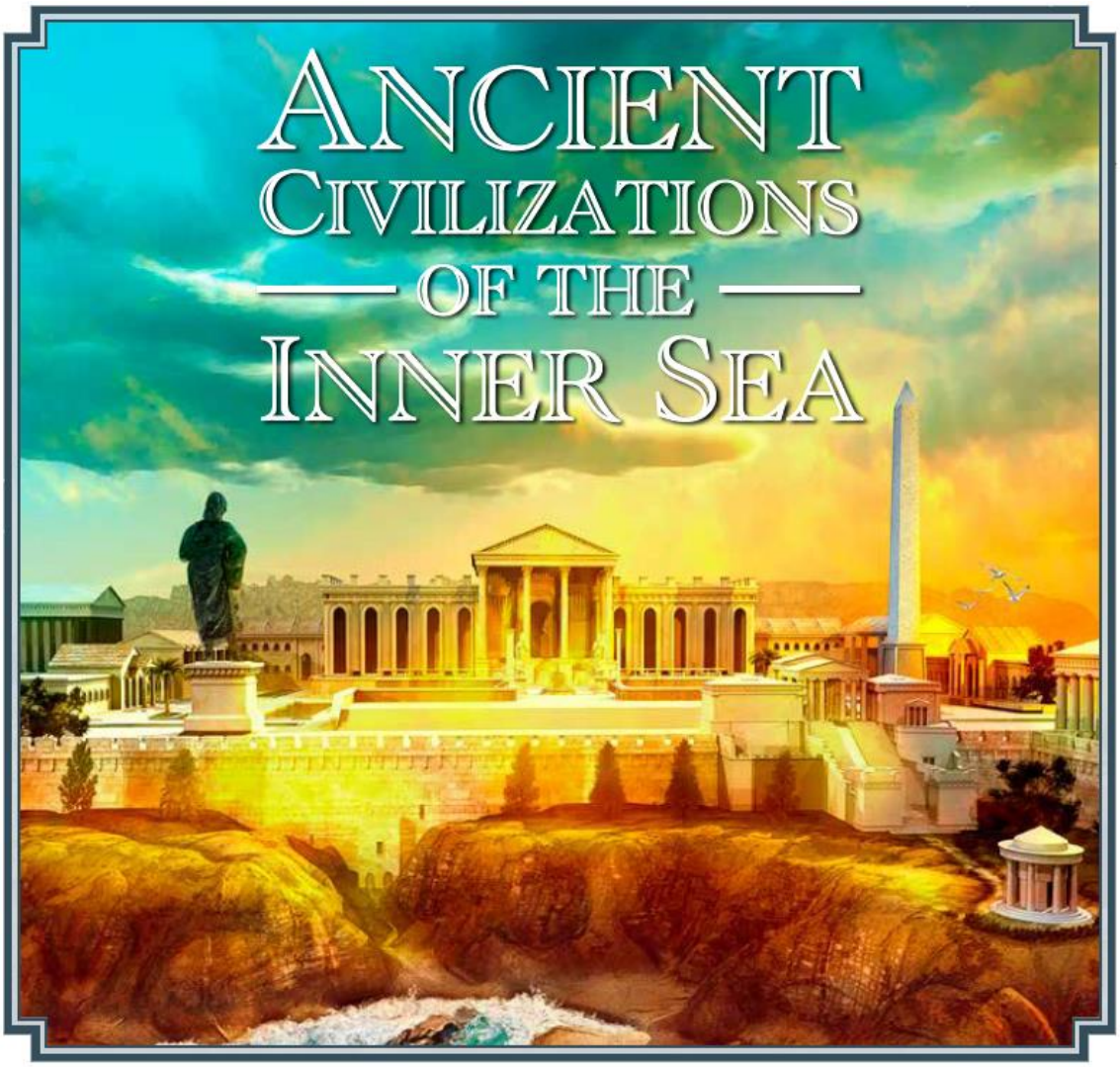


Manual

diseño del juego de
Christopher Vorder Bruegge y Mark McLaughlin

desarrollo del juego de
Fred Schachter

© 2019 GMT Games, LLC

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Despliegue Genérico de Escenarios…..... 3
Los Escenarios..... 4
Tamaño del Mapa.....4
Civilizaciones con Múltiples Jugadores.....5
Juego en Equipo.....6
Escenarios de Situaciones Históricas.....6
Escenarios de Situaciones Libres.....9
La Caída de Roma I.....12
Versiones.....12
Despliegue.....13
Reglas Especiales.....14
Aníbal.....17
Despliegue.....18
Reglas Especiales.....19
Juego en Solitario.....24
Decisiones de las CSJ.....24
CSJs Enemigas.....25
Uso de cartas por parte de las CSJs.....26
Competición en Solitario.....27
CSJs y Bárbaros.....28
CSJs y la Regla de Eneas.....28
Oro.....28
Colocación de Discos de las CSJ.....29
Talentos, Robo de Cartas y PVs de las CSJs.....32
La Caída de Roma II.....32
Versiones.....32
Despliegue.....33
Reglas Especiales.....33
Ejemplo de Colocación del Disco de los Visigodos.....37
Griegos y Persas.....38
Despliegue.....38
Reglas Especiales.....39
Alejandro Magno.....42
Despliegue.....42
Reglas Especiales.....44
Darío III.....48
Despliegue.....48
Reglas Especiales.....49
El Dios-Rey de Egipto.....52
Despliegue.....53
Reglas Especiales.....54
Variantes del Dios-Rey con Múltiples Jugadores.....56
Nivel de Desafío.....58
Ejemplo de Partida.....59
Despliegue.....59
Fase de Crecimiento.....59
Fase de Cartas.....60
Fase de Competición.....62
Fase de Ajustes.....63
Creación de Escenarios.....64
Procedimiento para la Creación.....64
Hostilidad de las CSJs.....66
Fase de Exploración.....67
Secuencia de Creación de Civilizaciones..68
Aclaraciones a las Cartas.....70
Escenarios de Exploración – Referencia Rápida……..72

INTRODUCCIÓN

En este Manual encontrarás numerosos escenarios creados para todo tipo de jugadores y estilos de juego. Todos los escenarios se pueden jugar tanto en solitario como con varios jugadores. Para jugar en solitario puedes escoger llevar ambos bandos tú mismo o hacer que un bando use la "civilización sin jugador" automatizada o "CSJ".

Se presentan primero los escenarios para varios jugadores, seguidos de las reglas para las partidas en solitario y los escenarios históricos para jugar en solitario. Los escenarios con título que comienzan en la página 12 son siempre de carácter histórico, mientras que los escenarios situacionales de las páginas 6-12 vienen de dos maneras: históricos o libres.

Nota del Diseñador: *En las situaciones libres, los jugadores deciden entre ellos si desean emprender una partida pacífica de exploración y expansión, una partida más hostil y competitiva, o una combinación de ambas cosas.*

Todos los escenarios históricos tienden a ser juegos de guerra con dos o más jugadores y son más adecuados para el juego en solitario. Los escenarios históricos tienden a ser más cortos, con civilizaciones que son hostiles entre ellas desde el principio. En estos escenarios, la victoria no se limita a la acumulación de puntos: se trata también de conquistar o sobrevivir.

Despliegue: La página siguiente contiene un procedimiento genérico para el despliegue, aunque muy probablemente cada escenario contendrá modificaciones de un tipo u otro. Siempre que las instrucciones de despliegue de un escenario contradigan cualquiera de las que se muestran a continuación, tendrán prioridad.

© 2019 GMT Games, LLC

Reglas Especiales: Los escenarios de este manual observan las reglas básicas del Reglamento excepto donde específicamente difieran en las secciones que siguen. Algunos de ellos usarán también las reglas para el juego en solitario que comienzan en la página 24. Siempre que las reglas para el juego en solitario contradigan cualquier regla básica, tendrán prioridad. Siempre que la regla especial de un escenario contradiga cualquier regla básica, la del escenario tendrá prioridad.

DESPLIEGUE GENÉRICO DE ESCENARIOS

Sigue el procedimiento descrito a continuación para desplegar cualquier de los escenarios de este manual. Estos tendrán a menudo reglas de despliegue específicas: siempre que el despliegue de un escenario modifique o contradiga cualquiera de los puntos siguientes, el escenario siempre tiene prioridad.

1. Tablero: Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. Discos Blancos: Coloca los discos blancos junto al tablero, formando una reserva. Si el escenario especifica el uso de un mapa que no sea el Mapa Completo, consulta la página 4 para ver la colocación de los discos blancos en el mapa.

3. Cilindros: Coloca un cilindro blanco en la casilla **Época I**, y otro en la casilla **Turno 1**. Deja a un lado los demás cilindros por ahora.

4. Colores de los Jugadores: Cada jugador elige el color con el que quiere jugar: rojo, verde, azul, púrpura, amarillo o marrón. Los jugadores cogen los 50 discos del color que eligieron y los colocan en la mesa frente a ellos para formar una reserva.

5. Bárbaros: Coloca los 50 discos negros en la mesa para formar una reserva general para los Bárbaros.

6. Marcadores de PV: Cada jugador coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

7. Primera Civilización

7a: Coge un disco de cada jugador y colócalo en un recipiente opaco (por ejemplo, una taza de café limpia y seca). Extrae uno de estos discos al azar y colócalo en la casilla **1** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones.

7b: Ese jugador selecciona una de las civilizaciones disponibles del escenario, recibe la **Tarjeta de Civilización** correspondiente y la coloca en la mesa frente a él.

7c: Ese jugador coge entonces 12 discos de su reserva y los distribuye de la siguiente manera:

◦ Coloca 2 en el área natal de esa civilización.

◦ Coloca 2 en todas las áreas terrestres adyacentes a su área natal.

◦ Si le queda alguno, coloca 1 en todas las áreas de mar adyacentes a su área natal.

◦ Si aún le quedan, coloca discos en áreas vacías adyacentes a un área ya ocupada –hasta 2 discos por área terrestre, después hasta 1 por área de mar– y/o coloca hasta 1 disco más en áreas ya ocupadas.

No se puede colocar un disco en o adyacente a otra área natal.

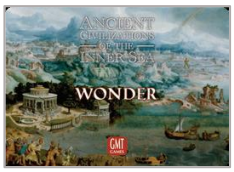
Si, durante cualquiera de los pasos anteriores, el jugador no tiene suficientes discos para llevar a cabo las instrucciones totalmente, coloca tantos como pueda e ignora el resto.

8. Segunda Civilización: Roba al azar otro disco de civilización y colócalo en la siguiente casilla vacía ("**2**") del contador de Orden de Turno. Este jugador selecciona una de las civilizaciones disponibles restantes con la que jugar y la **Tarjeta de Civilización** correspondiente. Después coge 12 discos de su reserva y los distribuye de la misma manera que el primer jugador en el paso 7.

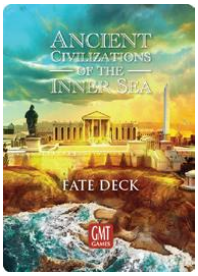
9. Civilizaciones Restantes: Repite el paso 8 hasta que todos los jugadores tengan un marcador en el contador de Orden de Turno, una civilización, y los discos iniciales desplegados en el mapa.

Si todos los jugadores lo acuerdan, este procedimiento libre descrito en los pasos 7-9 puede ser usado para cualquiera de los escenarios básicos del Reglamento.

10. Cartas de Maravilla: Coloca las siete cartas de Maravilla



boca arriba junto al tablero. Coloca el bloque asociado a cada Maravilla sobre su carta.



11. Cartas de Destino: Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, después baraja las restantes cartas de Destino. Por cada civilización activa, deja aparte 5 de estas cartas bocabajo (*por ejemplo, si hay 4 civilizaciones, deja aparte 20 cartas*), después baraja el mazo de Eventos con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo. Coloca las cartas que dejaste a un lado bocabajo encima de este mazo de robo.

12. Cartas Iniciales: Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de robo para formar sus manos iniciales.

Puedes mirar tus cartas en cualquier momento, pero mantenlas en secreto para tus oponentes.

13. Comienzo de la Partida: Deja aparte los demás componentes por ahora. Comienza la partida con la primera Fase de Crecimiento.

LOS ESCENARIOS

TAMAÑO DEL MAPA

Algunos escenarios utilizan todo el mapa, mientras que otros sólo usan una parte de este. Cada escenario indicará cuál de las cinco configuraciones del mapa usa.

Mapa Completo

Esta modalidad usa el mapa entero. Se puede jugar en todas las áreas.

Mapa Occidental

Cuando un escenario indique que se usa el Mapa Occidental, coloca un disco blanco en cada una de las siguientes áreas:

- Macedon
- Illyria
- Ionian Sea
- Central Mediterranean
- Bay of Sirt
- Sirt

Esta línea representa el borde oriental del mapa a efectos de cualquier regla. Durante la partida, no puede colocarse ninguna ficha en estas áreas marcadas ni en ninguna al este de ellas.

Mapa Occidental Extendido

Cuando un escenario indique que se usa el Mapa Occidental Extendido, coloca un disco blanco en cada una de las siguientes áreas:

- Phrygia
- Lydia
- Minoan Sea
- Eastern Mediterranean
- Libyan Sea
- Marmarica

Esta línea representa el borde oriental del mapa a efectos de cualquier regla. Durante la partida, no puede colocarse ninguna ficha en estas áreas marcadas ni en ninguna al este de ellas.

Mapa Oriental

Cuando un escenario indique que se usa el Mapa Oriental, coloca un disco blanco en cada una de las siguientes áreas:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Central Mediterranean
- Bay of Sirt
- Sirt

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de cualquier regla. Durante la partida, no puede colocarse ninguna ficha en estas áreas marcadas ni en ninguna al oeste de ellas.

© 2019 GMT Games, LLC

Mapa Oriental Extendido

Cuando un escenario indique que se usa el Mapa Oriental, coloca un disco blanco en cada una de las siguientes áreas:

- Umbria
- Rome
- Tyrrhenian Sea
- Carthaginian Sea
- Carthage
- Thapsus

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de cualquier regla. Durante la partida, no puede colocarse ninguna ficha en estas áreas marcadas ni en ninguna al oeste de ellas.

Nota del Diseñador: *Contra más civilizaciones haya en el juego y más pequeño sea el mapa usado, más probabilidad –y antes– de que tenga lugar la competición directa (guerra), y tendrá lugar más frecuentemente. En pocas palabras: contra más concurrido esté el mapa, será más probable que las civilizaciones encuentren necesario competir por el espacio. Por supuesto, incluso civilizaciones muy separadas pueden fastidiarse entre ellas infligiendo los tormentos permitidos por las cartas… ¡Y esos esfuerzos/penurias pueden ser ciertamente considerables!*

CIVILIZACIONES CON MÚLTIPLES JUGADORES

Consejo: *Se insta a los jugadores nuevos a seleccionar un escenario en el que cada jugador controle una única civilización. Aquellos con experiencia pueden considerar controlar dos o más civilizaciones. Pero date por advertido: aunque puede ser muy divertido controlar más de una civilización a la vez, la duración de la partida aumentará proporcionalmente al tener más civilizaciones en juego, así como el desafío de coordinar más de una mano de cartas en un esfuerzo similar al de una coreografía teatral.*

Hay diez civilizaciones incluidas en ***ACIS***, pero no más de seis de ellas estarán activas en una misma partida. El orden de turno en las partidas es por civilización, no por jugador, incluso cuando un jugador controla dos o tres civilizaciones.

Así pues, un jugador con dos civilizaciones podría ir primero y último en una Fase de Crecimiento, o jugar dos turnos consecutivos, etc.

Un jugador no puede cambiar cartas, talentos ni discos entre las civilizaciones que controla, y debe mantener la mano de cartas y las reservas de cada civilización separadas. Las civilizaciones de un mismo jugador son oponentes entre ellas a efectos de las reglas, lo que incluye pero no se limita a la eliminación entre ellas durante la competición.

El espíritu de la partida con múltiples civilizaciones es coordinar las civilizaciones controladas por los jugadores dentro del marco de las reglas básicas, en la que cada jugador dirige una sola civilización.

Cada una de las civilizaciones de un jugador mantiene su propio total de PVs. Sus puntuaciones se suman para obtener un total general a la hora de determinar qué jugador tiene más o menos PVs para diversas reglas y efectos de las cartas.

Uno contra Dos

En general, cuando los jugadores controlan más de una civilización, cada uno debería de controlar el mismo número. Sin embargo, si todos los jugadores están de acuerdo, uno podría controlar una sola civilización y otro controlar dos. Si se hace así, las reglas básicas sufren las siguientes modificaciones:

- El jugador con una sola civilización puede escoger entre ser el primero o el último en seleccionar civilización.
- Este mismo jugador obtiene 16 discos iniciales en lugar de 12.
- El crecimiento mínimo del jugador con una sola civilización aumenta de 3 a 6.
- Durante cada Paso de Robo, el jugador con una sola civilización roba una mano básica de 4 cartas en lugar de 3.
- Si el jugador con una sola civilización recurre a la Regla de Eneas, regresa con un 50% más de discos. Puede recurrir a la Regla de Eneas incluso durante la última Época.

© 2019 GMT Games, LLC

● Este jugador siempre gana cualquier empate.
● Las civilizaciones del jugador que tiene dos reducen su mano a 4, y ambas comienzan la partida con sólo 4 cartas.
● La partida está limitada a dos Épocas, y puede comenzar en la Época I, II o III.

*Los jugadores deberán acordar de antemano si dejan la carta nº62 (*Time Marches On*) en la caja o si ignoran el texto cuando sea robada, puesto que esta carta puede terminar una Época de inmediato.*

● Durante la partida, el jugador con dos civilizaciones suma los PVs de ambas y divide ese total entre 4 para obtener su puntuación actual en PVs.

Puedes llevar la cuenta de esto usando un disco de un color que no esté jugando en el Contador de Puntos de Victoria, registrando así durante la partida la puntuación combinada de las dos civilizaciones. Esto es importante, puesto que es el total de PVs de cada jugador –no el de cada civilización– lo que determina quién controla la colocación de los invasores Bárbaros en ciertas cartas de Evento.

JUEGO EN EQUIPO

Nota del Diseñador: *El juego en equipo puede ser útil como herramienta para enseñar a jugadores noveles (emparejando a un jugador experto con un nuevo) o para jugadores que quieran una variante de la experiencia social que ofrece ACIS, tener a alguien con quien compartir la aventura, o para aquellos que deseen tener a alguien directamente "en su bando" durante la partida.*

Formación de Equipos

Al comienzo de la partida, los jugadores pueden decidir si forman equipos. Cread los equipos de cualquier manera que os parezca: por sorteo, a elección de los jugadores, o quizás por localización geográfica (*por ejemplo, dos civilizaciones occidentales contra dos orientales*). Cada equipo debería de tener el mismo número de jugadores, y cada jugador debería de tener su propia civilización.

Ejemplo: *En una partida con 4 civilizaciones, habría 2 equipos con 2 civilizaciones cada uno. En una partida con 6 civilizaciones, podría haber 3 equipos con 2 civilizaciones cada uno, o 2 equipos con 3 civilizaciones.*

Cooperación entre Miembros de un Equipo

● Un jugador no puede cambiar ni dar cartas, discos o talentos a sus compañeros de equipo.
● Un jugador puede mostrar a un compañero algunas, todas o ninguna de las cartas que tiene en mano en cualquier momento.
● Un jugador no puede jugar una carta que inflija más daño a un compañero que a otras facciones.

Ejemplo: *No sería posible jugar una carta que eliminara 1 disco de un compañero del mapa a menos que otra facción que no fuera del equipo también perdiera un disco.*

● Un jugador no puede colocar un disco en el área natal de un compañero de equipo. Un jugador no puede colocar un disco en un área que contenga un disco de un compañero si el hacerlo provocara que el área pasara a estar Disputada.

Victoria Individual y En Equipo

En el juego en equipo, cada civilización sigue llevando sus PVs de manera individual. Sin embargo, antes del comienzo de la partida, todos los jugadores deben acordar cómo se logrará la victoria:
a) Puntuaciones combinadas: Al final de la partida, el equipo con el mayor total de PVs combinados gana.
b) Victoria Individual: Al final de la partida, dentro del equipo que tenga la mayor total de PVs combinados, será la civilización que haya aportado más PVs la que gane.

