la muerte de Cleón. Aristófanes se refirió a él en la obra Paz como un fabricante de lámparas antes de ser político. Igual de odiado que Cleón, se le asocia con el supuesto declive de la cultura política ateniense que llevó a la derrota de Atenas. En el 411 fue asesinado en Samos, donde había vivido en el exilio desde el 416. Tucídides reflexionó que su muerte fue causada por su “generoso compromiso y buena fe” con el golpe de los oligarcas atenienses.

**Ictino** fue uno de los más célebres arquitectos de Atenas, y diseñó numerosos trabajos, el más importante de ellos el Partenón.

**Jenofonte** fue un ateniense que manifestó simpatía por Esparta. Fue un historiador, mercenario y filósofo griego. Es famoso por muchos trabajos importantes, como Anábasis, memorias de una expedición militar con vívidas y brutales descripciones de su diario. Sus Helénicas son memorias personales supuestamente sólo para sus amigos, quienes experimentaron muchos de sus acontecimientos. Su informe comienza en el 411, después de que Tucídides interrumpa su narración, y termina en el 362, el año de la 2ª Batalla de Mantinea. Jenofonte fue también estudiante de Sócrates y una destacada autoridad de sus enseñanzas. Su trabajo Apología de Sócrates relata los detalles del juicio a Sócrates. Tras la 2ª Guerra del Peloponeso, dejó Atenas y se unió a la expedición del príncipe arquidámico Ciro el Joven para derrocar a su hermano, el Rey Artajerjes II, que dio como fruto la Anábasis y su exilio de Atenas. Murió en Espartolo en el 429 a.C.

**Lacedemonio** descendía del clan Filaidas, que eran terratenientes aristócratas. Su padre Cimón admiraba tanto a los espartanos, que como símbolo de buena voluntad puso a su hijo el nombre de la ciudad de Lacedemonio. Lideró un escuadrón de 10 trirremes durante la crisis inicial de Córceira con Corinto.

**Lámaco** fue conocido por su habilidad militar y valor. Aristófanes habló favorablemente de él en algunos de sus diálogos. Fue uno de los generales puestos al mando en la desafortunada Expedición a Sicilia, donde murió en combate.

**Lampón** fue un embajador de la Paz de Nicias.

**Laques** fue un general que, tras una primera derrota en Sicilia, fue procesado por Cleón, pero fue absuelto de todo delito. Laques, junto con Nicias, negoció la Paz de Nicias, pero cuando la paz fracasó, entró de nuevo en campaña. Murió en 418 en la Batalla de Mantinea.

**Leócrates** fue un general que dirigió el asedio que conquistó la rival naval de Atenas Egina.

**León** fue un leal demócrata y general durante la última parte de la Guerra del Peloponeso. Él y Diomedón se hicieron cargo de Samos y atacaron la isla de Rodas cuando se rebeló contra la Liga de Delos.

**Lisias** perdió su fortuna a manos de los 400 Oligarcas. Fue uno de los generales ejecutados tras una misión fallida para salvar a los marinos que se estaban ahogando en la Batalla de Arginusas.

**Lisicles** fue un general muerto durante una expedición para recaudar un tributo en Caria.

**Mnesicles** fue contratado por Pericles para que fuera el arquitecto que construyera los Propileos de Atenas, la puerta periclea a la acrópolis de Atenas.

**Mirónides** dirigió un contraataque victorioso, ganando la batalla de Enofita durante una de las primeras campañas en Beocia.

**Mirtilo** fue un embajador en las negociaciones de la Paz de Nicias.

**Nicias** fue un aristócrata ateniense, un general y líder político que llegó al poder tras la muerte de Pericles. Tras una década de guerra, se dieron las condiciones para la paz tras las muertes simultáneas de Cleón y Brásidas en la Batalla de Anfípolis. Nicias fue el líder del movimiento por la paz ateniense que llevó al cese de las hostilidades, posteriormente llamado Paz de Nicias. Aceptó a regañadientes el mando conjunto de la Expedición a Sicilia que resultó el punto de inflexión de las Guerras del Peloponeso. Después de que rindiera las fuerzas atenienses a Siracusa, fue ejecutado sumarísimamente a pesar de las protestas de Gilipo, el comandante espartano

**Pericles, Hijo de Jantipo** fue un general y político ateniense del clan de los Acamantides que llegó al poder después de que su rival Cimón fuera condenado al ostracismo. Es considerado una de las grandes figuras de la historia de Grecia. Llevó a cabo las controvertidas decisiones que desviaron los fondos de la Liga de Delos para mejorar Atenas con un enorme programa de edificación que incluía el Partenón. Como general, suprimió la revuelta de Samos y, durante la 2ª Guerra del Peloponeso, efectuó importantes incursiones en la costa de Esparta. Murió debido a una plaga en el 429 a.C.

**Pericles el joven** fue un aristócrata ateniense y el hijo ilegítimo de Pericles. Fue uno de los seis generales ejecutados tras la Batalla de Arginusas por fracasar en el intento de recoger a los supervivientes de una tormenta.

**Proteas** fue un comandante en la Batalla de Sibota.

**Protómaco** fue un general que participó en la victoria ateniense de Arginusas. A pesar de la victoria, los generales fueron acusados de fracasar en el intento de recuperar a los supervivientes atenienses y los cadáveres de los fallecidos. Temiendo la ira del pueblo, y junto con Aristógenes, decidió no volver a Atenas para ser juzgado y evitó el destino de los otros seis generales, que fueron ejecutados.

**Sócrates**, hijo de Sofronisco, un cantero y escultor, fue conocido como el fundador del método socrático. Se dice que salvó la vida de Alcibíades después de que fuera herido en el Asedio de Potidea y que se opuso a la ejecución de los ocho generales tras su juicio después de la Batalla de Arginusas. Tras la derrota de Atenas en el 404, vivió el breve período de los 30 Tiranos, seguido del restablecimiento de la Democracia. La nueva Democracia acarrió a Sócrates cargos de impiedad que llevaron a su ejecución en el 399.

**Sófocles** fue un aristócrata y general ateniense que combatió con Pericles durante la revuelta de Samos y, hacia el final de la Guerra del Peloponeso, fue reelegido para el Consejo de Strategoi. Fue famoso durante su vida y se conoce sobre todo por las tragedias que escribió, más de 120 incluyendo Antígona y Electra.

**Comentario del Diseñador:** *Sófocles es una de mis personalidades favoritas de este período. Fue un hombre del Renacimiento mucho antes de que el término tuviera significado.*

**Terámenes** fue una figura central en cuatro importantes episodios de la historia de Atenas. Tras la Batalla de Arginusas sirvió como Triarca, y su trabajo consistió en rescatar a los marineros de los barcos hundidos, pero fue desviado por una tormenta. Fue uno de los líderes del golpe oligarca, sirvió como general y, tras la derrota de Atenas en Egospótamos, dispuso los términos en base a los cuales Atenas se rendía a Esparta. Fue uno de los miembros de los Treinta Tiranos, que llevaron a Esparta a imponer duras leyes a Atenas. Terámenes fue una figura controvertida cuyas discrepancias con miembros del gobierno y protestas contra los Treinta Tiranos hicieron que fue fuera denunciado. Cuando no pudieron decidir cómo castigarle, fue arrojado a una multitud de ciudadanos enfadados y ejecutado sin juicio.

**Tólmides** fue un experimentado general que dirigió muchas expediciones que efectuaron incursiones en el Peloponeso, tomó Calcis y consiguió derrotar a la ciudad de Sición. Fue uno de los principales rivales políticos de

Pericles y murió en combate durante una campaña en Beocia escasa de recursos.

**Trasíbulo**, hijo de Traso, fue un general que lideró la resistencia democrática frente a los Oligarcas. Culpó a Alcibíades del desastre de Notio, acusándole de haber dirigido la campaña como si fuera “un crucero de placer”. Alcibíades también fue acusado de “caer en el libertinaje emborrachándose y visitando putas”. Parece que lo viejo vuelve a estar de moda.

**Trasicles** fue un general que, junto con Estrombíquides, fue enviado a la costa de Asia Menor a sofocar la revuelta de Quíos.

**Trasilo** fue un líder que desempeñó cierto papel a la hora de organizar la resistencia democrática en una flota ateniense en Samos. Fue elegido general por los marineros y soldados y conservó el cargo hasta que fue ejecutado en el 406 tras la Batalla de Arginusas.

**Tucídides**, hijo de Óloro, fue un aristócrata, almirante e historiador. Sus escritos son desde el punto de vista de un ateniense rico con inclinaciones oligarcas. Admiraba a Pericles por ejercer un firme control sobre la indisciplinada democracia ateniense. Como almirante, no consiguió salvar Anfípolis de Brásidas y fue exiliado hasta después de la rendición de Atenas. Durante esta época escribió “La historia de la Guerra del Peloponeso”. Volvió a Atenas y vivió en Tracia durante su retiro, y fue posiblemente asesinado durante un robo. Su hija y Jenofonte acabaron su trabajo.

**Tucídides**, hijo de Melesias, fue un destacado político que se opuso a Pericles tras la muerte de Cimón. Creía en la filosofía del llamado “viejo oligarca” y luchó para recuperar la etapa de Cimón. Su poder político alcanzó su cima al principio de la Primera Guerra del Peloponeso. Su estrategia de fundar una asamblea donde todos sus partidarios se unieran como una voz le permitió mostrar la diferencia entre él y Pericles. Sin embargo, fue condenado al ostracismo por Pericles y posiblemente viajó a Sibaris.

**Yolcio** fue un embajador de la Paz de Nicias.

### **17.3 Personalidades Espartanas**

El principal órgano de gobierno de Esparta era la Gerusía, que constaba de 30 individuos que habían alcanzado el rango de Éforo. He decidido titular las cartas espartanas de esta manera. En donde se conoce, he asociado a las diferentes personalidades con la casa real con la que estaban asociados pero, en su mayor parte, la información sobre las personalidades espartanas es difícil de encontrar, puesto que Tucídides y Jenofonte eran atenienses y obviamente estaban más familiarizados con aquellos a los que conocían personalmente.