ESCENARIOS DE SITUACIONES HISTÓRICAS

Nota: *Los siguientes cuatro escenarios son sólo una muestra de las muchas maneras en las que se puede jugar grandes competiciones ambientadas en la antigüedad usando el juego **ACIS**.*

© 2019 GMT Games, LLC

Opción: Colocación Inicial de las Maravillas

Si todos los jugadores están de acuerdo, en cualquier escenario histórico que comience en la Época II o posterior, cada civilización comenzará la partida con una o dos Maravillas (*al fin y al cabo, ha pasado tiempo hasta el comienzo representado en la partida*). Una vez colocados en el mapa todos los discos iniciales, pon los siete bloques de Maravillas dentro de la tapa de la caja. En Orden de Turno, cada civilización escoge al azar un bloque de Maravilla y lo coloca en cualquier área terrestre que ocupe, cogiendo después la carta de Maravilla correspondiente y colocándola boca arriba en la mesa frente al jugador propietario. Repite este proceso si se comienza con dos Maravillas por civilización.

Para facilitar su localización en el tablero del juego, los nombres de las áreas no se traducen en las instrucciones cuando aluden directamente a aquel. Puede consultarse su traducción al final del reglamento. (N. del T.)

Las Guerras Púnicas (2 Civilizaciones)

Usa el Mapa Occidental.

Un jugador es Roma, el otro Cartago.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Bárbaros: Antes del despliegue de las civilizaciones, coloca los siguientes discos de Barbaros en el mapa:
◦ 3 en cada una de las siguientes áreas: Syracuse, Noricum y Dalmatia;
◦ 2 en cada una de las siguientes áreas: Sicily, Baetica, Celt-Iberia, Tarraconensis, Idubeda, Aquitania, Tarraco, Gaul y Massilia;
◦ 1 en Sea of Sicily.

Tiempo: El juego comienza con el turno 1 de la Época II.

El juego dura tres Épocas, una por cada una de las tres Guerras Púnicas.

Patria Conquistada: Al final de cualquier Fase de Competición, si un jugador Controla tanto Roma como Cartago, la partida termina y ese jugador es declarado ganador.

Ajustes para el Juego en Solitario: Coloca un disco amarillo en Roma y otro en Cartago. Las reglas del Oro [página 28] están vigentes.

La CSJ puede ser cualquiera de las dos civilizaciones y siempre será enemiga tuya.

Cuando coloca discos en el mapa, la CSJ priorizará la defensa de su base antes de revisar la lista de prioridades normal [página 29]:

1º: Si su área natal contiene menos de 4 discos, colocará discos allí hasta que tenga 4.

2º: Si hay discos oponentes en un área adyacente a su área natal, colocará discos en esa área hasta que haya en ella más discos suyos que discos oponentes, o hasta que se alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

Segunda Guerra Púnica (3 Civilizaciones)

Usa el Mapa Occidental Extendido.

Un jugador es Roma, otro Micenas, y el último Cartago.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Bárbaros: Antes del despliegue de las civilizaciones, coloca los siguientes discos de Barbaros en el mapa:
◦ 3 en Syracuse;
◦ 2 en cada una de las siguientes áreas: Sicily, Baetica, Celt-Iberia, Tarraconensis, Idubeda, Aquitania, Tarraco, Gaul y Massilia;
◦ 1 en Sea of Sicily.

Tiempo: El juego comienza con el turno 1 de la Época II y termina con el último turno de la Época III.

Patria Conquistada: Al final de cualquier Fase de Competición, si un jugador Controla tanto su área natal como un área natal oponente, la partida termina y ese jugador es declarado ganador.

Ajustes para el Juego en Solitario: Coloca un disco amarillo en Roma, Cartago y Micenas. Las reglas del Oro [página 28] están vigentes.

Tanto Cartago como Micenas son CSJs y son enemigas tuyas.

Cuando coloca discos en el mapa, una CSJ priorizará la defensa de su base antes de revisar la lista de prioridades normal [página 29]:

1º: Si su área natal contiene menos de 4 discos, colocará discos allí hasta que tenga 4.

2º: Si hay discos oponentes en un área adyacente a su área natal, colocará discos en esa área hasta que haya en ella más discos suyos que discos oponentes, o hasta que se alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

César y Pompeyo

Usa el Mapa Occidental Extendido.

Un jugador es Roma (Pompeyo), el otro la Galia (César).

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Cada civilización usa un segundo juego de discos de otro color. Trata todos los discos de ambos colores como si fueran un solo color a efectos de las reglas.

Tiempo: El juego comienza con el turno 1 de la Época II y termina con el último turno 4 de la Época III. No compruebes la Muerte Súbita durante los turnos: ninguna de las dos épocas acabará antes de tiempo. Deja la carta nº62, ***Time Marches On***, en la caja. No se usará en este escenario.

Roma: La civilización que Controle Roma gana todas las capacidades especiales de la Tarjeta de Civilización de Roma; la otra, no. Si ningún jugador Controla Roma, nadie obtiene las capacidades.

En este escenario, el jugador que lleva a César puede tener tanto las capacidades especiales de Roma como las de la Galia si las circunstancias lo propician.

Además, durante cada Paso de Robo, el jugador que Controla Roma roba una carta adicional.

Al final de la Época II, si un jugador Controla Roma, obtiene 5 PVs. Al final de la partida, si un jugador Controla Roma, obtiene 10 PVs.

Ajustes para el Juego en Solitario: Coloca un disco amarillo en Roma. Las reglas de Oro [página 28] están vigentes.

Cualquier civilización puede ser la CSJ y siempre será enemiga tuya. Si la CSJ es Pompeyo, comienza el escenario Controlando Roma, y la trata tanto como su base como su área natal. Si la CSJ es César, comienza la partida sin discos en Roma, pero si la captura durante la partida, la tratará como su base y como su área natal.

Cuando coloca discos en el mapa, una CSJ priorizará la defensa de su base antes de revisar la lista de prioridades normal [página 29]:

1º: Si su área natal contiene menos de 4 discos, colocará discos allí hasta que tenga 4.

2º: Si hay discos oponentes en un área adyacente a su área natal, colocará discos en esa área hasta que haya en ella más discos suyos que discos oponentes, o hasta que se alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

Antonio y Cleopatra (2 Civilizaciones)

Usa el Mapa Completo.

Un jugador es Roma, el otro, Egipto.

Cada civilización comienza con 20 discos colocados en el mapa.

Cada civilización usa un segundo juego de discos de otro color. Trata todos los discos de ambos colores como si fueran un solo color a efectos de las reglas.

Esferas de Influencia: Antes del despliegue, coloca discos blancos en el mapa como si estuvieras señalando el Mapa Oriental. El jugador romano no puede colocar discos en estas áreas ni al este de ellas. El jugador

© 2019 GMT Games, LLC

egipcio no puede colocar discos en estas áreas ni al oeste de ellas. Una vez completo el despliegue, retira los discos blancos del mapa.

Límite de Tiempo: La partida comienza con el turno 1 de la Época III. No compruebes la Muerte Súbita durante los turnos: ninguna de las dos épocas acabará antes de tiempo (*excepción: véase Patria Conquistada a continuación*). Deja la carta nº62, ***Time Marches On***, en la caja. No se usará en este escenario.

Patria Conquistada: Al final de cualquier Fase de Competición de la Época IV, si un jugador Controla tanto Roma como Egipto, la partida termina y ese jugador es declarado ganador.

Ajustes para el Juego en Solitario: Coloca un disco amarillo en Roma y otro en Egipto. Las reglas del Oro [página 28] están vigentes.

La CSJ puede ser cualquiera de las dos civilizaciones y siempre será enemiga tuya.

Cuando coloca discos en el mapa, la CSJ priorizará la defensa de su base antes de revisar la lista de prioridades normal [página 29]:

1º: Si su área natal contiene menos de 4 discos, colocará discos allí hasta que tenga 4.

2º: Si hay discos oponentes en un área adyacente a su área natal, colocará discos en esa área hasta que haya en ella más discos suyos que discos oponentes, o hasta que se alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

Nota del Diseñador sobre el Rigor Histórico: *Obviamente, muchos de los eventos cataclísmicos y apocalípticos descritos por las cartas del juego no tuvieron lugar durante los breve períodos en los que están situados los escenarios históricos. Por lo tanto, considera que estos representan revueltas, alzamientos, disturbios civiles e incursiones piratas, invasiones de tribus nómadas o ataques de caudillos menores, así como desastres naturales y económicos… o signos de descontento del dios o dioses elegidos.*

ESCENARIOS DE SITUACIONES LIBRES

Nota del Diseñador: Para los cinco primeros escenarios que usan el mapa completo, los jugadores deben recordar que las civilizaciones que escojan que estén próximas entre ellas serán vulnerables a la competición desde el principio. Las civilizaciones distantes proporcionarán a los jugadores más oportunidades para una expansión inicial pacífica.

Escenarios de Situaciones Libres en Solitario

Si quieres jugar a cualquiera de los escenarios de Situaciones Libres en solitario [página 24], tendrás que usar la Reserva para Civilizaciones junto con las reglas de Hostilidad de las CSJs [página 66]. También puedes jugar a cualquiera de las situaciones siguientes como escenario de Exploración [página 64], con una o más de las CSJs como desconocidas al comienzo de la partida. Decide de antemano cuántas Épocas se jugarán y en qué Época comenzará la partida [véase Muerte Súbita, página 66].

Situación con 6 Civilizaciones

Usa el Mapa Completo.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Las siguientes civilizaciones están disponibles:

- **Occidental**: Dos de las siguientes a elegir: Galia, Celtiberia o Mauritania.
- **Central**: Dos de las siguientes a elegir: Roma, Cartago, Micenas o Minoicos.
- **Oriental**: Egipto y una de las siguientes: Fenicia o Troya.

Ejemplo: *Una vez escogidas dos civilizaciones occidentales, no puede escogerse la tercera. Lo mismo con las centrales. Egipto debe ser escogido y, una vez escogidas Troya o Fenicia, la otra no puede ser escogida. Así pues, siempre habrá exactamente dos de cada lista regional en juego (occidental, central y oriental).*

Situación con 5 Civilizaciones

Usa el Mapa Completo.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Las siguientes civilizaciones están disponibles:
● **Occidental**: Dos de las siguientes a elegir*: Galia, Celtiberia o Mauritania.
● **Central**: Dos de las siguientes a elegir*: Roma, Cartago, Micenas o Minoicos.
● **Oriental**: Egipto y una de las siguientes: Fenicia o Troya.

*: Una vez elegidas tres civilizaciones combinadas de las listas occidental y central, el resto no pueden ser elegidas.

Ejemplo: *Una vez escogidas dos civilizaciones occidentales, la tercera no puede ser escogida. Lo mismo sucede con las centrales. Una vez escogidas un total de tres civilizaciones entre occidentales y centrales, ninguna de las restantes puede ser escogida. Egipto debe ser escogido y, una vez escogidas Troya o Fenicia, la otra no puede ser escogida. Así pues, siempre habrá al menos una, y como máximo dos, de cada lista regional en juego (occidental, central y oriental).*

Situación con 4 Civilizaciones
Usa el Mapa Completo.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Escoge entre las siguientes opciones A, B, C y D a continuación, y después, que los jugadores elijan entre las civilizaciones disponibles de la lista.

A. Cuatro del Medio
Cartago y dos a escoger entre: Micenas, Minoicos o Troya.

B. Cuatro Esquinas
Galia, Mauritania, Fenicia y Egipto.

C. Cuatro Pilares
● **Occidental**: Dos de las siguientes a elegir: Galia, Celtiberia o Mauritania.
● **Central**: Una de las siguientes a elegir: Roma o Cartago.
● **Helénicas**: Una de las siguientes a elegir: Micenas, Minoicos o Troya
● **Oriental**: Una de las siguientes a elegir: Egipto o Fenicia.

D. Oriente contra Occidente
● **Occidente**: Dos de las siguientes a elegir: Galia, Celtiberia, Mauritania, Roma o Cartago.
● **Oriente**: Dos de las siguientes a elegir: Egipto, Fenicia, Minoicos, Troya o Micenas.

Situación con 3 Civilizaciones
Usa el Mapa Completo.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Escoge entre las siguientes opciones A, B, C y D a continuación, y después, que los jugadores elijan entre las civilizaciones disponibles de la lista.

A. "V" de Victoria
● Egipto
● Una de las siguientes a elegir: Celtiberia o Mauritania
● Una de las siguientes a elegir: Micenas, Troya o Minoicos

B. Guerra en el Mar
● Roma
● Cartago
● Una de las siguientes a elegir: Egipto o Fenicia

C. Desde un Extremo del Mundo al Otro
● Una de las siguientes a elegir: Celtiberia o Mauritania
● Una de las siguientes a elegir: Roma, Cartago o Micenas
● Una de las siguientes a elegir: Egipto o Fenicia

Opción de Doble de Discos
Si estáis jugando con tres o menos civilizaciones, cada uno de vosotros puede usar un segundo juego de discos de otro color. Trata todos los discos de ambos colores como si fueran un solo color a efectos de las reglas.

Ejemplo: *Una civilización podría usar los discos azules y púrpuras, otra usar los discos rojos y verdes, y la tercera los marrones y amarillos. En una partida con 2 o 3 civilizaciones usando el mapa completo, esta opción proporciona mayor capacidad para que*

© 2019 GMT Games, LLC

cada civilización puede aumentar su alcance, si están separadas geográficamente, de manera que pueden competir y cosechar más puntos de victoria de los que obtendrían con un solo juego de discos.

Situación con 2 Civilizaciones

Usa el Mapa Completo.

Cada civilización usa un segundo juego de discos de otro color. Trata todos los discos de ambos colores como si fueran un solo color a efectos de las reglas.

Escoge entre las siguientes opciones A, B y C a continuación, y después, que los jugadores elijan entre las civilizaciones disponibles de la lista.

A. El Lejano Oriente contra el Lejano Occidente

● Una de las siguientes a elegir: Celtiberia, Galia o Mauritania
● Una de las siguientes a elegir: Egipto, Minoicos o Fenicia

Cada civilización comienza con 16 discos colocados en el mapa.

B. Oriente contra Occidente

● Una de las siguientes a elegir: Celtiberia, Galia, Mauritania, Roma o Cartago
● Una de las siguientes a elegir: Egipto, Minoicos, Fenicia, Troya o Micenas.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

C. Roma contra Cartago

Un jugador es Roma, el otro Cartago.

Cada jugador comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Nota del Diseñador: *Para aquellos que quieran un juego más "de guerra", donde la probabilidad de una pronta competición se vea aumentada debido a la cercanía en el mapa de las civilizaciones iniciales, se recomiendan encarecidamente los siguientes siete escenarios, que usan sólo una parte del mapa. Por ejemplo, pon a cuatro jugadores en medio mapa y tendrás el equivalente en el juego a un combate de* wrestling *en una jaula de acero, pero con cuchillos.*

Situación Cuatro en Occidente

Este es un escenario para 4 jugadores que usa el Mapa Occidental Extendido.

Cada jugador selecciona una de las siguientes: Celtiberia, Galia, Mauritania, Roma, Cartago o Micenas.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Cuatro en Oriente

Este es un escenario para 4 jugadores que usa el Mapa Oriental Extendido.

Cada jugador selecciona una de las siguientes: Micenas, Egipto, Fenicia y o bien Minoicos o Troya. Una vez escogidos los Minoicos o Troya, el otro no puede ser seleccionado.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Tres en Occidente

Este es un escenario para 3 jugadores que usa el Mapa Occidental.

Cada jugador selecciona una de las siguientes: Celtiberia, Galia, Mauritania, Roma o Cartago.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Tres en Oriente

Este es un escenario para 3 jugadores que usa el Mapa Oriental.

Cada jugador selecciona una de las siguientes: Egipto, Fenicia y o bien los Minoicos o Troya o Micenas. Una vez escogida Micenas, Minoicos o Troya, las otras no pueden ser seleccionadas.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Dos en Occidente

Este es un escenario para 2 jugadores que usa el Mapa Occidental.

Cada jugador selecciona una de las siguientes: Celtiberia, Galia, Mauritania, Roma o

Cartago. Si Cartago o Celtiberia son escogidas, la otra no puede serlo.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Dos en Oriente: Un Borde contra Otro

Este es un escenario para 2 jugadores que usa el Mapa Oriental.

Cada jugador selecciona una de las siguientes:

- Egipto o Fenicia
- Una de las siguientes a elegir: Micenas, Troya o Minoicos.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

Situación Dos en Oriente: Guerra en el Mar

Este es un escenario para 2 jugadores que usa el Mapa Oriental.

Un jugador lleva a los Minoicos, el otro Fenicia.

Cada civilización comienza con 12 discos colocados en el mapa.

LA CAÍDA DE ROMA I

Escenario Histórico para Múltiples Jugadores

Este escenario de una sola época está ambientado en la Época IV, en el siglo V a.C. De 2 a 4 jugadores lideran a los Visigodos o a los Persas Sasánidas o a ambos, y a uno o a ambos Imperios Romanos, occidental y oriental.

VERSIONES

Escoge entre las siguientes opciones según el número de jugadores.

Versión para 4 Jugadores

Esta versión usa el Mapa Completo. Asignad a cada jugador el Imperio Occidental, el Imperio Oriental, los Visigodos o los Persas mediante cualquier método que deseéis.

Versión para 3 Jugadores I: El Imperio contra los Invasores

Esta versión usa el Mapa Completo. Mediante cualquier método que deseéis, asignad a un jugador las dos facciones del Imperio Romano, a otro los Visigodos y a otro los Persas. Al final de la partida, el total de PVs del jugador del Imperio es la mitad de la suma de las puntuaciones de ambas facciones romanas.

Versión para 3 Jugadores II: El Invasor contra los Imperiales

Esta versión usa el Mapa Completo. Mediante cualquier método que deseéis, asignad a un jugador los Visigodos y los Persas, a otro el Imperio Occidental y a otro el Imperio Oriental. Al final de la partida, el total de PVs del jugador Invasor es la mitad de la suma de las puntuaciones de los Visigodos de los Persas.

Versión para 2 Jugadores I: El Invasor contra los Imperiales

Esta versión usa el Mapa Completo. Mediante cualquier método que deseéis, asignad a un jugador los Invasores (Visigodos y Persas): el otro dirigirá a los Imperiales (Imperio Occidental e Imperio Oriental). Al final de la partida, cada jugador suma el total de PVs de cada una de sus facciones para obtener su puntuación final.

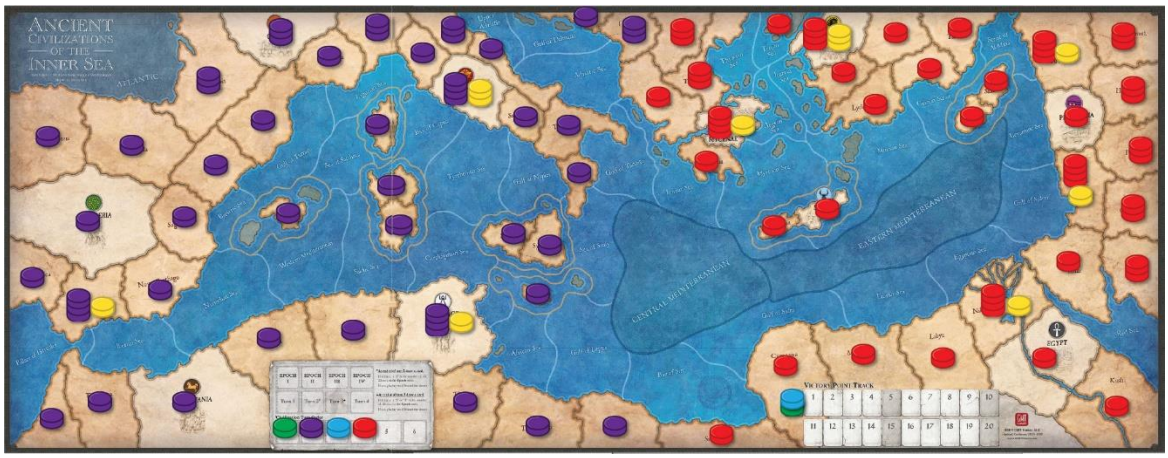
Versión para 2 Jugadores III: Roma Occidental contra los Visigodos

Esta versión usa el Mapa Occidental. Mediante cualquier método que deseéis, asignad a un jugador el Imperio Occidental: el otro dirigirá a los Visigodos. Persia y el Imperio Oriental no se usan: ignora cualquier referencia a ellos durante el despliegue o las reglas especiales.