Los principales líderes de facción eran los Reyes de Esparta. Esparta tenía dos reyes en la época pero, debido a la diferencia de edad, uno de los reyes era a menudo más importante, siendo Regente el más joven. Al comienzo del período, el Rey Plistoanacte lideró la invasión de Ática que se volvió atrás y fue exiliado acusado de soborno. Al comienzo de la 2ª Guerra del Peloponeso, el Rey Arquídamo de la famosa Guerra Arquidámica estaba al mando, pero sin fanfarria alguna desaparece del relato y se le supone muerto debido a causas desconocidas. El principal monarca de la última parte de la guerra fue el rey Agis II, mientras que un Plistoanacte más mayor regresa a Esparta. Se consideran artífices de la victoria de Esparta a Agis II con su ejército en Declea y a Lisandro, cuya victoria naval obligó a Atenas rendirse tras un largo asedio.

**Agésándridas** fue un general espartano que dirigió barcos del Peloponeso que instigaron a Eubea a rebelarse. También llevó a la victoria a varias flotas del Peloponeso en la campaña de Eretria.

**Agésandro** fue embajador del partido a favor de la guerra al comienzo de la 2ª Guerra del Peloponeso.

**Alcámenes**, hijo de Estenelides, fue un gobernador militar que fue nombrado comandante de la revuelta de Lesbos por Agis II. Zarpó con 21 barcos a Quíos, donde fue perseguido, atacado y muerto por una flota ateniense que salió del Istmo de Corinto.

**Álcidas** fue un despiadado almirante espartano que durante la Revuelta de Jonia ejecutó prisioneros incluso cuando huía de sus perseguidores atenienses. Aparte de diversas atrocidades, logro poco más, aunque obligó a los atenienses a gastar preciados recursos para neutralizar su viaje.

**Ántifo** fue un embajador de la Paz de Nicias.

**Antístenes** fue un comandante naval que lideró una flota espartana del Peloponeso a Mileto.

**Aristeo**, hijo de Pélico, fue un general corinto que dirigió la revuelta de Calcídica.

**Astioco** fue un navarca que ordenó ejecutar a Alcibíades, que había desertado a Persia.

**Brásidas**, hijo de Télide, fue un brillante general espartano al que Tucídides se refiere como inteligente, competente y valiente. Salvó a Metone de un ataque ateniense y fue elegido éforo. Dirigió a los ilotas espartanos liberados y a los mercenarios del Peloponeso hacia el norte, donde revitalizó la rebelión de Calcídica contra Atenas y capturó Anfípolis. Murió allí combatiendo a Cleón en el fallido contraataque ateniense. Su muerte en la misma batalla en la que falleció Cleón despejó el camino para las negociaciones que llevaron a la Paz de Nicias.

**Calicrátidas** fue un navarca que combatió y murió en la Batalla de Arginusas. Hay dos versiones sobre lo que le ocurrió a Calicrátidas en esa batalla. El relato de Diodoro es un poco más espectacular, afirmando que Calicrátidas “se apagó entre gloriosas llamas”, embistiendo barcos a diestro y siniestro hasta que acabó encontrando su violenta muerte cuando impactó contra el barco de Pericles. La otra versión, escrita por Jenofonte, pinta un cuadro algo diferente, si no más sombrío. Según Jenofonte, en el 406, Calicrátidas cayó por la borda y se ahogó cuando su barco fue embestido por un trirreme enemigo cerca de Mitilene. Aparte del hecho de que murió, hay pocos detalles sobre lo que ocurrió en la batalla.

**Calcídeo** fue un general que apoyó a Alcibíades durante la campaña del Egeo.



En el 412, los atenienses le maraton cerca de Mileto.

**Caligito** fue un embajador de Mégara que abogó por el apoyo agresivo a las revueltas de Jonia.

**Cleándridas** fue un asesor político del Rey Plistoanacte de los Agíadas.

**Clearco**, hijo de Ramfias, era un odiado gobernador militar de Bizancio, un comandante naval que perdió la ciudad cuando se rebeló y que apoyó a Farnazabo II en el Helesponto. Su amor por la guerra y las batallas era considerado extremo incluso para los estándares espartanos.

**Cleáridas** era un espartiatas subcomandante en la Batalla de Anfípolis.

**Cleóbulo** fue un éforo que se opuso a la Paz de Nicias. También aconsejó a los beocios y corintos que actuaran juntos para formar una alianza con Argos para intentar sabotear la paz.

**Cnemo** fue un almirante en la Batalla de Naupacto.

**Daíto** era un embajador de Lacedemonia que participó en las negociaciones de la Paz de Nicias.

**Dámagon** fue uno de los fundadores de Heraclea junto con León y Alcidas.

**Dercílidas** fue un almirante espartano conocido por ser hábil y astuto. El Rey Agis II le envió de Anfípolis al Helesponto para provocar la rebelión de Abidos, que era una colonia de Mileto.

**Diniadas** fue un periokios de Laconia que provocó que Metimna, en Lesbos, se rebelara.

**Dorcis** fue un comandante espartano poco popular que asumió el mando tras la Batalla de Mícala.

**Ecríto** fue un general espartano que lideró a 600 ilotas y “neodamodes” como refuerzos durante la campaña de Sicilia.

**Empedias** fue un embajador espartano en la Paz de Nicias.

**Endio** fue un éforo que apoyo a Alcidas durante la revuelta de Quíos.

**Epicididas** fue un comandante espartano que perdió una flota durante una tormenta.

**Epítadas** fue un comandante espartano que murió en la Batalla de Esfacteria en el 425 a.C. Incluso con 420 hoplitas, Epítadas no pudo impedir que los atenienses bloquearan a sus fuerzas. Los espartanos estaban dispuestos a negociar la paz, pero Cleón, deseoso de combatir, desestimó la idea y capturó a esta fuerza. Esfacteria fue la primera vez en la que un ejército espartano prefirió rendirse antes que morir en el acto.

**Esímides** fue un almirante corinto en la Batalla de Sibota.

**Estenelides** fue un influyente éforo del partido a favor de la guerra que exigió que Esparta declarara la guerra a Atenas. En el convincente discurso que dio a sus compatriotas espartanos, rogó: “Votad, espartanos, por la guerra, pues el honor de Esparta lo exige, y ni permitáis el engrandecimiento de Atenas, ni traicionéis a nuestros aliados para llevarlos a su perdición, sino que con los dioses avancemos contra los agresores.”

**Eteónico** fue un comandante espartano durante las campañas de Arginusas y Egospótamos.

**Eubulo** fue un comandante espartano durante la campaña de Metana.

**Euríbato** fue un almirante corinto en la Batalla de Sibota. Esta batalla fue quizá la mayor batalla naval entre las ciudades-estado griegas, hasta el punto de que es considerada uno de los catalizadores de la 2ª Guerra del Peloponeso.

**Euríloco** fue un comandante espartano durante las revueltas del Egeo que marchó con un gran ejército desde Delfos amenazando Naupacto y sitiando Argos Anfiloquía. En el 426 a.C. murió en la batalla de Olpas.

**Evágoras**, conocido como Tirano, sirvió como comandante espartano en Chipre.

**Evalas** fue un comandante espartano durante las revueltas en el Egeo.

**Filocáridas** fue un comandante espartano y uno de los embajadores durante las negociaciones de la Paz de Nicias. Fue enviado como mensajero a las ciudades de la región de Tracia para exigir al comandante espartano Cleáridas que entregara Anfípolis a los atenienses. Cleáridas se negó a aceptar. El fracaso a la hora de conseguir el principal objetivo ateniense para lograr la paz estableció inevitablemente las condiciones para la renovación del conflicto.

**Frinis** fue un embajador y perieco espartano. Fue enviado a Quíos para ver si tenían suficientes fuerzas para ganar el apoyo de Esparta para rebelarse. Cuando Frinis confirmó que decían la verdad, los espartanos formaron una alianza con los quiotas y eritras, enviando 40 barcos e iniciando operaciones en el Egeo.

**Gilipo** fue un general cuya posición en la sociedad espartana se vio dificultada porque su madre era una ilota. Dirigió una fuerza de socorro que liberó Siracusa pero, tras la Batalla de Egospótamos en el 405, robó el dinero que llevaba a Esparta y, como su padre antes que él, fue condenado a muerte y huyó al exilio.

**Hateomaridas** fue un éforo del partido por la paz.

**Hegesandridas** fue un almirante espartano que dirigió varias campañas victoriosas, la más notable la captura de Eubea.

**Hetoemaridas** era noble de nacimiento y un muy respetado ciudadano de Esparta. Como éforo del partido por la paz en la víspera de la 2ª Guerra del Peloponeso, pensaba que a Atenas se le debía dejar que mantuviera su hegemonía naval, “puesto que no era ventajoso para Esparta disputar el mar.”

**Hipagretas** fue un comandante espartano en la Batalla de Esfacteria.

**Iságoras** fue un embajador espartano en la Paz de Nicias

**Láfilo** fue un embajador espartano en la Paz de Nicias

**Licas**, hijo de Arcesilao, fue un diplomático espartano que negoció un tratado de ayuda con los persas, pero que se opuso a entregar las ciudades griegas al control del Gran Rey.

**Lisandro** fue un brillante almirante espartano muy íntimo del Rey Agis II de los Euripóntidas. Obtuvo muchas victorias, incluyendo la de la región del Helesponto, donde logró una victoria decisiva en la batalla final de Egospótamos. Durante el siguiente año, su bloqueo obligó a los atenienses a rendirse, poniendo fin a la 2ª Guerra del Peloponeso.

**Metágenes** fue un diplomático espartano durante las negociaciones de la Paz de Nicias.

**Míndaro** fue un almirante espartano que tomó el mando de la flota de Esparta en Mileto. Pensaba que el apoyo que estaba recibiendo del sátrapa persa Tisafernes no era suficiente y fue tentado para cambiar su apoyo a otro sátrapa, Farnazabo, en el Helesponto. Mientras estaba en el Helesponto con una flota aumentada se enfrentó en combate con Alcibíades y Trasíbulo en Cícico. En una confusa serie de enfrentamientos navales y terrestres, Míndaro fue muerto y su flota eliminada.

**Naucúlides** fue un traidor plateo cuyo golpe fallido fue una de las causas de la 2ª Guerra del Peloponeso. Él y los otros ciudadanos ricos de Platea despreciaban Atenas y querían hacerse con el poder. Contó con el respaldo de uno de los hombres más poderosos de Tebas, Eurímaco, cuyo padre Leontiadas vendió Tebas a los persas en el 480 a.C.

**Nicomedes**, hijo de Cleómbroto, fue un agente real que, bajo la autoridad del Rey Plistoanacte, hijo de Pausanias, ayudó a los dorios en Beocia.