Versión para 2 Jugadores IV: Roma Oriental contra Persia

Esta versión usa el Mapa Oriental. Mediante cualquier método que deseéis, asignad a un jugador el Imperio Oriental: el otro dirigirá Persia. El Imperio Occidental y los Visigodos no se usan: ignora cualquier referencia a ellos durante el despliegue o las reglas especiales.

© 2019 GMT Games, LLC



DESPLIEGUE

Tiempo: Coloca un cilindro blanco en la casilla Época IV del mapa, y otro en la casilla Turno 1.

Maravillas: No despliegues las Maravillas ni sus boques correspondientes: no se usan en este escenario.

Imperio Oriental (rojo)

El Imperio Oriental usa la Tarjeta de Civilización de Troya y los discos rojos. Troya es su área natal a todos los efectos.

● Coloca un disco rojo en la casilla **4** del Contador de Orden de Turno.

● Coloca 2 discos rojos en Macedon, 1 en Illyria y otro en Sirt, asumiendo que una línea invisible conecta las tres áreas. Después coloca un Campamento en todas las áreas terrestres al este de esa línea, así como en Trojan Sea.

● Coloca un segundo disco rojo –para señalar Asentamientos– en las siguientes áreas: Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan y Petra.

● Coloca 2 discos rojos adicionales –para señalar Asentamientos– en las siguientes áreas: Troy, Mycenae, Nile Delta, Al Mina y Tyre.

Estas ciudades representan, respectivamente, Constantinopla, con sus robustas murallas, Atenas, Alejandría, Antioquía y Jerusalén.

Imperio Occidental (púrpura)

El Imperio Occidental usa la Tarjeta de Civilización de Roma y los discos púrpura. Roma es su área natal a todos los efectos.

● Coloca un disco púrpura en la casilla **2** del Contador de Orden de Turno.

● Coloca dos discos púrpura en Dalmatia y 1 en Leptis, conformando una línea invisible que conecta las dos áreas. Después coloca un Campamento en todas las áreas terrestres al oeste de esa línea.

● Coloca un segundo disco púrpura –para señalar Asentamientos– en las siguientes áreas: Aquitania, Gaul, Liguria y Umbria.

● Coloca 2 discos púrpura adicionales –para señalar Asentamientos– en las siguientes áreas: Rome, Gades y Carthage.

Observa que no hay discos rojos ni púrpuras en el Contador de Puntos de Victoria en este momento.

Oro de Roma (amarillo)

● Coloca 2 discos amarillos en Roma y 2 en Troya.

● Coloca un disco amarillo en las siguientes áreas: Gades, Carthage, Mycenae, Nile Delta, Al Mina y Tyre.

Estos diez discos representan abstractamente la riqueza Imperial y están sujetos a saqueo por parte de aquellos que invadan y roben al Imperio [véase regla especial 4].

Invasores del Imperio: Visigodos (verde)

Los Visigodos usan la Tarjeta de Civilización de la Galia y los discos verdes. No tienen área natal. Coloca un disco verde en la casilla **1** del contador de Orden de Turno y otro en la casilla **0** de Contador de Puntos de Victoria.

Invasores del Imperio: Persas (azul)

Los Visigodos usan la Tarjeta de Civilización de Micenas y los discos azules. No tienen área natal. Coloca un disco verde en la

casilla **3** del contador de Orden de Turno y otro en la casilla **0** de Contador de Puntos de Victoria.

Manos de Cartas Iniciales

Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, devolviendo la carta nº62, ***Time Marches On***, a la caja: no se usa en este escenario. Baraja el resto de cartas de Destino, deja 10 de ellas aparte bocabajo, y baraja entones las seis cartas de Evento con las restantes. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego para formar un mazo de robo. Coloca las 10 cartas que dejaste aparte encima del mazo. Los dos Imperios Romanos roban cada uno 2 cartas. Los Visigodos y los Persas roban cada uno 3 cartas.

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El juego comienza con el turno 1 de la Época IV. No compruebes la Muerte Súbita durante los turnos: ninguna de las dos épocas acabará antes de tiempo. La partida termina cuando concluya la Fase de Competición del turno 4.

2. Potencias Terrestres

Las civilizaciones no reciben Crecimiento por las áreas marítimas, ni ganan PVs por la dominación de estas.

Las áreas marítimas tienen mucha menos importancia en este escenario que en otros, aunque sigue siendo necesaria la presencia de un disco para mover más allá o "encadenar" áreas de mar, y sigue siendo posible la competición en el mar. Esto refleja la atrofia del poderío naval de Roma, así como la ausencia de una potencia marítima visigoda o persa significativas en el Mediterráneo en esa época, así como el malestar económico y el estancamiento generales del Imperio Romano en conjunto.

3. Imperio Romano

Los Imperios Romanos Occidental y Oriental se consideran ambos "romanos" y deben obedecer las siguientes reglas.

a) El Imperio Occidental usa normalmente la Tarjeta de Civilización de Roma. El Imperio Oriental usa la Tarjeta de Troya, con un añadido: también usa la capacidad de la **Roma Imperial** para iniciar competiciones que se puede encontrar en la tarjeta de Roma.

b) El primer disco Occidental y el primer disco Oriental que se retiren del mapa por cualquier motivo se colocan en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria, en lugar de devolverse a la reserva.

c) Durante los pasos de Retiro, los Imperios Oriental y Occidental no pueden retirar más de 1 de sus discos de ningún área.

Ten en cuenta que ninguna mitad del Imperio comienza la partida con discos en la reserva: todos están desplegados en el mapa. Para poder disponer de discos en la reserva y poder colocarlos con el Crecimiento y al jugar cartas, especialmente durante el primer turno, puede que el Imperio tenga que depender de la eliminación voluntaria de discos.

d) No se pueden colocar discos del Imperio Occidental en áreas ocupadas por un disco del Imperio Oriental y viceversa. Ningún Imperio puede usar discos del otro para "encadenar" a través de un área ocupada por ese otro Imperio.

4. Oro de Roma

El oro de Roma, en este escenario, se usa para diferenciar las ciudades viejas de las nuevas, y para ofrecer a los defensores y a los invasores de los imperios oportunidades para puntos de bonificación.

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes, pero con las siguientes modificaciones:

Protección: Además de las reglas de protección normales para el Oro, mientras haya Oro Romano en Roma o Troya, no puede ser eliminado ningún disco romano de esa área excepto a través de la Competición o del efecto de una carta de Competición: son inmunes a cualquier efecto de carta que no sea de Competición que los eliminara, incluida la carta nº45, ***Traitor***, que no puede usarse contra Troya si ambos Oros de Roma están presentes allí.

Esto refleja el tamaño, las fortificaciones y la resistencia de las capitales Imperiales de Roma y Constantinopla

© 2019 GMT Games, LLC

Saqueo: Los Invasores que estén controlados por un jugador puede saquear el Oro de Roma como si fuesen CSJs.

5. Puntuación

a) Roma y Constantinopla: Durante cada Paso de Recuento de Victoria, cualquiera de las dos facciones Imperiales suma 1 PV si tiene un disco en Roma y/o 1 PV si tiene un disco en Troya. Si es así, también ganan 1 PV por cada Oro de Roma que haya en ellas.

Ejemplo: *Si hubiese una Ciudad en Roma, ese Imperio obtendría 4 puntos: uno por la Ciudad, como es normal, uno por tener al menos un disco Romano en Roma, y uno por cada Oro Romano (si ambos estuviesen aún presentes).*

b) Nuevas Ciudades: Durante cada Paso de Recuento de Victoria, cada Ciudad fuera de Roma o Troya que no comparta un área con Oro Romano genera sólo ½ PV (en lugar de 1).

El Imperio Romano carecía de recursos para construir nuevas ciudades, y los invasores no se detenían para construir las suyas. Por lo tanto, los grandes apilamientos representan ejércitos o tribus en movimiento en lugar de ciudades. Así pues, este escenario no es tanto sobre construcción de ciudades, sino sobre su defensa… o saqueo. Ten en cuenta que los Visigodos y los Persas recibirían 1 PV si tuviera una Ciudad en Roma o Troya.

b) Caída de Roma y Troya: Al final de la partida, la facción que Controla Roma gana 5 PVs y la que Controla Troya 5 PVs.

6. Visigodos y Persas

a) Despliegue Inicial: Durante cualquier Fase de Crecimiento en la que no tengan discos en el mapa (*que siempre será el primer turno de la partida*), un Invasor recibe automática y exactamente 12 discos Preparados. Los Visigodos deben desplegar su primer disco en Aquitania o Gaul. El primer disco de los Persas debe desplegarse en Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan o Petra. El resto de discos pueden encadenarse desde la casilla inicial de manera normal.

b) Crecimiento Mínimo: Durante su Fase de Crecimiento, los Visigodos y los Persas tienen garantizado un mínimo de 8 discos en lugar de 3.

c) Robo de Cartas: Si, durante su Paso de Robo, un Visigodo o un Persa es incapaz de robar más de las tres cartas por defecto, roba 1 carta extra de bonificación.

d) Colocación y Retirada de Cartas: Los Visigodos no pueden jugar una carta que colocaría discos que no fuesen de Bárbaros en, o retirar discos de, un área ocupada por un disco de Roma Oriental a menos que haya un disco Visigodo en o adyacente a esa área y viceversa. De manera similar, los Persas no pueden jugar una carta que colocaría discos que no sean de Bárbaros en, o eliminar discos de, un área ocupada por un disco de Roma Occidental a menos que haya un disco persa en o adyacente a esa área y viceversa.

Las invasiones Bárbaras, junto con los Visigodos y los Persas, pueden dar pie a una situación de aspecto desalentador en el mapa para los acosados Romanos.

e) Cartas de Evento: A la hora de determinar quién tomará las decisiones siempre que haya que resolver una carta de Evento, se desempata a favor de los Visigodos o los Persas antes que a favor de una facción Romana.

7. Maravillas

No se usan las Maravillas en este escenario. Ignora cualquier efecto de las cartas que se refiera a las Maravillas.

8. Los Hunos

Puede recurrirse a la Regla de Eneas en cualquier turno. Sólo puede hacerlo el jugador que va en último lugar, y sólo si dirige una civilización que va en último lugar.

a) La primera vez que se recurre a la Regla de Eneas durante la partida, los Hunos aparecen. Si sólo se está usando la mitad Oriental, los Hunos entran por Macedon o Thessaly. Si sólo se está usándola mitad Occidental, entran por Noricum o Umbria. Si se está usando el mapa completo, pueden entrar por cualquiera de estas cuatro áreas. Los Hunos no tienen Tarjeta de Civilización, pero tienen la siguiente capacidad:

Tácticas de Terror y Ataques Sorpresa: Al comienzo de cada Fase de Competición, si los Hunos ocupan al menos un área Disputada, pueden descartarse una carta. Si lo hacen, seleccionan el mazo de robo o el mazo de descarte. Baraja el mazo elegido bocabajo y después revela cartas de la parte superior hasta que aparezca una carta de Competición. Pon esa carta en la mano de los Hunos, y después pon (mazo de descarte) o baraja (mazo de robo) el resto de las cartas reveladas en el mazo (no resuelvas ninguna carta de Evento revelada en este proceso).

Al comienzo de cada Fase de Competición, los Hunos pueden colocar un disco blanco en un área Disputada que ocupen.

Durante cada Fase de Crecimiento, los Hunos reciben un mínimo de 8 discos en lugar de 3.

b) Las civilizaciones "renacidas" –tanto los Hunos como cualquier futura civilización que no sean los Hunos– comienzan con 18 discos.

9. Final de la Partida

Al final de la partida, si hay empate en puntos de victoria, la Civilización que Controla Roma gana (o la civilización que Controla Troya gana si estás jugando a la versión para 2 jugadores Roma Oriental contra los Persas).

10 Reglas Opcionales

Tras jugar al escenario La Caída de Roma varias veces, los jugadores pueden estar interesados en un mayor desafío cuando juegan con el Imperio, o cuando juegan con los Invasores. Puede añadirse cualquiera o todas las reglas siguientes, pero sólo si todos los jugadores lo acuerdan de antemano.

10.1 Partida Extendida (Pro-Invasores)

Con esta opción, la partida no termina necesariamente al final del turno 4. En lugar de eso, al final del turno 4, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contiene el número "1", "2" o "3" en cualquier parte de ella, la partida concluye; en cualquier otro caso, juega un quinto turno.

Al final del turno 5, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contiene el número "1", "2", "3", "4" o "5" en cualquier parte de ella, la partida concluye; en cualquier otro caso, juega un sexto turno. La partida terminará automáticamente al final del sexto turno.

10.2 Cartas de Bárbaros (Pro-Invasores)

Elige una de las dos siguientes opciones:

a) Ninguno de los dos Imperios puede jugar una carta que colocaría uno o más discos de Bárbaros en el mapa.

Dicha carta sólo puede ser descartada, por ejemplo, en lugar de perder un disco en una competición.

b) Si el Imperio Occidental roba una carta que colocaría uno más discos de Bárbaros en el mapa, debe inmediatamente dar esa carta a los Visigodos y coger 2 talentos de la reserva. Si el Imperio Oriental roba una carta que colocaría uno más discos de Bárbaros en el mapa, debe inmediatamente dar esa carta a los Persas y coger 2 talentos de la reserva.

10.3 Cooperación entre Romanos (Pro-Romanos)

Al final del paso de robo, las dos facciones del Imperio pueden, siguiendo el Orden de Turno, dar a la otra facción cualquier cantidad de talentos, cartas de Gran Personalidad y cartas de Competición.

10.4 Apelar al Papa (Pro-Romanos)

Al comienzo de cualquier Fase de Competición, si un Invasor tiene un disco en o adyacente a Roma, el jugador del Imperio Occidental puede "Apelar al Papa" para que le ayude. Si lo hace, el Imperio Occidental pierde 1 PV más 1 PV por cada apelación que ya haya hecho. Después revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta revelada es impar, no hay efecto.

◦ Si la ID de la carta revela es par, la apelación tiene éxito. El Imperio Occidental gana 1 talento.

Sólo puedes hacer una apelación por turno.

10.5 Soborno a los Bárbaros (Pro-Romanos)

Al comienzo de la Fase de Crecimiento del Invasor, si estos tienen un disco adyacente a

© 2019 GMT Games, LLC

Rome o Troy, la facción del Imperio que tiene el área natal allí puede ofrecer al Invasor un "Soborno" para que no le ataque. Si el Invasor acepta el Soborno:

◦ El Invasor coge un Oro de Roma de esa área y gana entonces los PVs y el talento como si la hubiese saqueado.

◦ El Invasor no puede colocar sus discos en esa área en este turno, y devuelve cualquiera que ya tuviera a su reserva.

Si el Invasor rechaza el Soborno, el Imperio que intentó realizarlo pierde 1 PV.

Debido a la humillación de tener que realizar tal oferta.

Nota del Diseñador: *Esto reproduce el momento en que Roma pagó a Alarico el Godo y el Imperio Oriental pagó a los Hunos.*

Nota del Diseñador: *Los nombres de ciertas cartas pueden parecer un anacronismo –por ejemplo, que las Tribus Visigodas jueguen Academy of Sciences–, pero uno debería considerar el resultado y no el título literal de la carta. Los Visigodos podrían obtener esta bonificación descrita debido al apoyo de tribus locales, rescate, pillaje o simplemente buena suerte. En cuanto a que los Romanos puedan usar las cartas de Evento o los Bárbaros, esto podría representar a las tribus que expulsaron a muchos de los invasores de sus tierras y las condujeron con ello al Imperio, pretendientes rivales al liderazgo, o simplemente caudillos tribales mercenarios sobornados para que luchen de lado del Imperio.*

Nota del Diseñador: *Las Tarjetas de Civilización de la Galia y Micenas pretenden reproducir las ventajas de los Visigodos y Persas. Los discos adicionales que los Visigodos añaden en la competición representan una población militarizada en movimiento (así pues, al igual que los Galos en el juego principal, los Visigodos no sólo añaden un disco blanco temporal, sino también un disco de color más permanente). Para los Persas, su potencia militar montada (lanceros acorazados y arqueros a caballo) y su organización les otorga 2 discos blancos y un talento extra cuando saquean, lo mismo que reciben los micénicos, cuya potencia bélica se basaba en la infantería acorazada, una cultura marcial y su habilidad para saquear ciudades.*

ANÍBAL

Un Escenario Histórico para Múltiples Jugadores

Este escenario histórico comienza después de que Aníbal capturara el protectorado romano de Sagunto, un ataque concebido para provocar lo que se convertiría en la Segunda Guerra Púnica. Mientras el Senado de Roma debatía a quién y qué ejército enviar en respuesta a esta afrenta, Aníbal se adelantó no una sino varias veces a la República.

Para reproducir este avance vertiginoso, este escenario usa un mecanismo previo a la partida único para ver lo lejos que Aníbal será capaz de avanzar antes del comienzo real en el turno 1. Aníbal fue capaz de allanar su camino hasta Roma a través de las tierras de los celtíberos usando una mezcla de sobornos y bravuconería con ellos, a veces seduciéndoles y otra veces amenazándoles con el poderío de su horda guiada por elefantes –una horda a la que invitó a unirse a muchos a cambio de fama y gloria–, así como aduciendo a la venganza contra los odiados romanos y a riquezas incomparables.

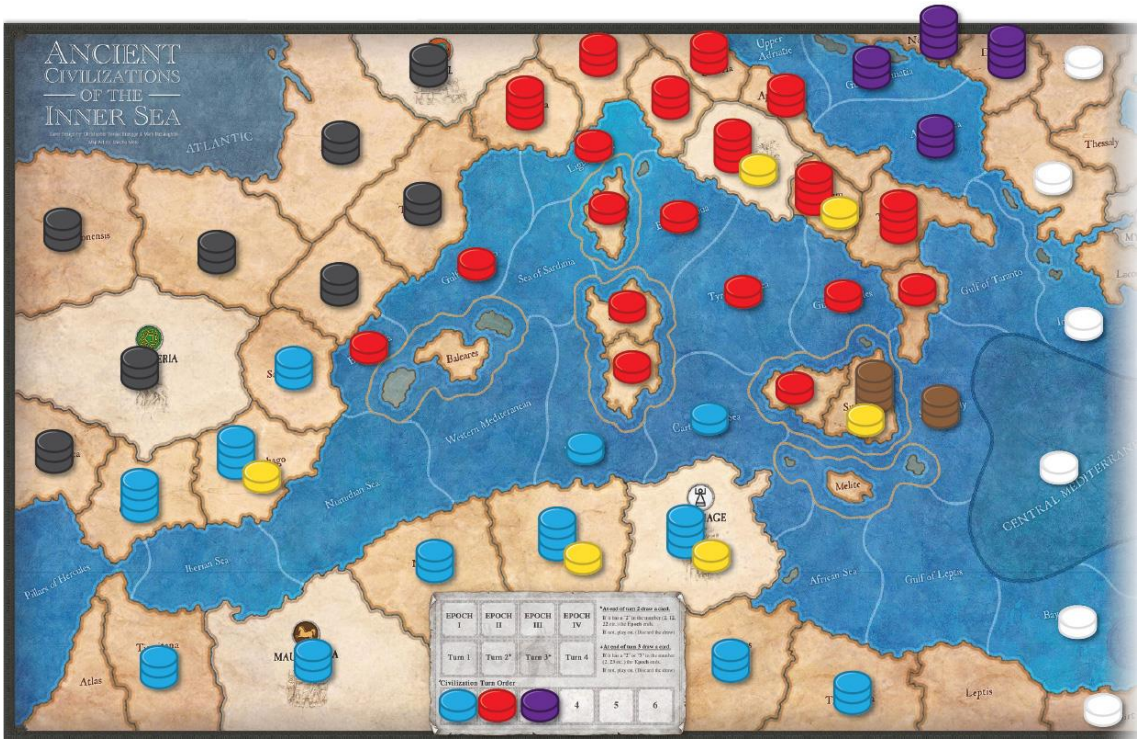
Este escenario sitúa a los jugadores en la segunda y más grande de las tres guerras libradas entre Cartago y Roma. Una lucha secundaria, la Primera Guerra Macedónica, tuvo lugar durante el mismo período, al igual que la reafirmación de la independencia de Siracusa. El jugador romano debe logar triunfar contra estas múltiples amenazas, mientras que el cartaginés debe aprovechar estas distracciones como luchas para reafirmar su posición como la que una vez fue la potencia dominante del Mar Occidental Interior.

Nota: *Se ofrece también una versión en solitario del escenario en la que cualquiera de los bandos puede ser la CSJ.*

DESPLIEGUE

Mapa

Este escenario usa el Mapa Occidental



Civilizaciones

Un jugador controlará a los Romanos y a sus aliados siracusanos; el otro controlará Cartago y su aliado macedonio, una CSJ. Macedonia siempre es enemiga de Roma y no lleva la cuenta de sus PVs.

Roma (rojo)

Roma usa la Tarjeta de Civilización de Roma y los discos rojos.

● Coloca un disco rojo en la casilla **2** del Contador de Orden de Turno.

● Coloca 2 talentos en el Tesoro de Roma.

● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Roma y en Sammium.

● Coloca una Ciudad en Tarentum y en Massilia.

● Coloca un Asentamiento en Apulia, Umbria, Etruria y Liguria.

● Coloca un Campamento en Sicily, Brutium, Nora, Sardinia, Corsica, Bay of Capua, Tyrrhenian Sea, Gulf of Naples, Ligurian Sea, Gulf of Tarraco y Balearic Sea.

Siracusa, Aliado de Roma (marrón)

Siracusa usa los discos marrones. No tiene Tarjeta de Civilización.

● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Syracuse.

● Coloca un Asentamiento en Sea of Sicily.

Cartago (azul)

Cartago usa la Tarjeta de Civilización de Cartago y los discos azules.

● Coloca un disco azul en la casilla **1** del Contador de Orden de Turno.

● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Carthage, Saldae y Novo Carthago.

● Coloca una Ciudad en Gades.

● Coloca un Asentamiento en Saguntum, Thapsus, Numidia, Mauretania, Tripolitania y Tingitana.

● Coloca un Campamento en Saldic Sea y Carthaginian Sea.

Macedonia, Aliado de Cartago (púrpura)

Macedonia usa la Tarjeta de Civilización de Micenas y los discos púrpuras.

● Coloca un disco púrpura en la casilla **3** del Contador de Orden de Turno.

● Coloca una Ciudad en Noricum y Dalmatia.

● Coloca un Asentamiento en Adriatic Sea y Gulf of Dalmatia.

● Coloca 15 discos púrpura en la reserva de Macedonia, y después devuelve todos los discos púrpura sobrantes a la caja: no serán necesarios.

Bárbaros (negro)

Coloca un Asentamiento en Baetica, Celt-Iberia, Tarraconensis, Idubeda, Edetani, Tarraco, Aquitania y Gaul.

© 2019 GMT Games, LLC

La Marcha de Aníbal

Tras colocar los discos en el mapa, pero antes de repartir las manos de cartas iniciales, lleva a cabo la siguiente secuencia de acciones.

Esta secuencia simula la legendaria marcha de Aníbal para llegar a la frontera norte del corazón de Roma. Si tienen éxito, los Cartagineses habrán atravesado tres áreas Bárbaras para llegar a la Liguria romana.

1. Baraja el Mazo de Destino y colócalo en la mesa formando un mazo de robo. No resuelvas ningún Evento que aparezca durante los siguientes pasos.

2. Editani: Revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta es 1-99, déjala aparte, reemplaza un disco de Bárbaros en Editani con un disco azul, y después sigue con Tarraco.

◦ Si la ID de la carta es 100-103, coloca un tercer disco de Bárbaros en Editani y después sáltate el resto de esta secuencia y pasa directamente a repartir las Manos de Cartas Iniciales.

3. Tarraco: Revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta es 1-89, déjala aparte, reemplaza un disco de Bárbaros en Tarraco con un disco azul, y después sigue con Gaul.

◦ Si la ID de la carta es 90-103, coloca un tercer disco de Bárbaros en Tarraco y después sáltate el resto de esta secuencia y pasa directamente a repartir las Manos de Cartas Iniciales.

4. Gaul: Revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta es 1-79, déjala aparte, reemplaza un disco de Bárbaros en Gaul con un disco azul, y después sigue con Liguria.

◦ Si la ID de la carta es 80-103, coloca un tercer disco de Bárbaros en Gaul y después sáltate el resto de esta secuencia y pasa directamente a repartir las Manos de Cartas Iniciales.

5. Liguria: Revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta es 1-59, déjala aparte, coloca un disco azul en Liguria y después pasa a repartir las Manos de Cartas Iniciales.

◦ Si la ID de la carta es 60-103, coloca un tercer disco de Bárbaros en Gaul (no en Liguria) y después sáltate el resto de esta secuencia y pasa directamente a repartir las Manos de Cartas Iniciales.

Mazos de Cartas Iniciales

Reúne todas las cartas de Destino y después retira las siete cartas de Evento. Baraja las restantes cartas de Destino, deja aparte 12 de ellas bocabajo, y después baraja las cartas de Evento con el resto. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego formando un mazo de robo. Pon encima de él las 12 cartas que dejaste aparte bocabajo. Roma roba 5 cartas, Cartago 5 cartas y Macedonia 2 cartas.

Reserva de Estados Menores

Crea una "Reserva de Estados Menores" colocando 1 disco blanco, 2 discos negros y 2 discos amarillos en un contenedor opaco.

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El escenario comienza con el turno 1 de la Época III. La Época durará al menos los cuatro turnos. No compruebes la Muerte Súbita durante el segundo y tercer turno. Ignora cualquier efecto de las cartas que hiciera que la Época acabara antes.

Durante el paso de Muerte Súbita del turno 4, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contienen cualquiera de los números "1," "2," "3," o "4," pasa a la Fase de Final de Época y después finaliza la partida; de no ser así, la partida continúa con un quinto turno.

Durante el paso de Muerte Súbita del turno 5, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contienen cualquiera de los números "1," "2," "3," "4," o "5," pasa a la Fase de Final de Época y después finaliza la partida; de no ser así, la partida continúa con un sexto turno. La partida acabará automáticamente después del sexto turno.

2. Oro

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes con las siguientes modificaciones: Si Roma o los Bárbaros saquean el oro de Siracusa, retira todos los discos siracusanos del juego. *Siracusa ya no participa en la partida.*

© 2019 GMT Games, LLC

3. Fase de Estados Menores.

Filipo V de Macedonia fue un aliado de Cartago muy cauto y tenaz. En interés propio, se aprovechó de la guerra de Roma con Cartago para fomentar sus propias ambiciones, sobre todo en Grecia. Roma envió un general, una legión y apoyo financiero para ayudar a sus aliados y estados clientes en Grecia. La atracción secundaria, conocida como la Primera Guerra Macedónica, fue una importante distracción para Roma.

Al comienzo de cada turno, antes de la Fase de Crecimiento, hay una "Fase de Estados Menores" durante la que se determina la disposición de Macedonia y posiblemente Siracusa.

Disposición de Macedonia: Durante la Fase de Estados Menores, roba un disco de la Reserva de Estados Menores para determinar la disposición de Macedonia en este turno:

● **Si es un disco blanco…**

◦ Macedonia no colocará discos en ningún área en este turno aparte de Dalmatia y Noricum, a menos que otra área ya esté ocupada por Macedonia.

◦ En este turno, Macedonia jugará un máximo de una carta que provoque la eliminación de un disco, talento o carta de Roma.

◦ Cualquier carta de Macedonia jugada en este turno que reemplazara un disco romano por uno macedónico lo reemplaza en su lugar con un disco de Bárbaros.

◦ Devuelve el disco blanco a la Reserva.

● **Si es un disco negro...**

◦ En este turno, Macedonia actúa normalmente como una CSJ enemiga de Roma.

◦ Devuelve el disco negro a la Reserva.

◦ Si Siracusa es aún un estado cliente de Roma, roba un disco de la Reserva para determinar la disposición de Siracusa [véase a continuación].

● **Si es un disco amarillo…**

Roma puede escoger entre descartar 1 carta o perder 1 talento:

◦ Si lo hace, continúa como si hubiese salido un disco blanco.

◦ Si no lo hace, continúa como si hubiese salido un disco negro.

◦ Devuelve el disco amarillo a la Reserva.

Disposición de Siracusa: Si se robó un disco negro en la Disposición de Macedonia y Siracusa es aún un estado cliente de Roma, roba un disco de la Reserva de Estados Menores para determinar si Siracusa se rebela:

● **Si es un disco blanco...**No hay efecto. Devuelve el disco a la Reserva.

● **Si es un disco negro…**

◦ Siracusa se rebela: Reemplaza todos los discos siracusanos con discos cartagineses. El Oro de Siracusa no es saqueado y pasa a ser Oro de Cartago. Siracusa deja de estar estado cliente de Roma para el resto de la partida.

◦ Devuelve el disco negro a la Reserva.

● **Si es un disco amarillo…**

Roma puede escoger entre descartar 1 carta o perder 1 talento:

◦ Si lo hace, continúa como si hubiese salido un disco blanco.

◦ Si no lo hace, continúa como si hubiese salido un disco negro.

◦ Devuelve el disco amarillo a la Reserva.

4. Macedonia

Prioridades para la Colocación

Macedonia reforzará sus áreas base antes de colocar discos en otros sitios. Si las bases son Dalmatia y Noricum, priorízalas en ese orden. Si un área base no contiene 3 discos Macedonios, Macedonia colocará discos allí hasta que haya 3 presentes, o 4 si un disco Romano ocupa el área.

Macedonia nunca colocará discos en un área ocupada por Cartago, pasando en su lugar a la siguiente prioridad para la colocación. Macedonia nunca jugará una carta que provocaría la eliminación de más discos cartagineses que discos romanos de un área.

Cartas Macedonias

En todo momento, la mano máxima de Macedonia es de 3. Durante su Paso de Robo, Macedonia roba exactamente 2 cartas. Después, si Macedonia tiene al menos 1 talento en el Tesoro, gastará exactamente 1 talento para robar una tercera carta.

5. Siracusa

Siracusa es una CSJ que comienza la partida como estado cliente neutral de Roma, pero con varias modificaciones respecto a las reglas normales para las CSJ. Siracusa no tiene turno en ninguna fase, no roba cartas y no puntúa. Mientras Siracusa exista como estado cliente de Roma:

© 2019 GMT Games, LLC

● Roma puede descartar una carta o pagar 1 talento para evitar la eliminación de un disco siracusano.
● Durante cada Paso de Recuento de Victoria, Roma gana 1 PV y 1 talento.
● Las civilizaciones oponentes no pueden colocar sus discos en Syracuse ni en Sea of Sicily, ni pueden reemplazar discos siracusanos con discos propios en dichas áreas.

6. Final de la Partida

Al final de cada Fase de Competición, si Roma Controla tanto Rome como Carthage, la partida termina de inmediato y el jugador Romano es declarado ganador.

Al final de cada Fase de Competición, si Cartago Controla tanto Rome como Carthage, la partida termina de inmediato y el jugador Cartaginés es declarado ganador.

Al final de cada Fase de Competición, si Macedonia Controla Rome y Cartago Controla Carthage, la partida termina de inmediato y el jugador Cartaginés es declarado ganador.

En cualquier otro caso, si la partida acaba después del turno final, el jugador con más PVs gana. Si hay empate, el jugador Cartaginés gana.

7. Ajustes para el Juego en Solitario

Si estás jugando en solitario, juega con Roma o Cartago, siendo la otra una CSJ. Esa CSJ siempre será enemiga tuya.

Paso de Robo

Si una CSJ Romana o Cartaginesa no puede robar o comprar una cuarta carta durante su Paso de Robo, roba automáticamente una cuarta carta sin coste alguno.

Final de la Partida

Si la partida termina después del turno final, el bando con más PVs gana. Si hay empate, la CSJ gana.

Cartago como CSJ

Si la CSJ es Cartago, Macedonia lo es también y siempre será enemiga tuya.

Cartago como CSJ nunca colocará discos en un área ocupada por Macedonia, pasando en su lugar a la siguiente prioridad para colocación. Cartago nuca jugará una carta que eliminaría más discos Macedonios que Romanos de un área.

Cuando coloque discos, Cartago reforzará sus áreas base antes de colocar discos en otros sitios. Si las áreas base son Carthage, los dos áreas terrestres adyacentes a Carthage y las tres áreas de mar adyacentes a Carthage, priorízalas en ese orden.
●Si hay un disco enemigo adyacente a Carthage, Cartago colocará discos en Carthage hasta que haya 4 presentes.
● Si un área base terrestre no contiene 3 discos Cartagineses, Cartago colocará discos en ella hasta que haya 3 presentes o 4 si al menos 2 discos enemigos ocupan el área.
● Si un área base marítima contiene un disco enemigo, Cartago colocará discos allí hasta que supere el apilamiento oponente más grande en 1 o hasta que alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

Cuando sigas las prioridades para colocación de las CSJs, siempre que haya idéntica prioridad de elección para colocar un disco Cartaginés en un área terrestre o de mar, colócalo en el área terrestre.

Esto representa la decadencia de la armada cartaginesa frente al auge de la potencia naval de Roma.

Roma como CSJ

Si Roma es la CSJ, también trata a Macedonia como enemiga a todos los efectos.

Siempre que salga un disco amarillo durante una Fase de Estados Menores, Roma siempre elegirá pagar 1 talento si puede. Si no puede, siempre decidirá descartar una carta si puede.

Cuando coloque discos, Roma reforzará sus áreas base antes de colocar discos en otros sitios. Si las áreas base son Rome, las cuatro áreas terrestres adyacentes a Rome y las dos áreas de mar adyacentes a Rome, priorízalas en ese orden.
●Si hay un disco enemigo adyacente a Rome, Roma colocará discos en Rome hasta que haya 4 presentes.
● Si un área base terrestre no contiene 3 discos Romanos, Roma colocará discos en ella

hasta que haya 3 presentes o 4 si al menos 2 discos enemigos ocupan el área.
● Si un área base marítima contiene un disco enemigo, Roma colocará discos allí hasta que supere el apilamiento oponente más grande en 1 o hasta que alcance el límite de apilamiento, lo primero que ocurra.

Cuando Roma juega una carta que elimina uno o más discos del mapa, priorizará eliminar discos Cartagineses antes que Macedonios, y priorizará eliminar discos de sus áreas base antes de hacerlo de ningún otro sitio.

8. Reglas Históricas Opcionales

Puedes usar cualquiera o todas las siguientes reglas opcionales.

Aníbal

Al comienzo de cualquier competición terrestre en la que Cartago participe en este turno, Cartago añade 1 disco blanco.

Las Murallas de Roma

Aníbal y su ejército estaban pobremente preparados para la guerra de asedio, especialmente cuando tuvieron que asaltar las enormes murallas de Roma.

No elimines discos Romanos durante la primera y segunda rondas de ninguna competición en Rome. Cualquier carta de competición que se juegue y que evitaría que Roma perdiera discos en la primera y/o segunda rondas se aplicará en su lugar a las siguientes rondas.

Si hay dos o más ciudades romanas adyacentes a Rome, Cartago y Macedonia no pueden provocar que Roma quede Disputada mediante el uso de cartas.

Esto reproduce la necesidad de Aníbal de debilitar primero y debidamente a los aliados de la Italia peninsular cercanos a Roma antes de intentar capturar la propia Roma.

Las cartas ***Blockade***, ***Siege*** y ***Traitor*** no pueden ser usadas durante una competición en Roma para afectar a los Romanos, ni durante una competición en Carthage para afectar a los Cartagineses.

Las defensas de Roma y Cartago eran inmensas y extensas; demasiado poderosas para ser tomadas debido a cualquier tipo de traición interna.

Cónsul de Roma

En esta época, la Republica Romana era dirigida por Cónsules elegidos anualmente. Unos pocos de ellos eran soberbios líderes, aunque desgraciadamente para Roma, muchos no lo eran. Esta regla determina la calidad y eficacia generales de los Cónsules.

Al comienzo de cada Fase de Crecimiento de Roma durante los turnos 1 y 2, revela las dos cartas superiores del mazo de robo. Tras resolver y reemplazar cualquier carta de Evento revelada de esta manera, consulta la ID de la carta más baja de las dos reveladas en la tabla inferior.

Al comienzo de cada Fase de Crecimiento de Roma a partir del turno 3 y en adelante, revela la carta superior del mazo de robo. Tras resolver y reemplazar cualquier carta de Evento revelada de esta manera, consulta la ID de la carta más baja de las dos reveladas en la tabla inferior.

Escipión el Africano: Alternativamente, al comienzo de cada Fase de Crecimiento de Roma desde el turno 4 en adelante, no reveles una carta y, en su lugar, asigna automáticamente a Roma un resultado de "Brillante" de la tabla inferior.

ID	Cónsul	Resultado
1-20	Malo*	Roma no puede jugar cartas de Competición. Roma no puede jugar talentos ni descartarse cartas en lugar de perder discos de un área excepto Rome. Durante su Fase de Crecimiento, Roma no puede colocar discos en áreas que no estén ya ocupadas por ella. Cualquier disco que no pueda ser colocado en el mapa se devuelve a la reserva.
21-40	Cauto*	Roma está limitada a jugar un máximo de 1 carta de Competición fuera de Roma propiamente, y esa competición sólo puede

© 2019 GMT Games, LLC

		ser hasta una distancia de 2 áreas de Roma. Roma puede pagar talentos o descartarse cartas en lugar de perder discos sólo hasta un máximo de 2 áreas de Roma.
41-70	Moderado*	Roma está limitada a jugar cartas de Competición en áreas de Siracusa o hasta una distancia de 2 áreas de Roma. Roma puede pagar talentos o descartarse cartas en lugar de perder discos sólo hasta un máximo de 2 áreas de Rome.
71-90	Inspirado	Sin efecto.
91+	Brillante	Al comienzo de cualquier competición terrestre en la que Roma participe en este turno, Roma añade 1 disco blanco.

* Al final de la Fase de Robo de Roma, esta puede descartarse cualquier cantidad de cartas de Competición de su mano y después robar esa cantidad. Roma puede continuar descartándose y robando de esta manera hasta que no queden cartas de Competición en su mano o hasta que decida parar.

Control de Roma de los Mares

Cartago pierde su capacidad especial de poner un disco blanco en un área de mar Disputada. Cartago no puede encadenar discos a partir de un área de mar a menos que Controle esa área o tenga el apilamiento mayor (incluidos empates) en esa área de mar.

Eventos Alternativos

Ignora el texto impreso de las seis cartas de Evento aparte de ***The Breath of God***, usando en su lugar el siguiente texto:

Atlantis Rises: "*Comerciantes de Levante*": Cuenta el número de áreas de mar que Cartago Controla, y después el número de áreas de mar que Roma Controla. Si una civilización tiene una cantidad mayor, gana 2 talentos.

Mesopotamian Empire: "*Los Estados Griegos Atacan*": Durante la siguiente Fase de Estados Menores, no robes un disco de la Reserva. En lugar de eso, continúa como si hubiese salido un disco negro.

Northern Hordes: "*Hordas del Norte*": Cartago puede colocar un total de 4 discos en o adyacentes a Gaul. Al comienzo de la siguiente Fase de Competición, Cartago puede colocar 1 disco blanco en un área terrestre Disputada que ocupe.

***Sea Peoples Invade!*:** "Piratas Cilicios": La civilización con menos PVs coloca, en 2 áreas terrestres adyacentes, 2 discos de Bárbaros en cada una.