**Pausanias** fue un comandante espartano e hijo de Cleómbroto que sirvió como regente

tras la muerte de este. Era el padre de Plistoanacte, que sería rey posteriormente. Según Tucídides y Plutarco, muchos aliados de Ligas helénicas se unieron a los atenienses porque Pausanias era arrogante y abusó de su poder. En el 478, fue condenado por conspirar con los persas. Fue traicionado por uno de sus mensajeros que usaba para comunicarse con Jerjes, que usó una carta que mostraba sus intenciones y proporcionó a los éforos las suficientes pruebas para condenarlo. Su casa fue rodeada y acabó muriendo de hambre.

**Pericledias** fue un diplomático y firmante de la Paz de Nicias.

**Pisandro** fue un comandante espartano hermano de Agesilao.

**Quionis** fue un embajador de la Paz de Nicias.

**Quirísofo:** fue un comandante espartano de finales de la guerra conocido sobre todo por dirigir a los diez mil en las Guerras Greco-Persas.

**Ramfias** fue un embajador del partido por la paz al comienzo de la 2ª Guerra del Peloponeso.

**Télide** fue uno de los firmantes de la Paz de Nicias.

**Terímenes** fue un almirante durante la última parte de la 2ª Guerra del Peloponeso.

**Xenares**, hijo de Clinias, fue un éforo espartano que, junto con Cleóbulo, aconsejó a los corintos y a los beocios que se unieran para formar una alianza con Argos con el fin de intentar sabotear la Paz de Nicias.

**Zeucidas** fue un diplomático espartano y firmante de la Paz de Nicias.

## 18.0 Guía de Estrategia

### Introducción

Como con cualquiera de mis nuevos diseños, la cuestión no suele ser que las mecánicas sean complejas, sino que las estrategias para triunfar no son inmediatamente obvias. Aquí proporciono algunos principios básicos para

que disfrutéis más vuestras primeras partidas. En mis clases en la Universidad enseñé una técnica a la que llamo “pensamiento de izquierda a derecha”, que es mi manera de trasladar el concepto Zen de “se el objetivo” de las acciones. La idea es comprender a dónde vas antes de comenzar el viaje.

*Pericles* es un juego político-militar, así que mientras comienzas con la política y eliges las cuestiones a debatir, qué cuestiones elegir y por qué son las preguntas importantes que necesitan respuesta. Si comienzas mirando el mapa, deberías preguntarte: “¿Cómo quiero que se vea la situación después de que finalice el turno?” Una vez entiendas lo que quieres que ocurra a nivel militar, deberías preguntarte: “¿Qué cuestiones necesitamos mi compatriota y yo que entren en juego para que ocurra?” Después es cosa de nominar y debatir con éxito esas cuestiones para posibilitar el camino elegido. Lo que sigue son ciertas tácticas importantes pero, aunque ningún plan sobrevive intacto al enemigo, sin una base sólida en la estrategia, te encontrarás pataleando en el agua en lugar de avanzar hacia tus objetivos.

Ahora viene la interesante noción de todo esto. Durante la guerra es “nosotros contra ellos”, pero en la dimensión política es “yo contra ti”. Esto quiere decir que, a veces, estás luchando una guerra de dos frentes, especialmente si un escenario se acerca al final. Eso es lo que creo que hace la situación histórica tan fascinante. En esta época, la lealtad a la facción a menudo prevalecía sobre la lealtad a la Ciudad-estado. ¡Bienvenido a la Grecia del siglo V!

### Campañas de Teatros

El corazón del sistema de *Pericles* es la fase de Teatros, que dirige la acción. Durante la parte política del turno, los jugadores ganan cuestiones. Durante la fase de Teatros, colocan estas cuestiones en el mapa en una de las veinte casillas de Teatro y de Persia. La primera cuestión colocada establece una cola de Último en Entrar, Primero en Salir (a partir de aquí UEPS). La parte contraintuitiva es que lo primero que quieras que ocurra en un Teatro tiene que ser lo último que pongas en la cola. Lo último que

quieras que ocurra es lo primero que pones en la cola. En un Teatro de guerra, es esta secuencia de cuestiones opuestas en la cola de Teatro lo que captura la narrativa de golpe-contragolpe de las Guerras del Peloponeso. Una vez asimilas este concepto básico, todo lo demás es más fácil.

¿Qué es un Teatro? Hay veinte casillas de Teatro en el mapa de *Pericles* además de Persia. Un Teatro es o terrestre o naval. Lo que esto significa es que, si decides iniciar una batalla en un teatro terrestre, debes luchar una batalla terrestre, y el ganador tiene la opción de luchar una batalla naval. Lo contrario se aplica en un Teatro naval. Cada bando tiene bases que contienen unidades militares y que representan infraestructuras económicas. En el recuento final, una Ciudad-estado gana Honor por el control de los Teatros y de sus bases. Por qué es importante para tu bando un Teatro en particular lo veremos después en esta guía, pero propongamos que Beocia (Teatro terrestre) es importante para tu estrategia. Pongamos también que este es el comienzo de la 2ª Guerra del Peloponeso y que Beocia (Grecia Central) es un Teatro en disputa. Un Teatro en disputa tiene fuerzas de ambos bandos presentes. Esparta tiene una base del Peloponeso (Tebas) con cuatro unidades terrestres frente a una base de la Liga de Delos (Platea) con una unidad terrestre. El recuento bruto de fuerza terrestre es de 6 de Esparta contra 3 de Atenas, puesto que cada unidad terrestre cuenta como uno y las bases como 2. Un buen lugar para comenzar esta conversación es: ¿cómo defiende Atenas Beocia y cómo ataca Esparta a Beocia? Tucídides describe una guerra de golpes y contragolpes. Esta era una época de pequeños ejércitos y grandes espacios. Los cuellos de botella geográficos y las bases enemigas era donde se libraban las batallas porque, sin aviones, radios o drones, era difícil sincronizar la llegada de las fuerzas para bloquear la actividad enemiga. La cola de cuestiones de Teatros es como *Pericles* captura esta dinámica de movimiento-contramovimiento similar al ajedrez. Imagina que eres Pericles (facción Aristócrata) asistiendo a la asamblea en Atenas proponiendo una expedición militar a Beocia para castigar a Tebas por un golpe fallido contra tus aliados de Platea. Propones

que tu sobrino Alcibíades dirija el ataque mientras que Cleón (facción de los Demagogos) contrapropone a Demóstenes. Pericles gana el debate por los pelos, nombrando a Alcibíades comandante en jefe (3 fichas de Strategos), pero Demóstenes también recibe un mando (4 fichas de Strategos). A menos que haya más debate sobre esta cuestión, Atenas efectuará una expedición militar a Beocia. Cómo adjudicas y despliegas tus fichas de Strategos entre tus diversas iniciativas y cómo respondes a las acciones enemigas es el corazón de la narrativa que determina el ganador de las guerras.

En un wargame tradicional como *For he People*, también tienes generales con nombre propio y todo el mundo sabe que Robert E. Lee es el tipo indicado para ir a por el Sur. En esta época había grandes generales equivalentes, como el ateniense Demóstenes, que ostentó una distinción similar hasta su muerte. En *Pericles*, cómo despliegas tus fichas de Strategos determina si vas a enviar a Demóstenes (gran general) o a Diomedonte (un general mediocre). Como norma, si tú y tu compañero de equipo vais a ganar todas las fichas de Strategos disponibles con un orden del día repleto de cuestiones, tu equipo podría enviar varias expediciones militares, misiones diplomáticas, reunir fuerzas, construir varias bases de Liga e incluso invocar a los dioses (cuestión del Oráculo). De la misma manera, el otro equipo está efectuando el mismo proceso para generar su respuesta. Me ocuparé de la estrategia política con más detalle posteriormente en esta guía, pero ahora vuelvo a la pregunta principal: ¿Cómo gano el control de Beocia?

Esta es una época de ejércitos de milicias. No hay ejércitos permanentes similares a los de la antigua Roma. Hasta el cacareado ejército espartano tenía que reunirse. Históricamente, llevaba meses preparar y lanzar una fuerza militar, así que, al contrario que en otras épocas posteriores de la antigüedad en la que había ejércitos permanentes, no podías reaccionar una vez había comenzado el ataque. Recuerda: ni radios, ni satélites; sólo la información que llegaba una vez las cosas estaban en marcha. Si no nos anticipamos correctamente a la



estrategia de nuestro enemigo, tus refuerzos llegarán demasiado tarde, así que tienes que anticiparte a las acciones de tu oponente y llegar allí primero. El fracaso a la hora de hacer frente a los movimientos de tu oponente te pondrá en el lugar del Almirante Tucídides, que fue destituido por llegar un día tarde y por faltarle un trirreme.

En *Pericles*, el bando con una planificación y sincronización superiores será el que prevalezca. Así que, ¿cómo se traduce esto a Atenas defendiendo su posición en Beocia? Atenas tiene varias opciones, pero digamos que simplemente queremos mejorar nuestra situación en Beocia. Si nuestra cuestión está arriba de la cola de Teatro de Beocia, tendremos la ventaja de ser los primeros en mover allí.

Las tres principales opciones son una cuestión de Liga, Militar o Diplomática. Los atenienses, como primera acción (últimos en la cola) en el Teatro podrían resolver una cuestión de Liga, construir dos unidades terrestres más (cada base puede construir dos unidades terrestres o una naval) y ahora nuestras fuerzas no llegan a estar ni en igualdad con las fuerzas enemigas presentes. Quizás la mejor opción podría ser construir una unidad naval. Ahora nuestra base tiene línea de comunicaciones costera y, aunque nuestro pequeño ejército podría resultar aplastado, no perderemos la base a menos que Esparta pueda primero ganar la batalla terrestre y después la naval. En este punto, la supremacía naval de Atenas y el control del cuello de botella del Golfo Saronico (Teatro de Atenas) hace muy improbable que Esparta pudiera reunir una flota y que consiguiera navegar hasta Beocia, así que nuestra única unidad naval asegura la supervivencia de nuestra base.

Atenas podría, en lugar de eso, jugar una cuestión diplomática. Esto activa una conspiración de oponentes dentro de la base del Peloponeso. Como los peloponesios tienen un ejército mayor presente, no tengo posibilidades de que un golpe tenga éxito en este momento, pero por el gasto de tres fichas de Strategos coloco tres marcadores de Traición, aumentando así mi fuerza local en 3 debido a los conspiradores y a las

fuerzas de otras Ciudades-estado menores en Beocia.