***Southern Raiders*: "**Incursores del Sur": Al comienzo de la siguiente Fase de Competición, si Roma ocupa Numidia, puede colocar 1 disco blanco en un área terrestre Disputada que ocupe. Si Roma no ocupa Numidia, Cartago puede en su lugar colocar, en 2 áreas terrestres Disputadas que ocupe, 1 disco blanco en cada una.

***Time Marches On*:** Retira esta carta de la partida. Baraja el mazo de descartes junto al mazo de robo.

Sin Maravillas

No se usan Maravillas en este escenario: déjalas en la caja.

Carthago Delenda Est

Esta regla representa la determinación de Roma a la hora de acabar de manera definitiva con sus rivales cartagineses.

Al final de los turnos 4 y 5, si hay Oro en Cartago y Cartago tiene al menos tantos PVs como Roma, no compruebes la Muerte Súbita: la partida continuará automáticamente otro turno. Si la partida pasa a un sexto turno, continúa jugando hasta que ocurra una victoria automática o hasta el final del octavo turno, lo que suceda primero.

JUEGO EN SOLITARIO

Nota del Diseñador: *Las siguientes reglas en solitario regulan la forma en la que las civilizaciones sin jugador ("CSJs") operan durante el juego. Se puede jugar a cualquier escenario usando estas reglas para el juego en solitario.*

Introducción

Cuando juegas a *ACIS* en solitario, el sistema de juego juega como las civilizaciones oponentes, llamadas "CSJs". El propósito de las CSJs es conquistar o competir con la civilización que tú diriges.

Cada escenario usa un conjunto básico de directrices (*en lugar de un "bot" con un diagrama de flujo*) mediante las que las CSJs operan.

Se proporciona una Ayuda para el Juego en Solitario como referencia rápida durante las partidas.

Orden de Juego Sugerido

Te sugerimos que comiences con el escenario **La Caída de Roma II** [página 32]. Su reglamento forma el conjunto básico de directrices desde el que parten los otros escenarios en solitario. Se conoce la identidad, despliegue y objetivos de los CSJs, y sus prioridades están más centradas y son más obvias.

*Los escenarios **La Caída de Roma II**, **El Dios-Rey de Egipto**, **Griegos y Persas** y **Darío III** te sitúan como defensor contra un oponente agresivo. El escenario Alejandro Magno te sitúa como atacante en una carrera contra reloj para que iguales los logros del histórico conquistador. Si juegas al escenario en solitario **Aníbal**, intentarás lograr lo que el brillante general no consiguió: la derrota de Roma.*

Si prefieres un tipo de partida sin plazo definido y (relativamente) pacífica, prueba los escenarios de situaciones libres [página 9] en solitario como alternativa a aquellos escenarios más marciales.

DECISIONES DE LAS CSJs

Para proporcionarte un oponente viable y desafiante, las acciones de las CSJs están reguladas por un sistema de reglas. El sistema no intenta ser tan capaz o tan sorprendente como lo sería otro ser humano, pero tampoco es enteramente predecible. La CSJ lleva a cabo su turno en el mismo orden que cualquier otra civilización llevada por un jugador, pero sigue una lista predefinida de prioridades a la hora de colocar sus discos, jugar sus cartas y gastar sus talentos.

Una CSJ sigue una serie de prioridades para la colocación de sus discos, el uso de sus cartas y el pago de sus talentos. Hay un conjunto de prioridades para cada una [véase a continuación].

Las listas de prioridades casi siempre proporcionan una respuesta clara a "¿Qué hará la CSJ?". Estas prioridades están más concosamente definidas en los escenarios Históricos, y como tales, varían ligeramente de un escenario a otro.

Mismas Posibilidades

A veces una CSJ se encontrará con que tiene idénticas opciones a la hora de colocar un disco, o quizás sobre dónde/cómo jugar una carta. Hay dos maneras de resolver estos dilemas:

A. Usar la Cabeza: Haz que la CSJ ejecute aquella acción que es, o más beneficiosa para ella, o más dañina para ti. Si hay dos o más jugadores en la partida, el jugador con más PVs actúa como la víctima. Si hay empate, el jugador empatado con más Ciudades es la víctima.

En otras palabras, simplemente pregúntate qué es lo que harías tú en esa situación, y hazlo.

B. Usar las Cartas: Para cada acción posible, revela la carta superior del mazo de robo. Ejecuta la acción asociada con la carta revelada con mayor ID.

***Ejemplo:** Si hay tres áreas que están igual en la lista de prioridades, revela una carta para cada una de ellas. Si se robó la carta nº12 para la primera, la nº7 para la segunda y la nº88 para la tercera, el disco se colocaría en la tercera área.*

Recomendamos que se use uno u otro método de manera sistemática, y que este se determine antes de comenzar la partida. Recomendamos el método A, puesto que el método B hará que el mazo se agote más rápidamente y que se haya de ejecutar más Eventos.

© 2019 GMT Games, LLC

CSJs ENEMIGAS

Cómo una CSJ coloca discos durante su Fase de Crecimiento o cómo juega sus cartas durante la Fase de Cartas depende de si esa CSJ es hostil o no y, si lo es, hacia quien.

En escenarios Históricos, una CSJ siempre es enemiga tuya y de los Bárbaros. En escenarios no Históricos, una CSJ siempre es enemiga de los Bárbaros, pero inicialmente no es enemiga de ninguna civilización.

Una CSJ se convertirá de inmediato en enemiga de una civilización si:
● Esa civilización juega una carta que provoca la pérdida de discos, cartas o talentos de esa CSJ.
● A la hora de colocar discos, esa civilización provoca que un área ocupada por la CSJ pase a estar Disputada.

Para indicar que una CSJ es enemiga de otra civilización, coloca un disco de esa civilización bajo el de esa CSJ en el medidor de Orden de Turno de las Civilizaciones.

De manera que, si una de tus civilizaciones lleva a cabo la Fase de Crecimiento antes de la CSJ o juega una carta en una ronda antes de que la CSJ juegue una carta, puede que tu acción transforme inmediatamente en Hostil a una CSJ que antes era pacífica, provocando que todas las acciones subsiguientes de la CSJ cambien el conjunto de prioridades de no enemigas a enemigas.

Observa que, si usas CSJs en una partida donde los jugadores llevan múltiples civilizaciones, podría haber dos o más discos bajo el disco de Orden de Turno de una CSJ, uno por cada civilización de los jugadores de la que sea enemiga.

Enemigo Principal

Una CSJ siempre es enemiga de los Bárbaros y puede ser enemiga de cualquier cantidad de civilizaciones oponentes al mismo tiempo. Si una CSJ tiene dos o más civilizaciones enemigas, considerará a una de estas como el enemigo "Principal" (es decir, el más amenazante) y colocará discos y jugará cartas como si este fuera su único enemigo. Efectuar acciones contra un enemigo Principal tiene prioridad antes que una acción contra una civilización enemiga diferente, que a su vez tiene prioridad sobre las acciones contra Bárbaros, que a su vez tienen prioridad sobre las acciones contra civilizaciones no enemigas.

Al comienzo de la Fase de Crecimiento de la CSJ, el comienzo de la Fase de Cartas, y el comienzo de la Fase de Competición, si una CSJ es enemiga de dos o más civilizaciones oponentes y esa CSJ no tiene aún un enemigo Principal, compruebas las prioridades enumeradas a continuación, en el orden dado, para determinar cuál de esas civilizaciones oponentes se convertirá en su enemigo Principal. Esa civilización pasará a ser el enemigo Principal de la CSJ hasta el final del turno.

El enemigo Principal será la civilización enemiga que tenga:
1. más discos en el área natal de la CSJ;
2. más discos compartiendo áreas con las Maravillas de la CSJ;
3. más discos compartiendo áreas con el Oro de la CSJ;
4. más discos compartiendo áreas con las Ciudades de la CSJ;
5. más discos adyacentes al área natal de la CSJ;
6. más PVs;
7. más Ciudades;
8. más discos en juego;
9. en cualquier otro caso, determínala al azar utilizando el método que desees.

El estatus de una CSJ hacia otras civilizaciones se especificará normalmente en las reglas especiales del escenario; si no es así, se determinará durante la Fase de Ajustes de cada turno [véase "Hostilidad de las CSJ", página 66].

USO DE CARTAS POR PARTE DE LAS CSJ

Las CSJs roban y juegan cartas usando las mismas reglas y restricciones que tu civilización, con las siguientes excepciones:
● La mano de cartas de una CSJ siempre está boca arriba sobre la mesa, a la vista de todos.
● Cualquier referencia a "tú" o "tu/tus" en una carta que esté en la mano de una CSJ se

refiere a esa CSJ. Siempre que una carta hable de colocar uno o más discos, se refiere a discos de esa CSJ.
● Cualquier carta que esté en la mano de una CSJ que provocara ganar cartas, talentos o PVS para la civilización que juega la carta siempre será a beneficio de la CSJ, en la medida de lo posible dado el estado actual del juego.
● Si el uso de cartas por parte de la CSJ coloca uno o más discos, será siguiendo las prioridades para colocar discos que comienzan en la página 29.

Prioridad en el Uso de Cartas por parte de una CSJ

Una CSJ jugará sus cartas en el siguiente orden:

1. Todas las cartas que le hagan ganar más cartas a la CSJ.
2. Todas las cartas que construyan, restauren o beneficien a una Maravilla.
3. Todas las cartas que entierren o dañen a una Maravilla.
4. Todas las cartas que hagan ganar PVs a la CSJ.
5. Todas las cartas que hagan ganar talentos a la CSJ
6. Todas las cartas que provoquen pérdida de cartas.
7. Todas las cartas que provoquen pérdida de PVs.
8. Todas las cartas que provoquen pérdida de talentos.
10. Todas las cartas que coloquen discos de Bárbaros en el mapa.
11. Todas las cartas que coloquen discos de CSJs en el mapa
12. Todas las demás cartas.

Si una carta hace una o más cosas –como ganar talentos y eliminar discos– la acción antes enumerada en las prioridades es la prioritaria a la hora de determinar el orden en que se juegan las cartas. Si dos o más cartas son posibles, tiene prioridad la que cause el efecto mayor.

Aclaraciones al Uso de Cartas

Una CSJ siempre usará la capacidad de una carta que indique "puedes…" para obtener el beneficio especificado. ***Por ejemplo* Heroic Saga *(#25) y* Academy of Sciences *(#91).***

Una CSJ no jugará una carta que haga que pierda cartas, talentos o discos a menos que esa carta le permita construir una Maravilla. En lugar de eso, conservará esa carta en la mano, guardándosela para descartarla más tarde en lugar de perder un disco.

Una CSJ siempre jugará cartas de manera que provoque pérdida de PVs, cartas, talentos y discos que pertenezcan a una civilización enemiga, dando prioridad a su enemigo Principal.

Si ninguna civilización oponente es enemiga de una CSJ, esta jugará cartas de manera que provoque la pérdida de PVs, cartas, talentos y discos que pertenezcan a la civilización oponente con más PVs. Si hay un empate en PVs, dañará a la civilización con más Ciudades de entre las empatadas; si sigue habiendo empate, a la civilización que iba antes en el Orden de Turno.

Cartas que Colocan/Eliminan Discos

Si una carta jugada por una CSJ coloca sus propios discos en el mapa, colócalos en el orden de prioridad dado en las páginas 29-31.

Si una carta jugada por una CSJ permite eliminar discos oponentes, elimínalos en el orden de prioridad dado en las páginas 29-31 (*por ejemplo, discos oponentes en su área natal sería la primera prioridad, etc*).

Si una carta jugada por una CSJ elimina sus propios discos, elimínalos en orden inverso al orden de prioridad de las páginas 29-31 (*por ejemplo, eliminar discos de su área natal sería la última prioridad*).

Si una carta jugada por una CSJ elimina discos tanto oponentes como de una CSJ y, dentro de las prioridades, es posible escoger dónde surtirá efecto la carta, esta se jugará de manera que elimine el mayor número de discos enemigos primero, el mayor número de discos oponentes en segundo lugar, y el menor número de discos de una CSJ en tercer lugar.

© 2019 GMT Games, LLC

Cartas que Permiten Robar/Descartar Cartas

Si se le pide a una CSJ que se descarte una carta, dará prioridad a las cartas de Competición en primer lugar, a las cartas que no sean de Negociación en segundo lugar, y a las cartas de Negociación en último lugar, y lo hará siguiendo el orden de prioridad inverso (*por ejemplo, descartará una carta de Competición que coloque un disco de una CSJ antes que una carta de Competición que le dé un talento*).

Si a una CSJ se le permite escoger qué carta cogerte o cuál de entre múltiples cartas del mazo de robo conservar, elegirá primero una carta de Anulación, en segundo lugar una de Competición, y en tercer lugar la carta con mayor prioridad.

Cartas de Anulación

Una CSJ no jugará una carta de Anulación para impedir que otra civilización gane discos, talentos, PVs o cartas. Una CSJ siempre jugará una carta de Anulación defensivamente con el objeto de impedir bajas de sus discos, talentos, PVs o cartas. Sin embargo, si esa civilización oponente tiene otra carta en mano que también podría ser Anulada, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es par, la CSJ Anulará la carta jugada. Si la ID es impar, la CSJ conservará la carta de Anulación en mano para la siguiente carta que pueda Anular. Si la carta revelada es una carta de Evento, resuélvela; en cualquier otro caso, devuelve la carta revelada al mazo y barájalo. *No la descartes como harías normalmente.*

Una CSJ siempre anulará una carta de Evento que coloque discos de Bárbaros en un área que contenga un disco de una CSJ.

Cartas de CSJ No Jugables

En ocasiones, una CSJ tendrá cartas imposibles de jugar (*por ejemplo, la carta* Architect *en un escenario en el que las Maravillas están prohibidas*). Si es así, la CSJ conservará la carta para la siguiente vez en que uno de sus discos sea eliminado, descartándola en lugar de perder ese disco.

Cartas de Evento de Bárbaros y CSJs

Las CSJs se consideran "jugadores" a la hora de determinar quién tomará decisiones para las cuatro cartas de Evento de invasiones Bárbaras. Si se ha escogido a una CSJ para que tome decisiones, los Bárbaros deben ser colocados de manera que te hagan el máximo daño posible: el punto de entrada de la invasión debe ser un área que contenga tus discos o una que permitiría la colocación de Bárbaros en tantas áreas tuyas como sea posible. Si eso no puede ser, debe de ser el área más cercana a una de tus áreas ocupadas. Las áreas que contengan tu oro tienen prioridad sobre las que tienen tus Maravillas, que a su vez tienen prioridad sobre las que tengan tus Ciudades, que a su vez tienen prioridad sobre las que tengan tus Asentamientos, que a su vez tienen prioridad sobre las que tengan tus Campamentos.

COMPETICIÓN EN SOLITARIO

En los escenarios históricos en solitario, las competiciones no se resuelven siguiendo el habitual orden de nordeste a sudeste. En lugar de eso, las competiciones se resuelven en el siguiente orden, y se llevan a cabo de nordeste a sudeste dentro de cada categoría:

1. Áreas natales de CSJs.
2. Áreas de CSJs con Oro, después áreas de CSJs con Maravillas, después áreas de CSJs con Ciudades.
3. Tu área natal.
4. Áreas que tengan tu Oro, después tus Maravillas, después tus Ciudades.
5. Áreas adyacentes a tu área natal.
6. Áreas adyacentes a tu Oro, después a tus Maravillas, después a tus Ciudades.
7. Todas las demás áreas.

En toda competición, debes jugar todas las cartas de Competición que desees antes de que la CSJ juegue la primera suya.

En una competición en donde estén localizados tu Oro, Maravilla o Ciudad, una CSJ siempre
◦ colocará tantos discos blancos como sea posible,
◦ jugará tantas cartas de competición como sea posible,
◦ y pagará tantos talentos o cartas (en ese orden) como sea posible en lugar de perder sus discos,
si haciendo eso puede ganar o al menos empatar en la competición.

Una CSJ no recurrirá a la capacidad especial de una civilización, jugará una carta de Competición o gastará un talento a menos que pueda ganar o al menos empatar en la competición actual (sobreviviendo como mínimo uno de sus discos). Una CSJ recurrirá a la capacidad especial de una civilización o jugará una carta de Competición si con ello terminaría teniendo al menos 3 discos presentes al final de la competición actual.

Nota para los jugadores: *En otras palabras, no puedes engañar a la CSJ para que desperdicie cartas o talentos en una competición en la que no tiene esperanza de ganar o empatar. Recuerda que el orden de resolución habitual del juego, así como el del uso de cartas, está modificado para permitir a la CSJ aprovechar al máximo sus cartas de Competición y sus talentos en aquellas áreas más valiosas para ella.*

CSJs y BÁRBAROS

Siempre que una CSJ necesite eliminar discos de Bárbaros del mapa, lo hará en el siguiente orden:

1. De áreas Controladas por los Bárbaros; las más cercanas a su área natal primero.
2. De áreas que contengan un solo Bárbaro; las más cercanas a su área natal primero.
3. De su área natal.
4. De áreas que contengan sus Maravillas.
5. De áreas que contengan sus Ciudades.
6. De áreas que contengan sus discos.
7. De las áreas más cercanas a aquellas que contengan sus discos.

CSJs Y LA REGLA DE ENEAS

Una CSJ recurrirá a la Regla de Eneas si tiene 6 o menos discos en el mapa y tiene menos PVs que nadie.

Si una CSJ tiene 6 o menos discos en el mapa, pero no es la que tiene menos PVs, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es par, la CSJ recurre a la Regla de Eneas. A menos que la carta revelada sea un Evento, devuélvela al mazo de robo y barájalo. *No la descartes como harías normalmente.*

Al igual que la civilización de un jugador, una CSJ no puede recurrir a la Regla de Eneas por segunda vez. Si tuviera que hacerlo, queda fuera de la partida: todos sus discos son eliminados del juego de manera permanente y sus PVs se pierden.

Si todas las CSJs quedan eliminadas de una partida en solitario, esta concluye y el jugador es declarado vencedor.

Cuando una CSJ recurre a la Regla de Eneas, su disco se mueve a la última posición del contador de Orden de Turno. Se revela entonces la carta superior del mazo de robo, consultándose su nº de ID en la tabla siguiente para determinar en qué parte del mapa volverá a entrar la CSJ a la partida.

ID de la Carta	Localización de Entrada
1-20	El área terrestre del borde del mapa desocupada que tenga la mayor cantidad de áreas terrestres desocupadas adyacentes. En caso de empate, la que tenga el mayor número de áreas marítimas desocupadas adyacentes. Si sigue habiendo empate, revela una carta para cada posibilidad, seleccionando el área asociada con la carta revelada con la ID más alta. La CSJ que entra no es enemiga de nadie.
21-50	El área terrestre del borde del mapa más cercana al área natal de la civilización con más PVs. La CSJ que entra es enemiga de esa civilización.
51-80	El área terrestre del borde del mapa más cercana al área natal de la civilización que fue la enemiga más reciente de la CSJ (dando prioridad a su enemigo Principal si había más de una). Si no tenía enemigo, trata este resultado como “21-50” en su lugar. La CSJ que entra es enemiga de esa civilización.
81 o más:	El área terrestre del borde del mapa más cercana al área natal de la civilización que provocó que la CSJ recurriera a la Regla de Eneas. Si había más de una, o no está clara la civilización responsable, el objetivo será la que tenga más PVs. La CSJ que entra es enemiga de esa civilización.

© 2019 GMT Games, LLC

ORO

En escenarios Históricos en solitario, algunas áreas comienzan con uno o más discos amarillos en ella. A estos discos se les conoce como "Oro".

Comentario del Diseñador: *Las áreas con Oro representan las áreas más importantes, tanto para el jugador como para las CSJs, a la hora de atacar y defender. Las áreas con Oro son menos vulnerables al uso de cartas, más fácilmente defendidas en competición, y valen más PVs. Las áreas con Oro representan grandes ciudades fortificadas y bien defendidas que guardan tesoros, por lo que son una especie de imán que atrae y centra la atención de las CSJs oponentes sobre la civilización del jugador.*

Colocación: El Oro únicamente se coloca durante el despliegue, nunca durante el transcurso de la partida. Coloca el Oro bajo otro disco que esté en esa área, señalando con ello al propietario del Oro. El Oro jamás puede ser movido.

Protección: Cualquier efecto de cartas que no sean de Competición que provocaría la eliminación de uno o más discos de un área que contiene Oro sólo puede liminar un máximo de1 disco perteneciente al propietario del Oro, y no puede ser el último que le quede allí. El último disco del propietario en un área con Oro sólo puede ser eliminado en competición o debido al efecto de una carta de Competición (***Excepción:*** *la carta nº45,* Traitor*, no se ve afectada por esta regla.*)

Ejemplo: *La carta* **Local Famine** *permite la eliminación de 2 discos de una Ciudad. Si se juega en un área que contiene Oro y una Ciudad, sólo podría ser eliminado 1 disco: la segunda baja quedaría "protegida" y, por lo tanto, se ignora.*

Ejemplo: *En un área que contiene Oro, una carta que permitiría la eliminación de todos los discos sólo eliminaría uno. Recuerda que la pérdida de este único disco seguiría pudiendo ser anulada si la víctima entrega una carta o un talento en su lugar.*

Saqueo: Al final de la Fase de Competición, si una CSJ o los Bárbaros Controlan un área que contiene Oro tuyo, elimina permanentemente 1 disco de Oro en ella. Si fue una CSJ (nunca los Bárbaros), esta gana 4 PVs y 1 talento como botín. Esto es además de cualquier botín que pueda haber ganado saqueando una Ciudad.

COLOCACIÓN DE DISCOS DE LAS CSJs

Las siguientes secciones de reglas concernientes a la colocación de discos y al uso de cartas por parte de las CSJs están resumidas en la Ayuda para el Juego en Solitario.

Las CSJs colocan y eliminan discos siguiendo las mismas reglas y restricciones que tu civilización –respetando los límites de apilamiento, por ejemplo– excepto donde se corrige a continuación. Cada escenario Histórico en solitario puede modificar aún más la manera y el lugar en el que una CSJ coloca sus discos (descrita dentro de las reglas especiales del escenario).

- **Sin Eliminación Voluntaria:** Durante cada Fase de Crecimiento, las CSJs se saltan el Paso de Retiro.
- **Igualar Apilamientos:** Una CSJ no puede colocar discos en un área que contenga un disco oponente a menos que hacerlo le dé a la CSJ al menos tantos discos en ella como tenga la facción oponente con más discos. No cuentes los discos blancos como parte de ningún apilamiento. Si una CSJ no tiene suficientes discos, pasará a la siguiente área en orden de prioridad.

Ejemplo: *Hay una Ciudad Romana y un Asentamiento Bárbaro en Brutium. Una CSJ con Cartago tendría que colocar allí 3 o más discos o no hacer nada.*

- **Superar Apilamientos:** Si es posible respetando los límites de apilamiento, una CSJ colocará suficientes discos para superar en 1 (en lugar de sólo igualar) al apilamiento oponente más grande de un área siempre que dicha área:
  - sea su área natal,
  - contenga una de sus Maravillas o Ciudades, o
  - contenga un disco enemigo.

Ejemplo: Hay un Asentamiento Romano en Mycenae. Micenas, que es una CSJ, intentaría colocar 3 discos allí en lugar de 2.

● **Disputa por Colocación:** Una CSJ no puede colocar discos en un área si hacerlo provocaría que el área quedara Disputada a menos que el área contenga una facción enemiga.
● **Horda Bárbara:** Una CSJ no colocará discos en un área ocupada por el enemigo si esta contiene 4 Bárbaros y ninguno de sus propios discos.

Prioridades para la Colocación de Discos de CSJs

Durante el Paso de Despliegue de su Fase de Crecimiento, o siempre que coloque discos debido a una carta que haya jugado, una CSJ coloca cada disco en el orden de prioridad dado a continuación. Las prioridades se comprueban individualmente para cada disco y área. Para cada disco, continúa comprobando cada prioridad hasta que deje de aplicarse o hasta que no se cumpla antes de pasar a la siguiente prioridad.

Así pues, la primera prioridad podría aplicarse a ninguno, uno, varios e incluso a todos los discos de la CSJ. Recuerda también priorizar al enemigo Principal de la CSJ si lo tiene.

Colocación de Discos de la CSJ para la Defensa de su Nación:

Para cada disco, la CSJ comenzará comprobando las prioridades **1-11**

1. Si hay un disco enemigo en su área natal, coloca el disco allí.
2. Si hay un disco enemigo en un área natal que contenga una Maravilla de la CSJ, coloca el disco allí.
3. Si hay un disco enemigo en un área natal que contenga Oro de la CSJ, coloca el disco allí.
4. Si hay un disco enemigo en un área natal que contenga una Ciudad de la CSJ, coloca el disco allí.
5. Si no tiene Ciudad en su área natal, coloca allí discos hasta que haya 3.
6. Si no tiene Ciudad en un área con su Maravilla, coloca allí discos hasta que haya 3.
7. Si no tiene Ciudad en un área con su Oro, coloca allí discos hasta que haya 3.
8. Si ninguna de las áreas terrestres adyacentes a su área natal contiene una de sus Ciudades, coloca discos en esas áreas hasta que haya 3. Prioriza el área que esté más lejos de cualquiera de tus discos.
9. Si la CSJ tiene menos Ciudades que tú o tiene menos PVs que tú, crea una Ciudad en un área que ocupe que esté lo más cerca posible de su área natal.
10. Si la CSj es Fenicia y no ocupa al menos cuatro áreas marítimas diferentes, colocará un disco en tantas áreas de mar como sean necesarias para ocupar cuatro. No colocará un disco en un área marítima si ya contiene dos o más discos pertenecientes a una facción oponente. Si a Fenicia todavía le quedan 4 discos por colocar, los colocará en diferentes áreas marítimas de manera que ocupe 8 de estas. Repetirá este proceso para tener 12 áreas de mar, después 16, y así hasta que sólo le queden tres o menos discos por colocar o hasta que no pueda colocar los que le quedan.
11. Si la CSJ lleva a los Minoicos y no ocupa al menos tres áreas marítimas diferentes, colocará un disco en tantas áreas de mar como sean necesarias para ocupar tres. Colocará 2 discos en un área marítima en lugar de 1 si esa área sólo está ocupada por 1 o 2 discos de Bárbaros. No colocará un disco en un área que ya contenga dos o más discos pertenecientes a una civilización oponente. Si a los Minoicos todavía le quedan 3 discos por colocar, los colocará en diferentes áreas marítimas de manera que ocupe 6 de estas. Repetirá este proceso para tener 9 áreas de mar, después 12, y así hasta que sólo le queden dos o menos discos por colocar o hasta que no pueda colocar los que le quedan.

Colocación de Discos de una CSJ Hostil

Si, siguiendo las prioridades 1-11, aún le quedan discos por colocar a la CSJ y esta es enemiga de una civilización, comprobará las prioridades 12-22.

En cualquier otro caso, si aún quedan discos sin colocar tras las prioridades 1-11 y la CSJ no es enemiga de ninguna civilización, se

© 2019 GMT Games, LLC

saltará las prioridades **12-22** y pasará entonces a las prioridades **23-29**.

12. Coloca el disco en un área que contenga Oro enemigo.
13. Coloca el disco en un área que contenga una Maravilla enemiga.
14. Coloca el disco en un área terrestre adyacente a un área que contenga Oro enemigo. Si no la hay, coloca el disco en un área marítima adyacente a un área que contenga Oro enemigo. Si hay dos o más áreas posibles de entre las que elegir, selecciona la que contenga menos discos enemigos.
15. Coloca el disco en un área terrestre adyacente a un área que contenga una Maravilla enemiga. Si no hay ninguna, colócala en un área de mar adyacente a un área que contenga una Maravilla enemiga. Si hay dos o más áreas entre las que elegir, selecciona la que contenga menos discos enemigos.
16. Coloca el disco en un área que contenga una Ciudad enemiga.
17. Si la CSJ es un "Invasor" en el escenario, coloca el disco en el área más cercana a Oro, Maravilla o Ciudad enemigos. Si dos áreas están igual de cerca, selecciona la más cercana al área natal de ese enemigo.
18. Coloca un disco en un área terrestre que contenga una Ciudad enemiga. Si no hay ninguna, colócala en un área de mar adyacente a un área que contenga una Ciudad enemiga. Si hay dos o más áreas entre las que elegir, selecciona la que contenga menos discos enemigos.
19. Coloca 2 discos en un área que contenga un Asentamiento enemigo y no más de 2 Bárbaros. (*A la CSJ le deben quedar al menos discos para colocar.*)
20. Coloca el disco en un área que contenga un Campamento enemigo y no más de 1 disco de Bárbaros.
21. Coloca el disco en un área terrestre en la que no haya discos enemigos y que contenga uno de sus Asentamientos (*igual que si fuera a crear una Ciudad*).
22. Coloca el disco en un área en la que no haya discos enemigos. Prioriza el área más cercana al área natal del enemigo, después el área más cercana a un área ocupada por el enemigo. Si no puede cumplir esto, lo que le quedara por colocar se pierde.

Colocación de Discos de una CSJ No Hostil

23. Coloca el disco en un área terrestre en la que no haya discos enemigos y que contenga uno de sus Campamentos (*igual que si fuera a crear un Asentamiento*).
24. Coloca el disco en un área de mar vacía que esté adyacente a un área terrestre que ocupe.

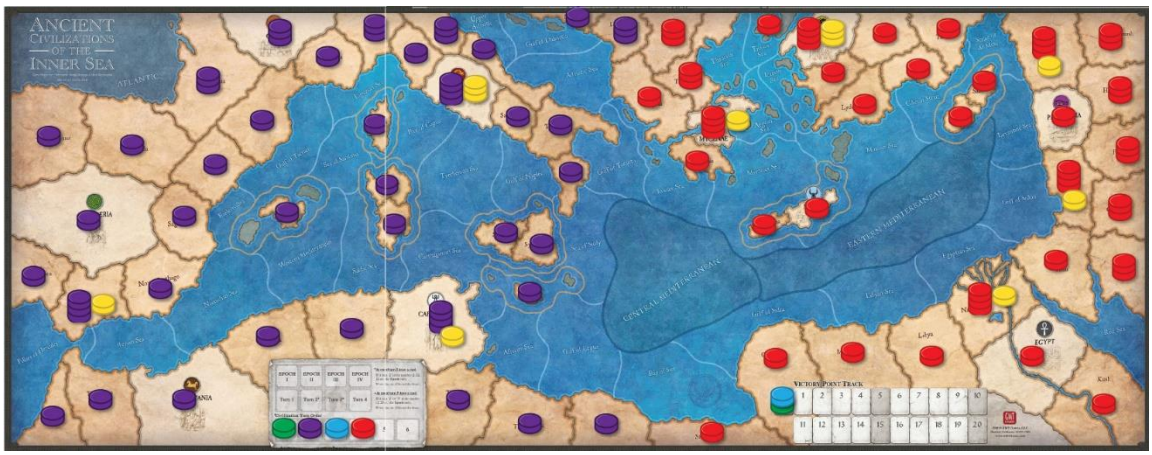
Recuerda que las dos áreas de mar profundo no están disponibles hasta la Época IV para ninguna civilización, con la excepción de los Minoicos y los Fenicios.

25. Coloca hasta 2 discos en un área terrestre vacía adyacente a un área que ocupe.
26. Si la CSJ no tiene la mayor puntuación del tablero, coloca el disco en un área terrestre que contenga uno de sus Asentamientos (*igual que si fuera a crear una Ciudad*).
27. Coloca el disco en un área terrestre Controlada por los Bárbaros y adyacente a un área que la CSJ ocupe. Prioriza el área terrestre que contenga menos Bárbaros. Coloca suficientes discos para superar el número de discos de Bárbaros que haya allí en uno (*hasta un máximo de 4*).
28. Coloca el disco en un área marítima Controlada por los Bárbaros y adyacente a un área que la CSJ ocupe. Prioriza el área marítima que contenga menos Bárbaros. Coloca suficientes discos para superar el número de discos de Bárbaros que haya allí en uno (*hasta un máximo de 2*).
29. Coloca el disco en un área marítima ocupada por otra civilización si esa área marítima está adyacente a un área ocupada por la CSJ, a menos que hacerlo diera lugar a un área Disputada. Si no puede cumplir esto, lo que le quedara por colocar se pierde.

TALENTOS, ROBO DE CARTAS Y PVs DE UNA CSJ

Durante cada Paso de Recuento de Victoria de un escenario de Exploración, cada CSJ gana una bonificación de 2 PVs.

Ten en cuenta que esta bonificación no se da en los escenarios Históricos, aunque puedes optar por hacerlo si deseas un mayor desafío.



Durante un Paso de Robo, una CSJ siempre intentará gastar talentos para aumentar su mano hasta un máximo de 6 cartas si es posible.

Una CSJ no gastará talentos ni usará efectos de cartas para robar cartas si hacerlo aumentaría su mano a una séptima carta.

Una CSJ siempre usará los efectos de cartas de Maravilla y Destino que roben cartas antes de gastar talentos para robar cartas.

Una CSJ siempre gastará un talento disponible en lugar de eliminar uno de sus discos del mapa.

LA CAÍDA DE ROMA II

Escenario Histórico en Solitario

La Caída de Roma II es un escenario que sirve como introducción al juego en solitario a ACIS. Este es uno de los diferentes escenarios Históricos, los cuales, aunque inicialmente diseñados para jugar en solitario, también se pueden disfrutar como experiencia multijugador.

La Caída de Roma II es un juego de guerra histórico similar al escenario para múltiples jugadores La Caída de Roma I [página 12]. Incluye tres variantes en las cuales estás al mando de una o ambas mitades del Imperio Romano. El sistema de juego dirige a las CSJs Invasoras: los Visigodos y/o los Persas.

VERSIONES

Elige una de las siguientes opciones.

Versión I: Defensa del Imperio

Esta versión utiliza el Mapa Completo. Juegas tanto con el Imperio Occidental como con el Oriental. El sistema de juego lleva a los Visigodos y a los Persas. Los PVs de ambos bandos se suman en un mismo total.

Versión II: Roma Occidental vs. los Visigodos

Esta versión usa el Mapa Occidental. Juegas como el Imperio Occidental; el sistema lleva a los Visigodos. Persia y el Mapa Oriental no se usan: ignora cualquier referencia a estos en el despliegue o en las reglas especiales.

Versión III: Roma Oriental vs. los Persas

Esta versión usa el Mapa Oriental. Juegas como el Imperio Oriental; el sistema lleva a los Persas. El Mapa Occidental y los Persas no se usan: ignora cualquier referencia a estos en el despliegue o en las reglas especiales.

Hostil: En las tres variantes, las dos CSJ Invasoras –Visigodos y Persas– son siempre enemigas de los dos Imperios Romanos y nunca hacen las paces con ellos. Los Invasores nunca son enemigos los unos de los otros.

DESPLIEGUE

Época

Coloca un cilindro blanco en la casilla del mapa **Época IV** y otro en la casilla **Turno 1**.

Maravillas

No uses las Maravillas ni sus bloques asociados: no se utilizan en este escenario.

Romanos: Imperio Occidental (púrpura)

El Imperio Occidental usa la Tarjeta de la Civilización de Roma y los discos púrpura.

© 2019 GMT Games, LLC

Rome es su área natal a todos los efectos de las reglas.
● Coloca un disco púrpura en la casilla **2** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 2 discos púrpura en Dalmatia y 1 en Leptis, asumiendo que una línea invisible conecta las dos áreas. Coloca entonces un Campamento en todas las áreas terrestres al oeste de esa línea.
● Coloca un segundo disco púrpura –como para señalar Asentamientos– en Aquitania, Gaul, Liguria y Umbria.
● Coloca dos discos púrpura adicionales –como para señalar Ciudades– en Rome, Gades y Carthage.

Observa que no hay discos púrpura en el Contador de Puntos de Victoria ni en la casilla de Preparados de la Tarjeta de la Civilización de Roma en este momento.

Romanos: Imperio Oriental (rojo)
El Imperio Oriental usa la Tarjeta de Civilización de Troya y los discos púrpura. Troy es su área natal a todos los efectos de las reglas.
● Coloca un disco rojo en la casilla **4** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 2 discos rojos en Macedon y 1 en Illyria y en Sirt, asumiendo que una línea invisible conecta las tres áreas. Coloca entonces un Campamento en todas las áreas terrestres al este de esa línea, así como en Trojan Sea.
● Coloca un segundo disco rojo –como para señalar Asentamientos– en Thessaly, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan y Petra.
● Coloca dos discos rojos adicionales –como para señalar Ciudades– en Troy, Mycenae, Nile Delta, Al Mina y Tyre.

Estas cinco ciudades representan, respectivamente, Constantinopla, con sus grandes murallas, Atenas, Alejandría, Antioquía y Jerusalén.

Observa que no hay discos rojos en el Contador de Puntos de Victoria ni en la casilla de Preparados de la Tarjeta de la Civilización de Troya en este momento.

Oro de Roma (amarillo)
● Coloca 2 discos amarillos en Rome y en Troy.
● Coloca 1 disco amarillo en Gades, Carthage, Mycenae, Nile Delta, Al Mina y Tyre.

Estos diez discos abstractos representan la riqueza Imperial y están sujetos a saqueo por los que invadan y saqueen al Imperio [véase la regla especial 4].

Invasores: Visigodos (verde)
Los Visigodos usan la Tarjeta de Civilización de la Galia y los discos verdes. No tienen área natal. Coloca un disco verde en la casilla **1** del contador de Orden de Turno y otro en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

Invasores: Persas (azul)
Los Persas usan la Tarjeta de Civilización de Micenas y los discos azules. No tienen área natal. Coloca un disco verde en la casilla **3** del contador de Orden de Turno y otro en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria.

Manos de Cartas Iniciales
Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino, devolviendo la carta nº62, ***Time Marches On***, a la caja: no se usa en este escenario. Baraja las restantes cartas de destino, deja aparte 10 de estas bocabajo, y después baraja las seis cartas de Evento con las restantes. Coloca este apilamiento bocabajo en el área de juego formando un mazo de robo. Coloca las 10 cartas que dejaste aparte sobre este apilamiento, bocabajo. Los dos Imperios Romanos roban cada uno 2 cartas. Los Visigodos y los Persas roban cada uno 3 cartas.

REGLAS ESPECIALES
1. Turnos y Épocas
La partida comienza con el turno 1 de la Época IV. No compruebas la Muerte Súbita durante ningún turno. La Época no acabará antes. La partida termina tras la conclusión de la Fase de Competición del turno 4.

2. Potencias Terrestres
Las civilizaciones no reciben crecimiento por las áreas marítimas, ni ganan PVs por dominarlas.

Las áreas marítimas tienen mucha menos importancia en este escenario que en otros, aunque sigue necesitándose la presencia de

un disco para mover más allá y para "encadenar" áreas marítimas, y todavía puede tener lugar la competición en estas áreas. Esto refleja la atrofia de la potencia naval de Roma, así como la falta de potencia naval significativa tanto en las civilizaciones visigoda como persa en el Mediterráneo en esta época, además del malestar económico y del estancamiento general del Imperio Romano en su conjunto.

3. Imperio Romano

Los Imperios Romanos Occidental y Oriental se consideran ambos "Romanos" y deben atenerse a las siguientes reglas:

a) El Imperio Occidental usa normalmente la Tarjeta de Civilización de Roma. El Imperio Oriental usa normalmente la Tarjeta de Civilización de Troya con una adición: también usa la capacidad **Roma Imperial** que se detalla en la Tarjeta de Roma.

b) El primer disco Occidental y el primer disco Oriental eliminados del mapa por la razón que sea se colocan en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria en lugar de devolverse a la reserva.

c) Durante sus Pasos de Retiro, los Imperios Occidental y Oriental no pueden eliminar más de 1 de sus discos de ningún área.