Otra opción es revelar una cuestión Militar y reunir varias unidades terrestres y navales en Beocia, pero resolver cuestiones Militares en Teatros En Disputa nos llevará a una Batalla o una Incursión. Una Incursión evita librar una batalla y, por el gasto de tres fichas de Strategos, ganas tres puntos de Honor a la vez que obligas a los oponentes a perder de una a cinco fichas de Strategos debido al saqueo. Las Incursiones deberían de ser uno de los principales componentes de tu estrategia militar.

Una de las verdades de la guerra es: “El enemigo tiene voto”. Aunque las Incursiones son sutiles, todos entendemos la marcha a la batalla. Recuerda, las cuestiones de una cola son secretas hasta que son reveladas. Digamos que los espartanos han colocado una cuestión militar en Beocia al final de la cola. Si Atenas tiene una cuestión militar más arriba en la cola, lo que podría ocurrir es que los atenienses enviaran un ejército a luchar contra Tebas, para que Atenas tenga ahora un ejército en Beocia. Si se resuelve otra cuestión militar ateniense en otro teatro antes de que la cuestión de Esparta al final de la cola se resuelva, esta fuerza ateniense podría moverse. Por otro lado, si la cuestión militar espartana se revela antes de que los atenienses puedan mover, puede que te encontraras redescubriendo por qué la estrategia ateniense para Grecia Central fracasó por seguir esta misma estrategia. Estás avisado.

Esperemos que esto te dé una idea al respecto de cómo tienes que pensar en las colas de Teatro. Sería un descuido por mi parte no contar que otro aspecto de las colas de Teatro es cómo se desarrollan entre diversos teatros. La regla básica es que, cuando es tu turno de revelar una cuestión y hay una o más de tu bando disponibles, debes revelar una de ellas. Así que cómo controlar o interrumpir los momentos en que tus enemigos juegan cuestiones es una importante consideración táctica.

Cada facción coloca dos marcadores de rumor en cada fase de Teatros. Poner un marcador de rumor encima de una cola

impide a tu oponente revelar esas cuestiones hasta que se haya resuelto el rumor. El efecto colectivo de ochos marcadores de rumor en las diferentes colas crea un verdadero caos. No temas, todos los rumores acabarán resueltos, pero cómo se revelan las cuestiones de las diferentes colas y cuál es el resultado de todo esto te proporcionará un asiento de primera fila en un paseo en montaña rusa con sus inevitables subidas y bajadas que llevan a la siguiente pregunta. ¿Cómo consigue uno en integrar colas de cuestiones de múltiples teatros en una estrategia militar coherente?

### **Estrategia**

Las academias militares y las escuelas vocacionales superiores, como el Naval War College donde yo enseñé, han usado la Guerra del Peloponeso como caso práctico durante décadas. Los dos temas principales del caso práctico examinan los efectos de largos períodos de conflicto en una democracia (Atenas) y el carácter asimétrico de la potencia naval ateniense frente a la potencia terrestre espartana. Es este último punto el que es importante para desarrollar una estrategia para tu bando. Los atenienses son una potencia naval y, si recuerdas la sencilla regla de que en un teatro naval siempre libras una batalla naval obligatoria antes de librar la batalla terrestre opcional, tienes la base para la estrategia. Librar batallas terrestres es acertado si quieres revivir la historia. Si quieres comprender el desastre ateniense en Sicilia o la pérdida de la Grecia Central (Beocia), expón una gran fuerza terrestre a una respuesta espartana. Si te ocurre esto, no desesperes, tan sólo revela el hecho de que has simulado la historia sin una regla especial.

Esto no quiere decir que Atenas no pueda ganar una batalla terrestre, pero sólo cuando la planeas para evitar una respuesta de Esparta. Históricamente, después de que una fuerza incursora espartana volviera a casa tras atacar Ática (Atenas), el ejército ateniense efectuaba una incursión en el Istmo de Corinto (Mégara). Así que es una estrategia importante, pero tienes que planear bien el momento.

La estrategia principal para los atenienses es seguir la estrategia de Pericles, que es

mantener la supremacía naval, proteger el imperio y evitar aventuras peligrosas. Puedes y debes experimentar con rutas alternativas, pero si haces esto, construye bases en los teatros navales. Recuerda, una base en un Teatro con una unidad naval no puede ser eliminada a menos que los espartanos puedan eliminar la unidad naval. Recuerda también que puedes tener hasta tres bases en un Teatro. Recuerda que crear bases aporta honor.

Tus opciones ofensivas giran en torno a llevar una unidad naval a un Teatro para convertirlo en un Teatro en disputa y utilizar entonces cuestiones militares para efectuar Incursiones y reducir el número de Strategoi espartanos disponibles. La otra consideración importante es en la puntuación al final de juego de un escenario largo. Esparta y Atenas ganan Honor por el Control de un Teatro. Los Teatros En Disputa no puntúan, así que asegúrate de que casi todos, si no todos, los Teatros del mapa tienen una base amiga con apoyo naval.

La base del poder de Esparta son sus unidades terrestres. Lo que he descubierto es que la mayoría de jugadores comprenden instintivamente la estrategia de Esparta. Esparta siempre busca asestar el golpe de gracia al ejército ateniense. He comprobado que la mayoría de jugadores atenienses novatos cometerán este error. Pero ten cuidado con no extender inadvertidamente tus unidades terrestres espartanas. He visto a un ejército del Peloponeso de tamaño medio con una sola unidad terrestre espartana ser emboscado al final de una fase de Teatros por una cuestión militar ateniense que gana la batalla y elimina la unidad espartana, recibiendo rehenes y mucho Honor. Si esto te ocurre, has recreado la derrota de Esparta en Pilos.

Asumiendo que Atenas juega con cautela, ¿qué deberían hacer los espartanos? La sencilla respuesta es efectuar incursiones en Atenas. La táctica básica que refleja la guerra es enviar un ejército espartano fuerte a Atenas, donde los atenienses ganarán la batalla naval, no habrá bajas ni se perderá honor, pero entonces los espartanos estarán disputándose Atenas. Construye entonces una base en Atenas (Decelia) y efectúa

IncurSIONES con cuestiones militares. Observa que esta misma estrategia funciona para Atenas con unidades navales en Esparta a lo Pilos y viceversa. Si Atenas construye la tercera base en Atenas, busca una manera de construir algún otro Teatro como Naupacto. En todos los casos necesitas disputar Teatros a los que puedas llegar por tierra y construye allí tus bases.

Otro elemento de la estrategia de Esparta es aprovechar la naturaleza expansionista del Imperio Ateniense y usar cuestiones diplomáticas para convertir bases de la Liga de Delos y entonces aumentar la potencia naval fuera de los cuellos de botella geográficos de Atenas y Naupacto. Si puedes hacer esto en Jonia o debido a un evento fortuito de Alcibíades, construye bases persas y usa entonces oro persa para desarrollar la suficiente potencia naval para derrotar a Atenas con pequeños ataques. Esto lleva tiempo y, como Atenas en tierra, tienes que escoger los lugares, pero la creación de una amenaza naval legítima proporcionará grandes dividendos si se aplica propiamente.

### **Política**

Esta es la parte del juego que muestra el linaje de *Churchill*. Cada equipo de dos facciones debate cuestiones. No voy a entrar en detalle con esto, pero la estrategia principal es que esta es la pista en la que las dos facciones no pueden cambiar sus puntos de Honor totales, sino redistribuir el honor de su Ciudad-estado basándose en la actuación política. Así que, aunque formáis un equipo durante la guerra, se trata de TÚ contra MÍ medido por quién gana cuestiones con mayor puntuación de oratoria (número de la casilla del contador en la que se gana una cuestión).

La estrategia política es muy importante en *Pericles*. Convertirse en la facción dominante conlleva beneficios y también penalizaciones potenciales. Conseguir condenar al ostracismo a tu compañero de equipo tiene un gran beneficio, pero una vez esta cuestión está en el juego, puede resultar contraproducente para ti. Como dije, asumiendo que tu bando gana la guerra, cómo juegas en el ruedo político decidirá normalmente el ganador de la partida. Pierde

la guerra, y tu oratoria se convertirá en una nota a pie de página.

La desventaja de una lucha interior excesiva es un estancamiento político. Si tu bando no puede generar colectivamente cuestiones ganadas, tu bando va a colocar menos cuestiones en juego que vuestros oponentes. Si tu bando está generando menos actividad que tus oponentes, tu equipo va a encontrar difícil ganar la guerra. Este es el delicado equilibrio político que cada bando tiene que considerar durante los debates políticos.

Un importante elemento del diseño de las cartas es la alineación de las cuestiones. Las cartas tienen todas un valor de uno a cinco y ambos mazos son idénticos en este sentido. En donde los mazos difieren es en el alineamiento de las cuestiones. El alineamiento de las cuestiones es el bonificador al valor y los Strategoi que una facción recibe cuando se juega una carta con esta cuestión.

No hay manos malas en *Pericles*, sólo manos que son malas contra ciertas cuestiones. Si eres débil en una cuestión que necesitas para tu estrategia, cógela primero si comienza en tu columna de ganadas, evitando una mala actuación en el debate. Si miras las cartas con detenimiento, observarás que no hay cartas malas si juegas las cartas con valores bajos con la cuestión alineada con ellas. La ventaja de las cartas con valores más altos es que son más flexibles y son normalmente las más fuertes cuando se juegan alineadas con su cuestión. Esto es importante cuando recibes tus cartas y consideras qué cuestiones nominar en el debate.

Diseñé el mazo para que el valor medio de una carta con cuestión alineada fuera aproximadamente de cinco. Si ambas facciones juegan simétricamente, acabaréis en un estancamiento político. Esto es intencionado, y puede ser muy frustrante especialmente si recuerdas que no puedes discutir ningún aspecto de las cartas que juegas con tu oponente. A veces puede que tengas que jugar una carta más débil para asegurarte de que entre en juego, con la obvia desventaja de que estás cediendo Honor por oratoria a tu Compatriota. Cómo aprender a competir las dos facciones

mientras trabajan para el mayor bien de la Ciudad-estado es un aspecto clave del modelo político de *Pericles*.

Tu líder de facción te representa a ti en la asamblea. A menudo es mejor usar a tu líder de facción para ganar alguna parte del Consejo de Strategoi pero, si sabes que vas a perder el control del gobierno, puedes tener ventaja si usas a tu líder de facción para capturar una cuestión importante durante el debate. Otro recurso, especialmente en la parte final del escenario, es usar el consejo asesor.