Observa que ninguna de las dos mitades del Imperio comienza la partida con discos en su reserva: todos están desplegados en el mapa. Para poder tener discos en la reserva con el fin de colocarlos por medio del Crecimiento y del uso de cartas, especialmente durante el primer turno, el Imperio puede tener que depender de la eliminación voluntaria de discos.

d) Los discos del Imperio Occidental no pueden ser colocados en áreas ocupadas por un disco del Imperio Oriental y viceversa. Ningún Imperio puede hacer uso de los discos del otro para "encadenar" hasta un área ocupada por ese otro Imperio.

4. Oro de Roma

El oro de Roma, en este escenario, se usa para diferenciar las ciudades viejas de las nuevas, y para ofrecer a los defensores e invasores de los imperios oportunidades para obtener puntos extra.

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes, pero con la siguiente modificación:

Protección: Además de las reglas normales de protección del Oro, mientras haya Oro Romano tanto en Rome como en Troy, ningún disco Romano puede ser eliminado de esa área excepto a través de la competición o de un efecto de una carta de Competición: son inmunes a cualquier efecto de una carta que no sea de Competición que los eliminaría. Esto incluye la carta nº45, ***Traitor***, que no puede ser jugada contra Troy si hay Oro Romano en ella.

Esto refleja el tamaño, las fortificaciones, guarniciones y resistencia de las capitales imperiales en Roma y Constantinopla.

5. Puntuación

a) Roma y Constantinopla: Durante cada Paso de Recuento de Victoria, ambas facciones del Imperio obtienen 1 PV si una u otra tienen un disco en Rome y/o 1 PV si tienen un disco en Troy. Si es así, también obtienen 1 PV por cada Oro Romano que haya allí.

Ejemplo: *Si hubiese una Ciudad en Rome, ese Imperio obtendría 4 puntos: uno por la Ciudad, como es normal, uno por tener al menos un disco Romano en Rome, y uno por cada Oro romano (si ambos siguieran presentes).*

b) Nuevas Ciudades: Durante cada Paso de Recuento de Victoria, cada Ciudad aparte de Rome y Troy que no comparta un área en la que haya Oro Romano genera sólo ½ PV (en lugar de 1).

El Imperio Romano carecía de los recursos para construir nuevas ciudades y los invasores no se detuvieron a construir las suyas. Así pues, los apilamientos grandes representan ejércitos y tribus en movimiento y no ciudades. Este escenario trata pues tanto sobre construir ciudades como sobre defenderlas... o saquearlas. Ten en cuenta que los Visigodos o los Persas recibirán 1 PV si tienen una Ciudad en Rome y/o en Troy.

b) Caída de Roma y Troya: Al final de la partida, la facción que Controle Rome gana

© 2019 GMT Games, LLC

5 PVs y la facción que Controle Troy gana 5 PVs.

6. Visigodos y Persas

a) Despliegue Inicial: Durante cualquier Fase de Crecimiento en el que no tengan discos en el mapa (*que siempre será el primer turno del juego*), un Invasor recibe automática y exactamente 12 discos Preparados. Los Visigodos deben desplegar su primer disco en Aquitania o en Gaul; revela la carta superior del mazo de robo: si esta es impar, Aquitania; de lo contrario, Gaul. El primer disco Persa debe ser desplegado en Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan o Petra: revela la carta superior del mazo de robo: si el primer dígito de la ID de la carta revelada es 1 o 2, Carchemish; 3 o 4, Hamath; 5 o 6, Palmyra; 7 u 8, Canaan; 9, Petra. El resto de discos se encadenan desde las casillas escogidas de manera normal.

b) Ruta de Invasión: Cuando coloca discos, un Invasor prioriza la colocación en áreas que estén más cerca de una Maravilla enemiga o de Oro Romano.

c) Crecimiento Mínimo: Durante su Fase de Crecimiento, los Visigodos y los Persas tienen garantizados cada uno un mínimo de 10 discos en lugar de los 3 normales.

d) Robo de Cartas: Si, durante el Paso de Robo, un Visigodo o un Persa es incapaz de robar más que las 3 cartas por defecto, roba 1 carta extra.

e) Eliminación por Cartas: Las cartas de los Visigodos que eliminarían discos Imperiales del mapa sólo pueden escoger como objetivo áreas que contengan discos del Imperio Occidental. De manera similar, los Persas sólo pueden hacerlo en áreas ocupadas por un disco del Imperio Oriental.

f) Cartas de Evento: Al determinar quién tomará las decisiones a la hora de resolver una carta de Evento, se desempata a favor de los Visigodos o los Persas antes que de una facción romana.

g) Anulación de Cartas: Si los Persas tienen una carta que puede anular una carta del Imperio Occidental y no hay cartas del Imperio Oriental que puedan anularla, anulará la carta Occidental, pero sólo si la carta Romana hiciera perder una o más cartas, discos o talentos a los Persas. Lo mismo ocurre con los Visigodos a la hora de anular una carta del Imperio Oriental. Si ambos invasores tienen una carta que podría anular una carta Romana, los Visigodos priorizarán anular cartas del Imperio Occidental y los Persas priorizarán anular cartas del Imperio Oriental.

h) Descartes Obligatorios: Cualquier carta de Invasor que obligaría a los Romanos a descartarse una carta debe ser jugada. Si ambas mitades del Imperio juegan, la carta del Invasor debe afectar al Imperio de su mitad del mapa a menos que ese Imperio no tenga cartas, en cuyo caso puede afectar al otro Imperio. Si ninguno tiene cartas en mano que descartarse, reserva esa carta para su uso futuro.

7. La Regla de Eneas

No puedes recurrir a la Regla de Eneas.

8. Fin de la Partida

Al final de la partida, si estás jugando a la versión con el mapa completo, compara el total de PVs de los dos Invasores con el total de PVs de los dos Imperios Romanos para determinar el ganador. Si hay un empate en puntos de victoria, la civilización que Controla Rome gana (o la civilización que Controla Troy si estás jugando a la versión Romanos contra Persas).

9. Reglas Opcionales

9.1 Partida Extendida (Pro-Invasores)

Con esta opción, la partida no acaba necesariamente al final del turno 4. En lugar de eso, al final del turno 4, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contiene los números “1,” “2” o “3” en cualquier parte de ella, la partida finaliza; en caso contrario, juega un quinto turno.

Al final del turno 5 revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta contiene los números “1,” “2”, “3”, “4” o “5” en cualquier parte de ella, la partida finaliza; en caso contrario, juega un sexto turno. La partida acabará automáticamente al final del sexto turno.

9.2 Cartas de Bárbaros (Pro-Invasor)

Elige una de las dos siguientes opciones:

a) Ninguno de los Imperios puede jugar una carta que colocaría uno o más discos de Bárbaros en el mapa.

Esta carta sólo podría ser descartada, por ejemplo en lugar de perder un disco en una competición.

b) Si el Imperio Occidental roba una carta que colocaría uno o más discos de Bárbaros en el mapa, debe de inmediato dar esa carta a los Visigodos y coger 2 talentos de la reserva. Si el Imperio Oriental roba una carta que colocaría uno o más discos de Bárbaros en el mapa, debe de inmediato dar esa carta a los Persas y coger 2 talentos de la reserva.

9.3 Cooperación Romana (Pro-Romanos)

Al final del Paso de Robo, cada facción del Imperio puede, en Orden de Turno, darle a la otra facción cualquier cantidad de talentos, cartas de Grandes Personalidades y cartas de Competición.

9.4 Apelar al Papa (Pro-Romanos)

Al comienzo de cualquier Fase de Competición, si un Invasor tiene un disco en o adyacente a Roma, puedes "Apelar al Papa" para que te ayude. Si lo haces, el Imperio Occidental pierde 1 PV más 1 PV por cada apelación que ya haya hecho. Revela después la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta revelada es impar, no hay efecto.

◦ Si la ID de la carta revela es par, la apelación tiene éxito. El Imperio Occidental gana 1 talento.

Sólo puedes hacer una apelación por turno.

10.5 Soborno a los Bárbaros (Pro-Romanos)

Al comienzo de la Fase de Crecimiento del Invasor, si estos tienen un disco adyacente a Rome o Troy, la facción del Imperio que tiene el área natal allí puede ofrecer al Invasor un "Soborno" para que no le ataque. Si lo haces, revela la carta superior del mazo de robo:

◦ Si la ID de la carta revelada es impar, el soborno es rechazado. El Imperio que intentó el soborno pierde 1 PV.

◦ Si la ID de la carta revelada es par, el soborno es aceptado. El Invasor retira un Oro Romano de esa área natal y después gana los PVs y el talento como si el Invasor lo hubiera saqueado. El Invasor no puede colocar sus discos en esa área en este turno, y devuelve cualquiera que ya tuviera allí a su reserva.

Si el Invasor rechaza el Soborno, el Imperio que intentó realizarlo pierde 1 PV.

Debido a la humillación de tener que realizar tal oferta.

9.6 Cruce del Danubio e Invasión de Anatolia

Al final de todos los turnos, revela carta superior del mazo de robo. Si la carta revelada tiene un "1" o un "2" en cualquier parte de su ID, coloca 3 discos Visigodos en Dalmacia. Si tiene un "3" o un "4", coloca 3 discos Persas en Tarsus. *Ten en cuenta que pueden darse ambas situaciones.*

Si la colocación de estos discos violara los límites de apilamiento, coloca el exceso en una o más áreas terrestres adyacentes siguiendo la lista de prioridades de las CSJs.

8. Los Hunos

Comentario del Diseñador: *Si buscas un verdadero desafío a tu fortaleza, añade a los Hunos. Pueden convertirse en un tercer Invasor.*

Al comienzo de cada uno de tus Pasos de Robo de Cartas, si los Hunos no están en juego, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es par, los Hunos aparecen:

● Coloca uno de sus discos en el contador de Orden de Turno para que sean los últimos.

● Roban 3 cartas como mano inicial.

● Comienzan con 12 discos. Su primer disco debe colocarse en Macedon si estás usando el Mapa Oriental. Si no es así, en Umbria.

De manera similar a otros Invasores, los Hunos reciben un mínimo de 10 discos durante cada una de sus Fases de Crecimiento.

Al final de la partida, suma los PVs de los Hunos a los de los otros Invasores para obtener un total general.

Los Hunos no tienen Tarjeta de Civilización, pero tienen la siguiente capacidad:

Tácticas de Terror y Ataques Sorpresa: Al comienzo de cada Fase de Competición, si los Hunos ocupan al menos un área Dispu-

© 2019 GMT Games, LLC

tada, pueden descartarse una carta. Si lo hacen, seleccionan el mazo de robo o el mazo de descarte. Baraja el mazo elegido bocabajo y después revela cartas de la parte superior hasta que aparezca una carta de Competición. Pon esa carta en la mano de los Hunos, y después pon (mazo de descarte) o baraja (mazo de robo) el resto de las cartas reveladas en el mazo (*no resuelvas ninguna carta de Evento revelada en este proceso*).

Al comienzo de cada Fase de Competición, los Hunos pueden colocar un disco blanco en un área Disputada que ocupen.

Durante cada Fase de Crecimiento, los Hunos reciben un mínimo de 8 discos en lugar de 3.

EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE DISCOS DE VISIGODOS

Colocación Inicial en el Turno 1: Se roba una carta con número par, de manera que el primer disco Visigodo se coloca en Aquitania. Ya hay allí dos discos Romanos, así que, puesto que los Visigodos deben superar esa cantidad para continuar, colocan un segundo y tercer disco en Aquitania.

Ninguna de las prioridades 1-16 se cumple, de manera que el cuarto disco debe colocarse en Idubeda: es el área más cercana a Oro Romano o a una Ciudad Romana. En este caso hay Oro en Gades, Idubeda contiene un solo disco Romano y el Visigodo debe superarlo, de manera que el quinto disco Visigodo también se coloca en Idubeda.

La siguiente es Celt-Iberia, puesto que cumple la prioridad de colocación 18. El sexto y séptimo disco Visigodo van allí para superar al único Romano ya presente.

Gades cumple la prioridad nº12. Hay 3 discos Romanos en Gades, de manera que los Visigodos sólo pueden colocar discos allí si pueden al menos superar esa cantidad. Como le quedan cinco de sus doce discos iniciales por colocar, sí que pueden. Por lo tanto, los discos octavo, noveno y décimo van a Gades, al igual que el undécimo, puesto que, al ser enemigos de Roma, los Visigodos siempre superarán un apilamiento enemigo en 1 si les quedan más discos y al hacerlo no violan los límites de apilamiento.

Con ello nos queda el decimosegundo disco. No puede ponerse en Gades, puesto que ya se ha alcanzado el límite para los Visigodos. La distancia de Gades a Carthage (que contienen Oro y Ciudad Romanos) es de cinco áreas:
Novo Carthago – Numidian Sea – Western Mediterranean – Saldic Sea – Carthage

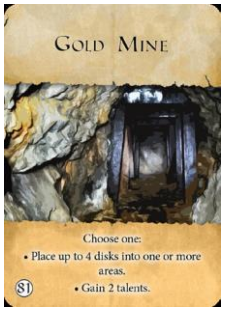
La distancia de Aquitania a Rome es sólo de cuatro áreas:
Gallia Cisalpina – Liguria – Etruria – Rome

Sin embargo, no es posible seguir esta ruta, puesto que hay 2 discos Romanos en Gallia Cisalpina. Un Invasor no puede colocar discos en un área en la que no igualará o superará la presencia Romana.

Sin embargo, hay otra ruta de Aquitania a Rome:
Editani – Gulf of Tarraco – Ligurian Sea – Etruria – Rome

La ruta es de cinco áreas de longitud, la misma que de Gades a Carthage. Al encontrarnos con áreas equidistantes, la que está más cerca de Rome tiene prioridad, de manera que el duodécimo disco va a Editani.

Fase de Cartas: Los Visigodos tienen tres cartas en mano: ***Gold Mine***, ***Hippodrome*** *y* ***Barbarian Trade***. Deben ser jugadas en ese orden.



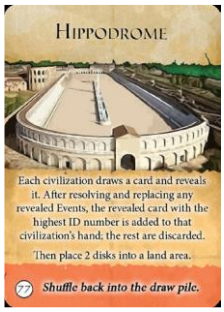
Los Visigodos juegan primero ***Gold Mine***, que les permite colocar 4 discos (*la carta que coloca más discos debe jugarse primero*). Ten en cuenta que la CSJ opta en esta carta por colocar discos en lugar de coger talentos. Editani y Aquitania están equidistantes de Rome. Puesto que hay 2 Romanos en Gallia Cisalpia, 1 en Massilia y ninguno en Gulf of Tarraco, el primer disco irá a Massilia. Puesto que hay 1 Romano allí, el segundo disco Visigodo también debe ir a Massilia.

La ruta marítima que cruza el Golfo de Tarraco tiene la misma longitud, pero en caso

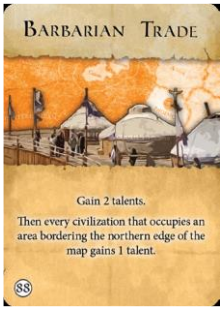
de empate, las rutas terrestres tienen prioridad sobre las rutas marítimas.

Eso nos deja con 2 discos Visigodos por colocar. Hay tres rutas a igual distancia que llevan a Rome:
Liguria – Etruria – Rome
Ligurian Sea – Etruria – Rome
Ligurian Sea – Bay of Capua – Rome

Hay 2 Romanos en Liguria, así que los discos restantes se colocan allí.



Los Visigodos juegan ahora ***Hippodrome***, que les permite colocar 2 discos en un área terrestre. Ahora deben cumplir la prioridad nº14: colocar en un área terrestre adyacente al Oro Romano de Rome si es posible: esa área es Etruria. El primer disco va allí para superar los 2 discos Romanos presentes. El segundo disco se coloca en Ligurian Sea.



Los Visigodos jugarían entonces su última carta, ***Barbarian Trade***, que les otorga un total de 3 talentos (*puesto que ocupan un área del borde norte*) y 1 talento por cada civilización oponente que tenga un disco en el borde norte del mapa.

GRIEGOS Y PERSAS

Un Escenario Histórico en Solitario

En este escenario comienzas como la flexible alianza de los Estados-Ciudad griegos en el momento de la Revuelta Jónica (499 a. C.). Tu objetivo es sobrevivir a los dobles ataques persas de Darío y Jerjes que dieron lugar a las épicas y ahora legendarias batallas de Maratón y de las Termópilas/Salamis/Platea, respectivamente.

DESPLIEGUE

Mapa

Usa el Mapa Oriental Extendido.

Maravillas

No despliegues las Maravillas ni sus bloques asociados: no se usan en este escenario.

Civilizaciones

Jugarás con Micenas, que representa a los Griegos. El Sistema de juego lleva a los Persas, una CSJ. Los Persas son siempre enemigos tuyos.

Variante con 2 Jugadores: Alternativamente, este escenario puede jugarse con 2 jugadores: uno con los Persas, el otro con los Griegos. El jugador Persa no está limitado por ninguna de las prioridades de colocación.

Grecia (Civilización del Jugador)

Usa la Tarjeta de Civilización de Micenas y los discos azules.

- Coloca un disco azul en la casilla **2** del contador de Orden de Turno.
- Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Mycenae, Laconia, Syracuse y Thessaly.
- Coloca un Campamento en Troy, Ionia, Lydia, Brutium, Tarentum, Illyria, Sicily, Cyrenaica, Kydonia, Minos, Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Icarian Sea, Myrtoan Sea, Minoan Sea, Ionian Sea y Gulf of Taranto.
- Separa las cartas ***Academy of Science*** y ***Armored Infantry*** del mazo de Destino y colócalas boca arriba en la mesa, junto a tu Tarjeta de Civilización. Coloca 3 discos azules sobre *Academy of Science*. *Estas cartas no cuentan como parte de tu mano.*

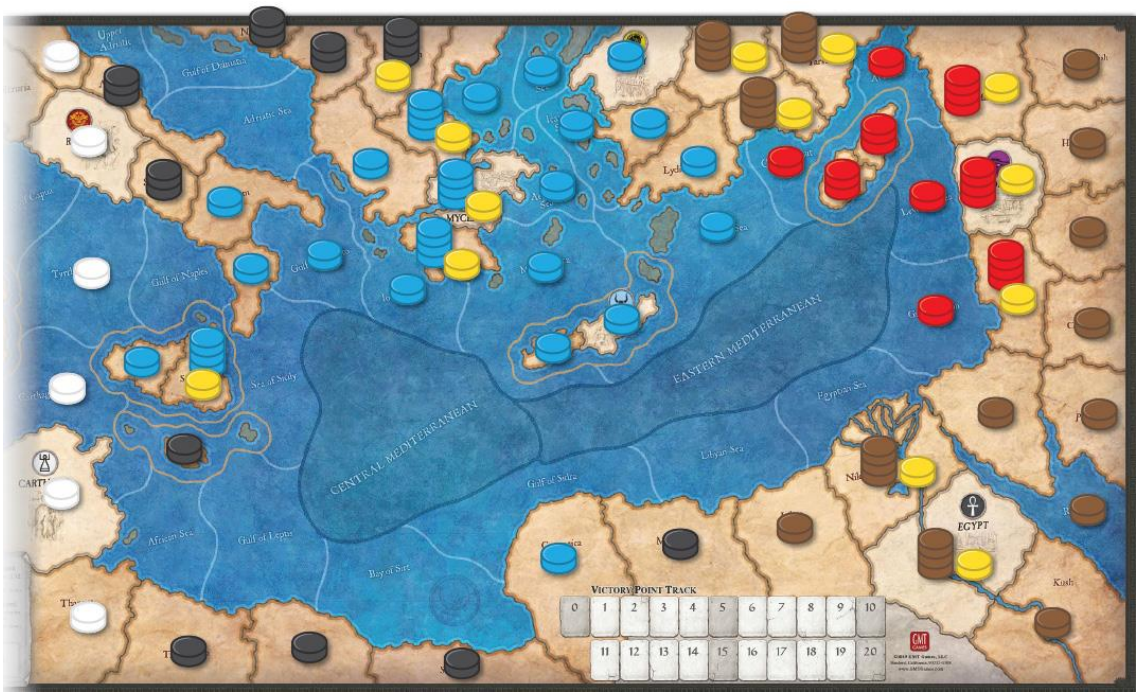
Persas (CSJ)

Los Persas usan las Tarjetas de Civilización de Egipcio y Fenicia. Los Persas usan discos marrones para representar su imperio terrestre y discos rojos para representar su imperio marítimo de Fenicia.