A menos que estés jugando a uno de los escenarios más largos, la opción del consejo asesor es normalmente una oportunidad de una sola vez por escenario. Es una manera muy potente de ganar realmente el control de una cuestión como la de Ostracismo o la de Guerra/Paz cuando puede cambiar decisivamente quién tiene el liderazgo en tu bando. Si crees que esto puede ocurrir, es mejor elegir tres de las cartas con valores más altos para que formen tu Séquito. De esta manera, si a tu líder facción no se le opone el líder de tu compatriota, puedes convertir un valor de 6 o 7 en uno de 10+ para obtener ventaja a la hora de determinar el honor por oratoria. Si se hace en el último turno del escenario o si la Paz provoca que el escenario termine, puede ser una manera de ganar la partida.

Finalmente, me gustaría hablar de cómo influyen en la partida las cartas de Aristófanes. El efecto más notable es qué cuestiones se ponen en juego. Si son la de Ostracismo o la de Guerra/Paz, puede romper una relación política frágil y conmocionar el paisaje político de una Ciudad-estado. Alternativamente, la cuestión gratuita que recibe un bando puede causar un cambio de gobierno al ganar más cuestiones.

Los eventos de Aristófanes modifican el tamaño de la reserva de Strategoi o imponen una misión de Voluntad de la Asamblea. Tu bando necesita prestar atención a estas misiones, ya que pueden llevar a una oscilación de 20 puntos de Honor si un bando la logra y el otro no. La colocación de los marcadores de Voluntad de la Asamblea

está pensada para sembrar el caos de las masas en el camino deseado. En general, esto crea grandes situaciones, puesto que ambos bandos intentan hacer que el otro fracase, incluso aunque tengan que luchar para cumplir la voluntad de la asamblea.

### **Conclusión**

Espero que esta breve guía de estrategia te proporcione algunas ideas sobre cómo jugar en tus primeros enfrentamientos. Dicho esto, algunas de las mejores lecciones se aprenden cometiendo errores y logrando éxitos imprevistos. ¡Buena suerte!

## **19.0 Notas del Diseñador**

### **19.1 La historia tras la creación de *Pericles***

Una de las lecciones básicas aprendidas de Jim Dunnigan y de mi época en SPI es que la visión popular de lo que constituye una visión fiel de un acontecimiento histórico no siempre se basa en un profundo conocimiento de hechos conocidos sino, lo que es más importante, en una cuantificación de estos detalles. Buena parte de este análisis numérico viene directamente del libro de Hanson *A War Like No Other* (véase bibliografía), y confirmó mi propia investigación de la época. Mi objetivo en esta sección es proporcionar algo de contexto y de textura de la historia que representa este diseño.

Contemplado el panorama general, la Grecia del siglo 5 a.C. estaba compuesta de ~1500 Ciudades-estado autónomas. Hay varias definiciones formales de ciudad-estado, pero fundamentalmente había tres elementos: un territorio que raramente abastecía por encima de un nivel de subsistencia de productos agrícolas, un mercado central y un centro administrativo que sustentaba una ciudadanía unida en torno a una cultura de mito de origen común.

La tierra era sagrada y fundamental para el alma de la ciudad-estado y el método tradicional para resolver disputas o para expandir territorio era que un ejército invasor se plantara literalmente en suelo enemigo y amenazara con asolar la tierra de éste. Esto provocaba normalmente que la ciudad-estado invadida reuniera su ejército



de milicia, compuesto principalmente por la clase terrateniente, que se ponía su panoplia y libraba un combate breve y decisivo que zanjaba la cuestión de una u otra manera. Este estilo de guerrear toma su nombre del tecnológicamente avanzado escudo conocido como Hoplon, del que deriva el nombre de los hoplitas griegos. Debe hacerse notar que el ~75% de las veces el ejército defensor ganaba la batalla de hoplitas.

El caso aparte de este modelo se desarrolló a finales del siglo 6 a.C. y se convirtió en un hecho aceptado que los lacedemonios (Esparta) eran superiores a los demás. Esparta, en el siglo 7 a.C., conquistó Mesenia y esclavizó a su población, a la que los griegos llamaban ilotas. A los ciudadanos espartanos se les concedió terrenos que eran trabajados por los ilotas y el diezmo de alimentos extraídos sustentaba los requisitos para el rancho de los ejércitos espartanos. Este sistema económico permitió a los ciudadanos espartanos entrenarse y organizarse permanentemente cada año. Mediante este modelo económico, Esparta creó una fuerza de milicia permanente que se podría discutir si fue el primer ejército profesional de una ciudad-estado. Yo tiendo a verlo como un ejército de milicia muy bien entrenado, puesto que el principal papel del ejército era guarnecer su territorio para mantener la sumisión de los ilotas, y no hacer campañas, que eran acontecimientos raros. Esto se confirma por el hecho de que, entre el 431 y el 425, el ejército espartano hizo campaña por un total de 3 meses durante los primeros 84 meses de la guerra. Los tres comandantes espartanos, Arquídamo, Cleómenes y Agis (líderes de facción espartanos) todos fracasaron a la hora de lanzar un segundo ataque en el mismo año. Así que, durante 81 meses, el ejército espartano no hizo campaña; durante este período hizo aquello para lo que estaba creado: asegurar que los ilotas, más numerosos en orden de magnitud, continuaban sometidos y cultivando alimentos.

Durante la 2ª Guerra del Peloponeso (431), una de las consecuencias no intencionadas de la estrategia de incursiones de Esparta fue que concentró la población ateniense en la ciudad, con una infraestructura de

suministro de agua y de cloacas inadecuada justo cuando una plaga irrumpió en la ciudad. Este fue un factor significativo en la guerra que mató al 30% de la clase hoplita (unos 10.000 hoplitas) con una pérdida semejante en la clase Tete. La clase Tete aportaba los remeros para la flota, que requería de 40-60.000 remeros para ser operada. Es difícil discutir con la visión que entonces prevalecía de que la plaga era un acto de dios. La plaga estaba asociada con Apolo, cuyo oráculo en Delfos era un conocido partidario de Esparta. Hubo al menos dos y probablemente hasta cuatro oleadas de la plaga, aunque de severidad reducida, ya que los supervivientes acabaron siendo inmunes a la enfermedad. Los efectos militares de la plaga fueron que, durante muchos años, Atenas no pudo efectuar operaciones terrestres o de asedio significativas.

Lo que intento decir es que, en mi opinión, la reputación del ejército espartano durante las guerras del Peloponeso influyó más como un factor estratégico que por su actuación. La razón por la que la derrota menor de Pilos conllevó cierto peso estratégico fue porque destruyó el mito de que los espartanos no podían ser derrotados y de que preferían morir antes que rendirse. La respuesta espartana fue que no había sido una lucha justa, pero quedaron consternados porque la pequeña fuerza de espartiatas de la isla de Esfactoria escogió rendirse antes que morir heroicamente.

A pesar del impacto de Pilos en la moral espartana, en ese momento crítico de la guerra la falange espartana se impuso en Mantinea. Aunque hubo otras pocas batallas de falanges importantes como la batalla de tamaño medio de Delio, Mantinea fue la única batalla grande de hoplitas del período, y la única que hubiera podido hacer ganar la guerra a Atenas. La razón por la que los atenienses no apoyaron totalmente a la coalición de Argos en Mantinea fue porque Nicias neutralizó la estrategia de Alcibíades en detrimento a largo plazo de su Ciudad-estado. Mantinea confirmó que en un combate cuerpo a cuerpo tradicional, los hoplitas espartanos seguían siendo la mejor infantería del período. A Esparta no se le

pondría a prueba en otra batalla de hoplitas durante el resto de la guerra.

La segunda y tercera mejores infanterías de hoplitas de esta época fueron las de Tebas y la ateniense, aunque Argos podría haber reivindicado la tercera posición. Una de las razones por las que los atenienses no estaban a la altura de los estándares de los hoplitas de la época se basa en el hecho de que no salieron a luchar contra los espartanos en las pocas ocasiones en las que aparecieron en Ática. Este argumento se cae a pedazos cuando consideras que los espartanos y sus aliados peloponesios efectuaron habitualmente incursiones en Ática con ejércitos que alcanzaban los 30.000 hombres, superando a la milicia de hoplitas ateniense en una proporción de 2 o más. Ningún ejército de esta época, incluido el espartano, podía imponerse en una batalla de hoplitas exponiéndose a que sus dos flancos fueran envueltos. Me debatí respecto a hacer una sutil distinción y ascender a los tebanos, pero al final, aunque estuvieron entre los mejores hoplitas, los datos sugieren que no eran lo suficientemente superiores para garantizar una ventaja en la fuerza frente a otras milicias de ciudades-estado de la época.

Como contexto, sería necesario que apareciera el genio militar tebano Epaminondas para crear nuevas tácticas que destrozaran al ejército espartano en Leuctra y le convirtieran en la fuerza terrestre preeminente al principio del siglo 4. Tebas conservó esta destacada distinción hasta la Batalla de Queronea, cuando Filipo de Macedonia, con el apoyo de su brillante comandante de caballería Alejandro, acabó con la primacía del poder militar de la ciudad-estado griega para siempre. La ineficacia de la guerra tradicional de hoplitas para terminar con el conflicto vio nacer nuevos conceptos de guerra irregular a pequeña escala, a menudo librada de noche. La nueva unidad táctica fueron los peltastas, una fuerza de infantería con armadura ligera y armada con proyectiles que estaba en su terreno en parajes accidentados y cuya especialidad era el ataque nocturno. Las fuentes históricas documentan 43 de estos tipos de operaciones nocturnas que produjeron bajas significativas que empequeñecen las ocurridas durante las dos

principales batallas de hoplitas en la 2ª Guerra del Peloponeso (Delio y Mantinea) y los más pequeños enfrentamientos de Solygeia y Siracusa. Otro aspecto de esta forma de guerra es que tenía como objetivo a civiles y sus propiedades, llevando a un entorno de incursiones de bandidos contra regiones aisladas.

Las incursiones se convirtieron durante las Guerras del Peloponeso en una táctica de guerra económica por derecho propio, en lugar de en un catalizador de la batalla campal. Uno de los mayores mitos en torno a la primacía de la batalla de hoplitas nace del hecho de que, durante los 27 años que duró la 2ª Guerra del Peloponeso, hubo aproximadamente 5 horas de combate de hoplitas tradicional. Fueron las escaramuzas que rodeaban a las incursiones las que dominaron el combate terrestre de la época y generaron la mayoría de bajas militares y civiles. Uno de los factores más siniestros de esta guerra es que las incursiones acabaron convirtiéndose en una doctrina que no daba cuartel y en las que los cautivos que eran víctimas de este estilo de guerra eran casi siempre ejecutados.

Las incursiones, aunque generaron una cantidad de muerte y destrucción eran normalmente, debido a consideraciones logísticas, de duración breve. Así que, aunque los atenienses acogieron con entusiasmo la incursión como estrategia principal, su razón fundamental era demostrar la impotencia de Esparta en la guerra por el honor y la primacía en las mentes del mundo griego. Lo que hacía tan eficaz la incursión ateniense era que se basaba en la potencia naval. Las expediciones militares atenienses podían salir de la nada desde el mar, aplastando las defensas locales con 100 trirremes (unos 10.000 hombres), impidiendo a la vez cualquier reacción al minimizar el tiempo utilizado efectuando operaciones en tierra. Esparta nunca desarrolló una respuesta a la estrategia de incursiones ateniense que pusiera de relieve la naturaleza ineficaz de su propia doctrina militar. Las incursiones espartanas durante la guerra Arquidámica terminaron tras Pilos, cuando la amenaza de ejecutar a los rehenes espartanos aseguró Ática hasta que la Paz de Nicias los repatrió.

Otro componente de la incursión era el momento propicio. Esta es una época de pequeños ejércitos, grandes espacios y breves campañas. Era común durante la guerra Arquidámica que un ejército espartano llegara a Ática, destruyera parte de la infraestructura agrícola y se marchara a casa sólo para ver al ejército ateniense efectuar entonces incursiones en los territorios vecinos de Tebas y Mégara. La cuestión importante es que el concepto de interceptar a un ejército enemigo sobre la marcha no sucedió durante este período, puesto que era muy fácil rechazar una batalla en ausencia de fuerzas de caballería significativas. Una de las razones del desastre de Sicilia fue que el superior número de caballería siracusana impuso presión logística sobre las fuerzas terrestres atenienses.

La incursión alcanzó un nivel superior con el advenimiento de la estrategia del Epiteichismos (fortificación avanzada). El Epiteichismos fue creación de Demóstenes, que manipuló los acontecimientos para construir una fortificación en Pilos que, gracias a la perseverancia, los errores de los espartanos, y la casualidad, dio como resultado una ventaja decisiva que acabó poniendo fin a la Guerra Arquidámica. El concepto básico era fortificar una localización dentro del territorio enemigo como refugio y como medio para negar el uso de las tierras de labranza de manera continua. Esta técnica fue adoptada por el rey espartano Agis, tal y como le aconsejó el traicionero Alcibiades mientras estuvo como “huésped” en Esparta. Esto llevó a que Agis ocupara Decelia en Ática durante el resto de la guerra. La presencia permanente de un ejército espartano en Ática acabó arruinando a la aristocracia ateniense, cuyo deber civil era apoyar directamente a la armada ateniense como trierarcas (construir y mantener un trirreme), además de impedir el acceso a las importantes minas de plata de Lavrio. A pesar de todo esto, Atenas continuó sobreviviendo y a veces prosperó porque su armada mantuvo las líneas de abastecimiento de ultramar y a sus aliados controlados. Todo esto cambiaría una vez Esparta le disputó y ganó la superioridad naval durante la última parte de la guerra.

La base de la estrategia militar de Pericles era una doctrina radical centrada en la convergencia de dos tecnologías. Las largas murallas que conectaba la ciudad de Atenas con su puerto de El Pireo hacían a la ciudad invulnerable a los asedios mientras su armada mantuviera el control de los mares. Hubo 101 asaltos documentados contra fortificaciones durante este período, de los cuales el 50% tuvo éxito. Los atenienses eran superiores a los espartanos en la guerra de asedio, pues su capacidad para aislar un puerto, especialmente uno en una isla, les permitía hacer pasar hambre al enemigo hasta que se le sometía o se beneficiaban de la oportuna intervención de colaboradores desde el interior que abrían las puertas (14 veces desde el 431 al 406). Aunque los griegos comprendían todos los métodos tradicionales para construir rampas, arietes y escalas, estas técnicas requerían tiempo de construcción y puesta en práctica y eran antitéticas a las restricciones logísticas que limitaban la duración del tiempo que una fuerza de hoplitas podía permanecer en campaña. Al final, las fortificaciones, incluso las modestas, podían conseguir normalmente tiempo suficiente a los asediados para retrasar a los asediados.

Una de las preguntas interesantes es por qué les llevó tanto tiempo a los espartanos y a sus aliados concentrarse en destruir la fuente del poder ateniense, su armada. Habiendo remado en la universidad, puedo entender que la superioridad naval de Atenas radicaba en el talento físico y náutico de las tripulaciones de sus trirremes y en la infraestructura que apoyaba la flota. Llevaba años entrenar a la tripulación de un trirreme, y uno de los elementos de la estrategia de incursiones ateniense era negar a Esparta y a sus aliados la capacidad de entrenar. Sin este entrenamiento, las flotas del Peloponeso, incluso cuando superaban a las atenienses en una proporción de 4 a 1, no podían imponerse ante la calidad de los almirantes, las tácticas y las expertas tripulaciones de trirremes de Atenas. El otro componente eran los cualificados artesanos y la elaborada infraestructura que tenía El Pireo (el puerto de Atenas), que mantenían a los numerosos pero frágiles trirremes. Un trirreme es un navío de madera cuya potencia motora radica en una tripulación de 200, 170 de los

cuales son remeros. La doctrina naval ateniense había anulado el uso de trirremes unidos entre sí permitiendo una batalla terrestre sobre plataformas flotantes. Las tácticas atenienses enfatizaban las maniobras y la primacía del ariete. La velocidad y la maniobrabilidad de un trirreme eran sus principales fuerzas y su construcción de madera su vulnerabilidad. Un trirreme no podía pasar largos períodos en el agua, o acababa inundado, lo que reducía la velocidad necesaria para las nuevas tácticas. Demasiado tiempo fuera del agua y se secaba y tenía fugas. Como media, era necesario un mes para preparar un trirreme para una campaña y, debido al coste de operar la flota, la mayoría de los 300 trirremes de Atenas reposaban en cobertizos en El Pireo, habiendo sólo unos pocos operativos hasta que se planeaba una campaña. La mayoría de operaciones militares eran de pequeño tamaño (~25 trirremes) usados para operaciones ofensivas, mientras que las incursiones mayores constaban de 100+ trirremes integrados por más de 20.000 hombres.

Hizo falta el desastre de Sicilia del 413 para crear una igualdad naval. Pero, cuando el mundo griego vio Sicilia como el comienzo del fin de Atenas, estaba tristemente equivocado. Desde el 411 hasta el final de la guerra, los atenienses continuaron ganando la mayoría de las batallas navales, pero la guerra naval constante en el Egeo desgastó la flota ateniense. Esto acabó abriendo la puerta al dinero persa, a las revueltas en la Liga de Delos y al aumento de la calidad naval del Peloponeso que finalmente aniquiló a la última flota ateniense en Egospótamos, lo que llevó a una rendición negociada. Vista en perspectiva, en la guerra en el Jónico, desde el 411 al 405 a.C. los atenienses perdieron 270 trirremes y más de 50.000 marinos, mientras que en total los dos bandos perdieron ~500 trirremes y 100.000 marinos. La última parte del conflicto resulto ser la más sangrienta.

### **Reflexiones Finales**

Lo que me fascina de este período es cómo el concepto tradicional griego de batalla epitomizado por la línea de batalla de hoplitas acabó demostrando ser ineficaz para resolver las disputas que acabaron en un

período de sesenta años de conflicto. Lo que evolucionaron fueron nuevos conceptos como el concepto estratégico ateniense de una ciudad-estado inviolable apoyado por la superioridad naval que fue testigo de cómo las incursiones y las operaciones a pequeña escala acababan con la tradición. Dicho esto, fue la incapacidad de Atenas de derrotar al ejército de hoplitas espartano lo que impidió que la guerra concluyera a su favor. El tiempo y una estrategia ateniense equivocada proporcionaron a los espartanos una oportunidad que les permitió, tras una década de conflicto naval, lograr finalmente la victoria.

## **19.2 Mi Viaje Pericleo**

### **Tucídides**

Conocí a Tucídides cuando estaba en el instituto. Encontré una copia en la biblioteca y di con uno de los mejores libros de historia jamás escrito. Aunque el Almirante Tucídides está usando claramente el trabajo para resolver viejos rencores y dar su interpretación de las cosas, sigue siendo un relato épico de un combate a muerte entre Atenas y Esparta en la segunda mitad del siglo 5 a.C. Para ser un libro escrito hace más de dos mil años, tiene un estilo sorprendentemente entretenido nada habitual en obras de esta época.

### **Regreso al futuro**

Tucídides volvió a mi vida a comienzos de los 90, cuando enseñaba Estrategia Militar y Política en el Naval War College, en el área de Washington DC. Simultáneamente, mi amigo y mentor Jim Dunnigan me pidió que diseñara un juego para la revista *S&T* durante su segundo y breve período como editor de esta. Para este diseño decidí hacer un juego en solitario sobre la Guerra del Peloponeso. Ocurrió que la experiencia en el Naval War College también me dio acceso a un gran catálogo de conferencias grabadas en cinta de los diferentes casos prácticos en la clase en la que estaba enseñando.

Mis conferencias favoritas eran las de la Guerra del Peloponeso dadas por un antiguo e importante experto, Al Bernstein, que estudió con el profesor Kagan, considerado el principal experto en este conflicto. Entró en juego el destino y me hice amigo de Al



cuando este enseñaba en el National War College en Washington, DC.

Al comienzo de nuestra asociación, pregunté a Al si echaría un vistazo a mi naciente diseño. Como serio experto, se mostró escéptico con respecto a que mi juego pudiera representar esta guerra. Recuerdo la primera pregunta que me hizo cuando le mostré el mapa: “¿Cómo vas a representar la estrategia de incursiones de los atenienses?” Le mostré entonces cómo funcionaba y le fue animando lo que iba viendo. Pasé muchas horas durante el resto de la creación del juego discutiendo detalles del conflicto con él. Desearía de verdad que Al aún estuviera aquí como asesor para *Pericles*, puesto que muchas de nuestras conversaciones fueron sobre la política ateniense y sobre cómo se fue desarrollando la estrategia para continuar con la guerra. De hecho, fue mi incapacidad, volviendo a los 90, de mostrar la dimensión política de la Guerra del Peloponeso, lo que me llevó a revisar este tema ahora que estoy armado con mi mecánica de debate de *Churchill*. Dedico este juego a la memoria de Al y espero que hubiese aprobado lo que he hecho con los temas de nuestras conversaciones de hace mucho tiempo.

Los resultados de estas conversaciones y el estudio llevaron a la publicación, en 1994, de mi último diseño para Victory Games, *The Peloponnesian War*. Este primer intento era básicamente un juego en solitario, pero tenía variantes para dos jugadores y multijugador que tuvieron un seguimiento pequeño pero dedicado en los primeros torneos de la WBC. Es un diseño al que aún juego ocasionalmente, principalmente porque mi sistema en solitario de finales de siglo, lo que ahora se llama Bots, sigue teniendo un record de victorias contra mí.

Más relevante para este diseño: solía dar conferencias sobre la Guerra del Peloponeso para otro gran estadounidense, el Almirante Stransfield Turner. Le di al Almirante Turner una copia de mi diseño para VG y me preguntó si podría modificarlo para su clase en el National War College. Esto dio como resultado que el juego acabara informatiéndose y usándose durante un tiempo en el programa del seminario de la Universidad.

El resultado de esta modificación del *Peloponnesian War* de VG fue que la clase se dividió en tres equipos, Atenas, Esparta y Persia. Dentro de cada equipo había facciones que tenían que cooperar para desarrollar una estrategia para ganar la guerra, aunque sólo la facción en el poder cuando se alcanzara la victoria era declarada ganadora del ejercicio. Básicamente he hecho pruebas del concepto básico de *Pericles* con una enorme audiencia de estudiantes civiles y militares durante una década.

### **RAM vs Modelo de Facción**

El acrónimo RAM es un término de ciencias políticas que significa modelo de actor racional. El concepto se usa como manera simplificada para modelar el comportamiento de una nación. La principal suposición de este modelo es que el comportamiento internacional de una nación puede comprenderse con un conjunto de políticas singular y coherente. En su obra clásica “La esencia de la decisión”, Graham Allison examinó la Crisis de los Misiles de Cuba mediante este y otros modelos y concluyó que el RAM era inadecuado para modelar las acciones de un gobierno.

Lo que encuentro interesante es que la mayoría de wargames estratégicos han usado tradicionalmente el RAM centrado en el jugador que actúa como la omnipresente representación de un combatiente. *Pericles* evita el RAM y contempla las políticas y estrategias de las Ciudades-estado oponentes como producto de una lucha interna por el poder. En el siglo 5 a.C., hubo épocas en las que la lealtad de las facciones dominaba las afiliaciones de la Ciudad-estado. Esta era una consideración importante con respecto a cómo construí el modelo de *Pericles* y cómo intenté más tenazmente alinear este diseño con la historia.

### **Aristófanes**

Una de las cosas que ha hecho el trabajar en *Pericles* es que relea las obras de Aristófanes. Aristófanes fue uno de los creadores originales de la comedia satírica occidental y sus obras fueron representadas mientras se libraban las Guerras del Peloponeso. Esto convierte a las obras en una rica fuente de información, pues

Aristófanes parodiaba a muchos de los principales políticos y generales de la época. Sentía especial antipatía por Cleón, y cualquier referencia a un curtidor, paflagoniano o mercader de pieles era una alusión al líder de los Demagogos de entonces. Usé a Aristófanes como vehículo que aportara algo de contexto y eventos aleatorios en cada turno del juego. En la obra de Aristófanes *Nubes*, satiriza a Sócrates y a su filosofía. Lo que encuentro fascinante en estas obras es que Aristófanes conocía y veía a algunas de estas figuras legendarias a diario en el ágora ateniense. Hablaba con ellos, conocía los rumores sobre ellos, y entonces se reía de ellos delante de toda la ciudad. A veces la única pista que tenemos en un evento no mencionado en el texto de Tucídides es Aristófanes, cuando aparece en algún diálogo humorístico.

Un efecto secundario de esta investigación es que hizo que, por razones personales, investigara aparte sobre Sócrates. La versión resumida es: “una vida sin examinar no vale la pena vivirla”. Así que ahí va; mi naturaleza y deseo es expandir siempre los límites del diseño de juegos. Esto tiene muchas consecuencias inintencionadas. Primero, si has jugado a uno de mis juegos, has jugado a uno de mis juegos. Incluso mis diseños CDG son bastante diferentes entre ellos, como *Pericles* lo es a su punto de origen, *Churchill*. Esto quiere decir que he fracasado totalmente a la hora de desarrollar una serie consistente que la gente pueda usar como base para aprender mi siguiente diseño, aunque *Great Battles* se acerca, pero más debido a Richard Berg que a mí. Segundo, me ha ganado una reputación de diseñar juegos de estrategia complejos de la que soy culpable de los cargos. Esto quiere decir que es improbable que vaya a diseñar un juego que se convierta en un fenómeno mundial incluso aunque mis mecánicas hayan estimulado los trabajos de otros.

Mi filosofía de diseño siempre ha sido diseñar juegos de estrategia profundos con mecánicas a la medida que puedan resistir el paso del tiempo. Esto quiere decir que es improbable que vaya a tener un éxito en el mercado con uno de mis diseños históricos. En esencia, soy básicamente un diseñador de juegos históricos, no uno que coge una

mecánica tematizada y la adereza con meeples con ropa de la antigüedad y lo llama historia. Otros tendrán que juzgar si he tenido éxito a este respecto, pero aún se juega a los herederos de *We The People* tras dos décadas y la cosa sigue. Como dijo el tipo que saltó desde el piso 80 del Empire State Building, “por ahora todo bien.” Basta de introspección y volvamos a *Pericles*.

## **Simplicidad al otro lado de la Complejidad**

Creo que cuando conoces un tema íntimamente, tienes posibilidades de lograr una simplicidad de mecánicas que traduzca la complejidad del tema a un formato utilizable. Esta era mi intención, aunque, como es habitual, es probablemente más de lo que la audiencia general de jugadores pueda tolerar. Creo que Aristófanes hubiera reconocido estas insuficiencias y me hubiera satirizado por ello.

Un ejemplo de lo que estoy hablando es los importantísimos asedios que se intentaban y lograban alrededor del cincuenta por cien de las veces. ¿Cómo sé esto? En mi investigación para *Pericles* di con un texto publicado en 1997, después de mi diseño para VG, firmado por Scott Rusch y titulado *Polioretic Assault in the Peloponnesian War*. Es una tesis doctoral de 969 páginas que trata sobre los asedios con gran detalle y de manera muy bien documentada. Pude comprar una copia electrónica de este trabajo cuyo facsímil es un mecanoscrito. Mi impresión es que el Dr. Rusch usó un montón de corrector en su creación. La conclusión del estudio estaba en la primera frase, pero tendrás que creerme o leer el texto para confirmar que, en sus palabras, “Descubrimos, de hecho, que 101 asaltos tuvieron lugar en la Guerra del Peloponeso, de las cuales la mitad tuvieron éxito para los atacantes.” Por cierto, esta fue mi conclusión desde mi primera investigación para el diseño para VG. También cuento, aunque no tengo un doctorado.

Aunque estoy seguro de que hay un pequeño grupo de jugadores a los que les gustaría tener una regla para cada asedio histórico y métrica analítica citados en el texto, escojo reducirlo todo a una regla en cosa de una docena de palabras. Así que, cuando digo

que soy un diseñador de juegos históricos y que me documenté en detalle sobre los asedios, eso es lo que quiero decir. Basándome en mi investigación, representé los asedios con precisión y espero que elegantemente dentro del diseño de *Pericles*. Por cierto, poliurcética es en griego (aproximadamente) “el que captura ciudades”. Espero que esto demuestre lo que me esforcé por encontrar la simplicidad al otro lado de la complejidad.

Dicho esto, una de las lecciones que aprendí de *Fire in the Lake* es que las superiores ayudas de juego de Volko son una gran manera de hacer un juego más accesible y a controlar la complejidad presupuestaria del diseño. Diseñé la mayoría de mi juego basándome en lo que podría resumirse en una ayuda de juego. Así que, una vez hayas examinado las reglas, no deberías tener que volver a leerlas de nuevo si usas la ayuda de juego. Por supuesto, eso no funcionará para todos, pero la red de seguridad de las reglas debería de resolver cualquier pregunta. Aunque las reglas no son más cortas que la ayuda de juego, son a mi entender moderadamente sencillas y usan mecánicas simples, así que no pierdo la esperanza de que supongan un obstáculo fácil para entrar en mi diseño. Con ese fin he dedicado una gran cantidad de tiempo desarrollando mi versión de un ‘gymnasium’ de entrenamiento para que puedas entrar fácilmente en el diseño; espero que aproveches esta ruta que te ofrezco.

### Los Persas

Este fue quizá el mayor desafío del diseño al que me enfrenté. Cuando enseñaba sobre el tema en la escuela de postgrado –para ver si mis estudiantes habían leído realmente el material– solía preguntar: “¿Quién ganó la Guerra del Peloponeso?” Una respuesta razonable es Esparta; a mi juicio, la respuesta más correcta es Persia. Puesto que *Pericles* cubre el período que va del 460 al 400 a.C., debe hacerse notar que la famosa Guerra de Salamina de los persas aún estaba activa durante la primera década de este juego. La razón por la que hago observar que fueron los persas los que ganaron la guerra del Peloponeso se basa en el tratado que acabó la guerra con Persia. Ese tratado entre griegos y persas indicaba que la armada

persa no podría entrar al Mar Egeo y que las fuerza terrestres persas no podrían acercarse a ninguna colonia costera de Jonia a más de 3 días de marcha. A cambio, los griegos prometieron dejar de atacar a los persas. Al final de la Guerra del Peloponeso, básicamente estas dos condiciones principales fracasaron cuando una agotada Esparta sucumbió durante la guerra de Corinto que siguió en el siglo 4 a.C.

Habiendo visto a 30 oficiales militares en tres equipos combatir la Guerra del Peloponeso, encuentras que el papel de los persas –aunque significativo– fue de manipulación financiera y política. Quizás algún día haga una expansión para *Pericles*, pero el aumento de la complejidad para introducir a un tercer y agresivo bando estaba fuera de la narrativa histórica y alejaría el enfoque del diseño de donde yo creo que pertenece. Tal y como está, el dominio persa permite a Esparta obtener fondos de Persia construyendo bases casi intocables que apoyan a un ejército mayor, que básicamente fue la contribución tangible de los persas a este conflicto. Creo que este es el mejor equilibrio histórico y complejidad para este diseño.

### Conclusión

Podrías escribir mucho más sobre este diseño, pero por suerte tengo la revista *c3i* de Rodger MacGowan para futuras discusiones sobre uno de mis temas históricos favoritos. Espero que disfrutes el juego.

## 20.0 Bibliografía

Lo que sigue es una lista de fuentes esenciales sobre este período que he leído, estudiado y usado para diseñar *Pericles* y mi antiguo *The Peloponensian War*. He consultado y leído al menos 50 obras desde la universidad, incluidas las distintas bibliografías de estos libros. [Se traduce el título y se indica editorial española de las obras con edición actual en castellano. N. del T.]

Aristófanes, *Las obras completas*, distintas traducciones y ediciones en inglés y castellano

Uno de los importantes e interesantes comentarios sobre la Guerra del Peloponeso

es la sátira política de este gran dramaturgo (Aristófanes). En algunos casos, él es la única fuente para posibles misiones de Paz no mencionadas por Tucídides. Sólo existen 11 obras completas; la primera vez que se representó *Los acarnienses* fue en el 425 a.C. Nadie está seguro de cuántas obras escribió, pero hubo 1ª y 2ª ediciones de las obras suyas que tenemos y se citan otras 30 aproximadas de las que no existen copias. Comentaré que varias de las obras de Aristófanes incluyen material para adultos con palabras extremadamente adultas, así que los padres quedan avisados.

---

Bagnall, Nigel, *The Peloponnesian War*, Pimlico, 2004.

Un buen libro estándar sobre la época, pero, habiendo otras opciones, yo sugeriría comenzar con Lendon o Kagan.

Bernstein, Al, Cintas de audio de las conferencias en el *Naval War College*, no publicadas.

Mi primer contacto con este compañero neoyorquino y antiguo estudiante de Kagan fueron sus conferencias en cinta sobre la Guerra del Peloponeso puesta a disposición de varios profesores por el Naval War College. Conocí entonces a Al y nos hicimos buenos amigos, y fue mi asesor con mi primer diseño, *Peloponnesian War*. Dedico este trabajo a la memoria de mi viejo amigo.

---

Durant, Will, *The Life of Greece*, Simon and Shuster, 1939

Una de mis metas antes de morir es acabar esta obra de once volúmenes sobre la civilización. Para este diseño leí finalmente el volumen 2. Es bastante bueno y el título del escenario de campaña viene del capítulo sobre este conflicto, "El suicidio de Grecia".

---

Green, Peter, *Armada from Athens*, Doubleday, 1970.

Un viejo favorito cuya tesis principal es: la expedición a Sicilia surgió del deseo de Atenas de controlar una localización rica en grano. Está basado en una sola línea de Tucídides que se ha visto erosionada por investigaciones y comentarios recientes. Puesto que casi todo comentario sobre esta época es una combinación de trabajo erudito y de conjeturas, decide por ti mismo. He

descubierto que mi lectura de *Feeding the Democracy* (a continuación), con su análisis más basado en estadísticas, apoya en parte esta vieja perspectiva

---

Herman, Mark, *The Peloponnesian War, Victory Games*, 1991.

Usé Buena parte de investigación original para este diseño. Todavía tengo que encontrar un resumen comparable sobre las batallas navales y las estadísticas publicado en el manual.

---

Hanson, Victor Davis, *A War Like No Other*, Random House, 2005.

Esta es una lectura obligatoria una vez hayas leído a Tucídides. Este libro analiza las dimensiones esenciales de la 2ª Guerra del Peloponeso y tiene interesantes observaciones, como que hubo batallas de hoplitas tradicionales de sólo 4-5 horas durante todo el conflicto de 27 años. Muy recomendable.

---

Jenofonte, *Helénicas*, diversas traducciones y ediciones en inglés y en castellano.

Si lees a Tucídides, te darás cuenta de que su historia acaba en el 411 a.C., casi a mitad de frase. Así que, te preguntarás, ¿cómo conocemos cómo acabó la guerra y quién ganó? La respuesta es que la historia de Jenofonte continúa donde Tucídides la dejó y llega hasta el final. Claramente estuvieron trabajando juntos en algún momento. Así que necesitas leer como mínimo el primer tercio de la historia de Jenofonte si quieres saber cómo termina la película.

---

Kagan, Donald, *La Guerra del Peloponeso\** (*varios trabajos*), Edhasa, 2009.

En aras de la brevedad, he citado el volumen uno de esta obra de cuatro volúmenes que descubrí en los 90 cuando diseñaba *The Peloponnesian War* (VG, 1991). Si quieres aprender seriamente sobre este tema, tienes que repasar los cuatro volúmenes, que son *The Outbreak of the Peloponnesian War*, *The Archidamian War*, *The Peace of Nicias and the Sicilian Expedition*, y *The Fall of the Athenian Empire*. Accedí a estos cuatro volúmenes para mi primer diseño de la Guerra del Peloponeso a través de un préstamo interbibliotecario, y creí haber muerto y haber ido al cielo. También usé para este y mis dos anteriores diseños las dos



obras *Pericles of Athens and the Birth of Democracy* y *Tucídides* (Edhasa, 2014), del mismo autor.

Lendon, T. E., *The Song of Wrath*, Basic Books, 2010.

Este es uno de los libros más emocionantes y bien escritos que he leído sobre el tema. Aunque se propone cubrir sólo los 10 primeros años del conflicto conocido como Guerra Arquidámica, hace realmente un trabajo asombroso cubriendo la 1ª Guerra del Peloponeso y la guerra con Persia que precedieron a este conflicto. Todo el concepto del Honor y cómo operan las condiciones de victoria de este juego se ha inspirado en este trabajo. Además de ser un estudioso de gran talento, Ted Lendon es también un coleccionista de wargames de la Antigüedad y un tipo estupendo.

Moreno, Alfonso, *Feeding the Democracy*, Oxford University Press, 2007.

Una de las grandes preguntas que quería comprender para este diseño era cómo de vulnerable era Atenas si perdía sus reservas de grano. La respuesta es que Atenas tenía muchas fuentes de grano disponibles en el mercado, pero el Helesponto proporcionaba la más fiable y regular. Para mi satisfacción, este trabajo ha respondido a la pregunta.

Rusch, Scott M., *Polioretic Assault in the Peloponnesian War*, Univ. de Penn., 1997

Una tesis doctoral que cubre todos los asaltos a posiciones fortificadas durante todo el período que trata este juego. Este impreso de casi 1000 páginas confirmó mi antigua regla del juego para VG de que este tipo de ataque funcionaba el cincuenta por cien de las veces.

Rusch, Scott M., *Sparta at War 550-362*, Frontline Books, 2011.

Un relato histórico muy detallado sobre la cultura y la estrategia espartanas antes, durante y después de la guerra del mismo autor que la obra sobre los asaltos.

Sículo, Diodoro, *Las guerras persas y la Caída de Atenas, Libros 11-14 (480-401 a.C.)*, Biblioteca Histórica Gredos, volúmenes III y IV, 2006/2008

La traducción al inglés de Peter Green (véase arriba) cubre todo el período de este diseño. En el prefacio cita a un comentarista que dice "...el historiador (Diodoro) cuyo trabajo debe usar todo historiador moderno de la antigua Grecia, aunque deseando fervientemente que esto pudiera evitarse." Él sobrevive, puesto que la suya es la única voz que conecta todo el siglo 5 en una narración completa. Úsese con precaución, especialmente considerando que esta obra épica fue escrita varios siglos después de que ocurriesen los acontecimientos que describe basándose en fuentes que ya no poseemos.

Tucídides, hijo de Óloro, *Historia de la Guerra del Peloponeso*, diferentes traducciones y ediciones en castellano.

Este es mi libro favorito, así que lo he leído muchas veces y es nuestra principal fuente para este período. Durante mi vida he leído la mayoría de traducciones al inglés. La que sugeriría es *The Landmark Thucydides* (traducción de Strassler), que incluye extensos mapas con excelentes notas de resumen en los márgenes. La traducción de Crawley se considera la más fiel al texto original y están después las traducciones de Finley, Warner, y Hammond. Las buenas noticias es que muchas traducciones de esta historia legendaria están disponibles en cualquier librería (recuerda cuando esa era la forma en que conseguíamos libros), habiendo varias versiones electrónicas gratuitas o muy económicas (\$0.99).



## CRÉDITOS

**Diseño del Juego:** Mark Herman

**Documentación:** Carole Herman

**Desarrollo del Juego:** Francisco Colmenares

**Director Artístico y Diseño de la Caja:** Rodger B. MacGowan

**Edición de Reglas:** Steven Mitchell

**Reglamento, Manual y Tarjetas de Ayuda para los Jugadores:** Charles Kibler

**Mapa, Fichas y Mazos de Cartas:** Francisco Colmenares y Knut Grunitz

**Revisión de Textos:** Jonathan Squibb

**Diseño Gráfico:** Peter Cluen y David Dockter

**Desarrollo Adicional:** Steven Mitchell, Francisco Colmenares, JR Tracy, Jonathan Haber y David Dockter

**Productores:** Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, y Mark Simonitch

**Coordinación de la Producción:** Tony Curtis

**Pruebas de Juego:** Carole Herman, Grant Herman, Dan Schriebstein, Jonathan Haber, Tom Stein, Ken Stein, James Diener, JR Tracy, William Terdoslavch, Steven Matthews, Scott Muldoon, Andy Lewis, Charles Finch, Gordon Pueschner, David Dockter, Chris Greenfield, Steven Mitchell, Drew Gilbert, Rory (Hawkeye) Aylward, Greg Schmittgens, Jim Lacey, Jimmy O., Wendell, Mark Mimh, Peter Perla, Richard Phares, Gary Gonzalez, y la 1st Minnesota

**Agradecimientos Especiales** a Francisco Colmenares (diseño de cartas y apoyo gráfico general), David Dockter (mapa para las pruebas y rediseño) y a Jonathan Haber con Cluen por su perspectiva y apoyo a este diseño.

**Traducción al Castellano:** Luis H. Agüe



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2016 GMT Games, LLC