Imperio Terrestre Persa (marrón)

- Coloca un disco marrón en la casilla **1** del contador de Orden de Turno.
- Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta y Egypt.
- Coloca un Campamento en Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush y Red Sea.

© 2019 GMT Games, LLC



Imperio Marítimo Persa (rojo)

● Coloca un disco rojo en la casilla **3** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Al Mina, Phoenicia y Tyre.
● Coloca un Asentamiento en Citium y Salamis.
● Coloca un Campamento en Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina y Cilician Strait.

Bárbaros (negro)

● Coloca 3 discos negros y 1 amarillo en Macedon.
● Coloca un Asentamiento en Dalmatia, Noricum, Apulia y Samnium.
● Coloca un Campamento en Melite, Tripolitania, Leptis, Sirt y Marmarica.

Manos de Cartas Iniciales

1. Separa las cartas ***Strategos*** y ***Triremes*** del Mazo de Destino y quédatelas en mano (Grecia).
2. Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino.
3. Baraja las restantes cartas de Destino, deja aparte 7 de ellas bocabajo, y baraja las cartas de Evento con las restantes. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo.
4. Coloca las 7 cartas que dejaste aparte sobre el mazo de robo.
5. Las dos facciones Persas roban cada una una mano inicial de 2 cartas. Tú robas 3 cartas adicionales que añades a tu mano inicial.

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El escenario comienza en el turno 1 de la Época II. Termina tras el último turno de la Época III o si alguno de los bandos es eliminado [regla especial 10], lo que ocurra primero.

Este escenario cubre acontecimientos que tuvieron lugar en sólo unas pocas decenas de años. La separación entre Épocas está pensada para reflejar el fin del reinado de un emperador persa, Darío, y el comienzo del otro, su sucesor Jerjes.

Cada época durará un mínimo de tres turnos. No compruebes la Muerte Súbita durante el segundo turno de cada Época. Ignora cualquier efecto de cartas que terminaría una Época antes de que se hubiesen completado tres turnos enteros.

2. Oro

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes.

3. Sin Eneas

No puedes recurrir a la Regla de Eneas en este escenario.

4. Cambio de Época
La Tabla de Cambio de Época no se usa como sería lo normal. En lugar de eso, durante el paso 3 de la Fase de Final de Época de la Época II, resuelve automáticamente el evento "Devaluación de la Moneda" de la Tabla de Cambio de Época.

5. La Escuela de Atenas
Mientras haya Oro en Mycenae, la carta ***Academy of Science*** permanece boca arriba sobre la mesa incluso aunque pierda su último disco. Si Mycenae pierde su Oro mientras no quedan discos encima de esta carta, descártala de inmediato. Al comienzo de la Época III, si aún sigue en juego, puedes colocar en ***Academy of Science*** hasta tres discos de la reserva

6. ¡Esto es Esparta!
La carta ***Armored Infantry*** –que representa al Ejército de Esparta–, que comienza la partida boca arriba sobre la mesa, puede ser usada para una competición en Mycenae o Laconia (únicamente; en ninguna otra área) como si la carta estuviese en tu mano. Puede ser jugada durante una competición en cualquier de estas dos áreas o en ambas en el mismo turno. ***Armored Infnatry*** nunca se descarta cuando se juega: déjala boca arriba junto a tu Tarjeta de Civilización durante toda la partida.

7. *Strategos & Triremes*
Las cartas ***Strategos & Triremes*** comienzan automáticamente en tu mano. Cuando juegues estar cartas, o si alguna de ellas fuera a ser robada o tuvieras que descartarla a la fuerza, puedes escoger ponerla bocabajo sobre la mesa frente a ti en lugar de descartártela.

Durante tu Paso de Robo, puedes escoger "robar" de la mesa cualquiera de estas cartas o ambas como si estuviesen en la parte superior del mazo de robo.

8. El Imperio Persa
La CSJ Persa está dividida en dos civilizaciones autónomas: los "Persas Terrestres", representados por los Egipcios marrones, y los "Persas Marítimos", representados por los Fenicios Rojos. Persia usa tanto la Tarjeta de Civilización de Egipto como la de Fenicia, pero sólo obtiene las capacidades especiales de los Egipcios: ignora el recuadro de capacidad especial de los Fenicios. Las dos facciones Persas llevan a cabo sus turnos por separado y mantienen diferentes manos de cartas separadas.

Esto representa la incorporación de las Ciudades-Estado Fenicias y sus considerables flotas como súbditos del vasto Imperio Persa. Estas Ciudades-Estado eran la espina dorsal de la fuerza marítima persa. Esta estructura también representa la doble campaña marítima y terrestre lanzada contra los griegos: los persas "terrestres" y los persas "marítimos".

Límite de Cartas de Persia
Durante sus Pasos de Robo, las facciones Persas roban cada una 2 cartas básicas en lugar de 3.

Ruta de Invasión Persa
En este escenario, los Persas tienen varias modificaciones a las prioridades de colocación estándar para CSJs.

Los Persas Terrestres no colocarán discos en un área marítima a menos que ello ayude a los Persas Terrestres a estar más cerca de un área con Oro Griego o de una Ciudad Griega. Si tienen que elegir entre prioridades igualadas a la hora de colocar en un área de tierra o de mar, los Persas Terrestres elegirán el área de tierra.

Los Persas Marítimos no colocarán discos en un área terrestre a menos que ello ayude a los Persas Marítimos a estar más cerca de un área con Oro Griego o de una Ciudad Griega. Si tienen que elegir entre prioridades igualadas a la hora de colocar en un área de tierra o de mar, los Persas Terrestres elegirán el área de mar.

Persia no colocará un cuarto disco en un área a menos que esa área contenga Oro o 2 o más discos Griegos.

Prioridades Nacionales de los Persas
Los Persas reforzarán sus áreas originales antes de colocar discos en otras áreas. Sigue las siguientes prioridades en el orden mostrado:

© 2019 GMT Games, LLC

● Si hay menos de 3 discos Terrestres Persas en Egypt, los Persas Terrestres colocarán allí los suficientes discos para llegar a 3 (o 4 si discos Griegos ocupan Egypt).
● Si hay 1 o 2 discos de Persas Terrestres en un área de tierra que contenga Oro, los Persas Terrestres colocarán los suficientes discos como para que su apilamiento llegue a 3 (4 si hay discos Griegos ocupando esa área).
● Si hay 1 o 2 discos de Persas Marítimos en un área de tierra que contenga Oro, los Persas Marítimos colocarán los suficientes discos como para que su apilamiento llegue a 3 (4 si hay discos Griegos ocupando esa área).
● Si un área marítima adyacente a Oro de los Persas Marítimos no contiene discos de los Persas Marítimos, estos colocarán 1 disco en esa área marítima.
● Si hay un disco Griego en o adyacente a Phrygia, Egypt o cualquier área que tenga Oro Persa, los Persas Terrestres colocarán discos en esas áreas antes de seguir avanzando. Si hay dos más áreas posibles, los Persas priorizarán un área que contenga una Ciudad Griega.

Coexistencia entre Persas

Siempre que discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupen la misma área marítima, reemplaza de inmediato todos los discos marrones que haya allí con discos rojos (o, al menos, con tantos discos rojos como la reserva permita).

Siempre que discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupen la misma área terrestre, reemplaza de inmediato todos los discos rojos que haya allí con discos marrones (o, al menos, con tantos discos marrones como la reserva permita).

La coexistencia de dos facciones Persas en un área está permitida siempre que no puedan realizarse los reemplazos que se acaban de exponer, pero debe ser remediada tan pronto como la reserva lo permita.

Apilamientos Persas en Competición

Durante la Fase de Competición, Persia debe obedecer los siguientes límites de apilamiento:
● 4 discos Persas en un área terrestre
● 3 discos Persas en un área de mar poco profundo.

Al comienzo de la Fase de Competición, retira los discos Persas en exceso de las áreas con sobreapilamiento. Si hay de ambos, retira los discos rojos de las áreas terrestres antes de retirar los discos marrones, y retira los discos marrones de las áreas marítimas antes de retirar los discos rojos. Si una competición o el efecto de una carta eliminara discos Persas de un área con ambas facciones Persas, elimínalas siguiendo la misma prioridad de colores.

Cooperación entre Persas

Los Persas Terrestres no pueden ser colocados en un área ocupada por Persas Marítimos si esto diera lugar a un área Disputada y viceversa.

Refuerzos Persas

Las cartas de Evento 98-100 no se juegan de manera normal. En lugar de eso, se consideran como una especie de refuerzos persas reunidos de su enorme Imperio en el este.

Si los Persas Marítimos no han sido aún eliminados cuando resuelvas la carta de Evento ***Sea Peoples Invade***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, coloca 4 discos rojos en el área de mar poco profundo escogida y otros 4 en un área terrestre adyacente.

Si los Persas Terrestres no han sido aún eliminados cuando resuelvas las cartas de Evento ***Northern Hordes*** o ***Mesopotamian Empire***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, transfiere 4 discos marrones a la casilla de Preparados de la Tarjeta de Civilización de Egipto.

Si una facción designada ha sido eliminada [véase a continuación], o no hay suficientes discos disponibles en su reserva para cumplir totalmente lo anterior, la otra facción Persa gana entonces los discos de la carta.

9. Eliminación de una Civilización

Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Terrestre, los Persas Terrestres quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de los Persas Terrestres y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de

Egipto y todos los discos marrones de la reserva. Cualquier disco Persa Terrestre que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Terrestres se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Marítimo, los Persas Marítimos quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de los Persas Marítimos y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de Fenicia y todos los discos rojos de la reserva. Cualquier disco Persa Marítimo que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Marítimos se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa, la partida finaliza y los Griegos ganan automáticamente.

Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Griego, la partida finaliza y los Persas ganan automáticamente.

10. Final de la Partida

Si la partida no acaba en victoria automática, lo hará al finalizar el último turno de la Época III. Cuando el juego acaba de esta manera:

- Los Griegos ganan 10 PVs si Mycenae contiene tanto un disco Griego como un disco de Oro.
- Los Griegos ganan 5 PVs por Thessaly, Laconia y Syracuse si contienen tanto un disco Griego como un disco de Oro (por cada una).

Finalmente, combina los totales de PV de las dos facciones Persas y divide ese total entre dos para obtener la puntuación definitiva de los Persas. Si dicha puntuación supera a la puntuación final de los Griegos, los Persas ganan la partida. Si la puntuación final de los Griegos iguala o supera la de los Persas, los Griegos ganan la partida.

ALEJANDRO MAGNO

Un Escenario Histórico en Solitario

Este escenario comienza tras las diversas luchas intestinas en el mundo helénico –la Guerra del Peloponeso y la unificación del Grecia bajo Filipo de Macedonia– y nos lleva a los combates en el este, retando al jugador a emular o parar las primeras conquistas de Alejandro Magno (333 a. C.). El escenario se presenta en dos partes. En la primera (detallada a continuación) asumes el papel de Alejandro Magno. En la segunda, que sigue a la anterior, diriges a su némesis persa, Darío III.

DESPLIEGUE

Mapa

Este escenario usa el Mapa Oriental modificado. Coloca un disco blanco en las siguientes áreas:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Sea of Sicily
- Gulf of Leptis
- Leptis

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de todas las reglas. No se puede colocar ninguna ficha en estas áreas marcadas ni al oeste de ellas durante la partida.

Maravillas

No despliegues las Maravillas ni sus bloques asociados: no se usan en este escenario.

Civilizaciones

Jugarás con los Griegos. El Sistema de juego lleva a los Persas, una CSJ. Los Persas son siempre enemigos tuyos.

Variante con 2 Jugadores: Alternativamente, este escenario puede jugarse con 2 jugadores: uno con los Persas, el otro con los Griegos. El jugador Persa no está limitado por ninguna de las prioridades de colocación.

Grecia (Civilización del Jugador)

Usa la Tarjeta de Civilización de Micenas y tanto los discos azules como los verdes.

© 2019 GMT Games, LLC

Comentario del Diseñador: *Usa los discos verdes en caso de que te quedes sin discos azules. En total contarás pues con 98 discos.*

● Coloca un disco azul en la casilla **1** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Mycenae, Laconia, Macedon y Thessaly.
● Coloca un Asentamiento en Minos y Kydonia.
● Coloca un Campamento en Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Myrtoan Sea e Ionian Sea.

Persas (CSJ)

Los Persas usan las Tarjetas de Civilización de Egipcio y Fenicia. Los Persas usan discos marrones para representar su imperio terrestre y discos rojos para representar su imperio marítimo de Fenicia.

Imperio Terrestre Persa (marrón)

● Coloca un disco marrón en la casilla **2** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 3 discos marrones en la casilla de Preparados de la Tarjeta de Civilización de Egipto.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta y Egypt.
● Coloca un Campamento en Troy, Ionia, Lydia, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush y Red Sea.

Imperio Terrestre Marítimo (rojo)

● Coloca un disco rojo en la casilla **3** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 3 discos rojos en la casilla de Preparados de la Tarjeta de Civilización de Fenicia.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Al Mina, Phoenicia y Tyre.
● Coloca un Asentamiento en Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina, Cilician Strait, Icarian Sea, Minoan Sea, Citium y Salamis.

Bárbaros (negro)

● Coloca un Asentamiento en Illyria.
● Coloca un Campamento en Sirt, Cyrenaica y Marmarica.

Manos de Cartas Iniciales

1. Separa las cartas ***Armored Infantry***, ***Metal Forge*** y ***Strategos*** del Mazo de Destino y quédatelas en mano.

Comentario del Diseñador: *Estas tres cartas representan el soberbio generalato de Alejandro y el magnífico ejército profesional*

que heredó de su padre, Filipo de Macedonia.

2. Separa la carta ***Captain*** del Mazo de Destino y ponla en la mano de los Persas Marítimos.

Comentario del Diseñador: *Esta carta representa al general mercenario griego Memnón y a los miles de mercenarios griegos empleados por los persas.*

3. Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino.
4. Baraja las restantes cartas de Destino, deja aparte 7 de ellas bocabajo, y baraja las cartas de Evento con las restantes. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo.
5. Coloca las 7 cartas que dejaste aparte sobre el mazo de robo.
6. Las dos facciones Persas roban cada una una mano inicial de 2 cartas. Tú robas 3 cartas adicionales que añades a tu mano inicial.

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El juego comienza con el turno 1 de la Época III. Todas las Épocas durarán cuatro turnos. No compruebes la Muerte Súbita durante el segundo y tercer turno. Ignora cualquier efecto de las cartas que haría acabar antes una Época. Durante el paso de Muerte Súbita del turno 4, revela la carta superior del mazo de destino. Si la ID de la carta revelada es par, la partida continúa hasta un quinto turno; de no ser así, pasa a la Fase de Final de Época y después termina la partida. Durante el paso de Muerte Súbita del turno 5, revela la carta superior del mazo de destino. Si la ID de la carta revelada es par, la partida continúa hasta el sexto turno; de no ser así, pasa a la Fase de Final de Época y después termina la partida. La partida acabará automáticamente tras el sexto turno o si alguno de los bandos es eliminado [regla especial 2], lo que ocurra antes.

2. Oro

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes con las siguientes modificaciones.
a) Siempre que resulte saqueado un Oro Griego, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es impar, la partida termina inmediatamente con victoria Persa.

Alejandro es obligado por sus generales a abandonar su ofensiva y volver a casa.

b) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Terrestre, los Persas Terrestres quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de los Persas Terrestres y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de Egipto y todos los discos marrones de la reserva. Cualquier disco Persa Terrestre que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Terrestres se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

c) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Marítimo, los Persas Marítimos quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de los Persas Marítimos y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de Fenicia y todos los discos rojos de la reserva. Cualquier disco Persa Marítimo que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Marítimos se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

d) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Griego, la partida finaliza y los Persas ganan automáticamente.

e) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa, la partida finaliza y los Griegos ganan automáticamente.

Si ganas pero tienes menos PVs que la dos facciones Persas combinadas, se considera una victoria menor: el futuro de la campaña para conquistar Persia de Alejandro –esa parte del Imperio Persa que queda fuera del mapa, hacia el este– es dudoso.

© 2019 GMT Games, LLC

3. Sin Eneas
No puedes recurrir a la Regla de Eneas en este escenario.

4. Memnón
La carta ***Captain*** comienza automáticamente la partida en la mano de los Persas Marítimos. Cuando los Persas jueguen esta carta, o si fuera a ser robada o descartada a la fuerza, ponla bocabajo en la mesa en lugar de descartarla.

Cuando se juega, los Persas Marítimos siempre seleccionarán a los Persas Terrestres como "civilización oponente".

Al comienzo de su Paso de Robo, los Persas Marítimos recuperan automáticamente esta carta y la devuelven a su mano. *Esto no cuenta como una de las veces que pueden robar*.

5. Alejandro
Las cartas ***Armored Infantry***, ***Metal Forge*** y ***Strategos*** comienzan automáticamente en tu mano. Cuando juegues estas cartas, o si alguna de ellas fuera a ser robada o descartada a la fuerza, puedes decidir ponerlas bocabajo en la mesa frente a ti en lugar de descartarlas.

Al comienzo de tu Paso de Robo, debes devolver automáticamente ***Strategos*** a tu mano. *Esto no cuenta como una de las veces que puedes robar*. Durante tu paso de Robo, puedes escoger "robar" tanto ***Armored Infantry*** como ***Metal Forge*** de la mesa como si estuviesen en la parte superior de tu mazo de robo.

Ejemplo: *Strategos resulta "robada" por la carta Spy, por lo que se deja a un lado y bocabajo sobre la mesa. Metal Forge y Armored Infantry son entonces usadas en competición. Al final de la Fase de Competición, no te quedan cartas en la mano. Al comienzo del siguiente Paso de Robo, debes primero recuperar Strategos gratuitamente. Entonces robas tu mano básica de tres cartas. Puedes "robar" Metal Forge y Armored Infantry en lugar de robar las dos primeras cartas de la parte superior del mazo y después robar de este tu tercera carta. Tienes ahora cuatro cartas en mano. Decides gastar dos talentos para robar dos cartas más y alcanzar tu límite de mano máxima de seis.*

6. El Imperio Griego
Al comienzo de cada una de tus Fases de Crecimiento, ganas 1 talento y transfieres 2 discos de tu reserva a la casilla Preparados.

7. El Imperio Persa
La CSJ Persa está dividida en dos civilizaciones autónomas: los "Persas Terrestres", representados por los Egipcios marrones, y los "Persas Marítimos", representados por los Fenicios Rojos. Persia usa tanto la Tarjeta de Civilización de Egipto como la de Fenicia, pero sólo obtiene las capacidades especiales de los Egipcios: ignora el recuadro de capacidad especial de los Fenicios. Las dos facciones Persas llevan a cabo sus turnos por separado y mantienen diferentes manos de cartas separadas.

Esto representa la incorporación de las Ciudades-Estado Fenicias y sus considerables flotas como súbditos del vasto Imperio Persa. Estas Ciudades-Estado eran la espina dorsal de la fuerza marítima persa. Esta estructura también representa la doble campaña marítima y terrestre lanzada contra los griegos: los persas "terrestres" y los persas "marítimos".

Turno 1 Persa
Durante la primera Fase de Crecimiento de cada facción Persa, esta se salta los pasos 1 a 3, procediendo directamente al Paso de Despliegue.

Consejo para el Jugador*: Por lo tanto, deberías de actuar agresivamente contra los Persas con el fin de limitar la capacidad de sus grandes imperios de generar crecimiento tras el aplazamiento del primer turno.*

Durante el turno 1, ningún disco Persa puede ser colocado en un área ocupada por Oro Griego.

Comentario del Diseñador: *Esta regla refleja la decisión de Darío de permitir que su sátrapas (gobernadores) locales se ocuparan de esta presuntuosa "incursión" griega*

mientras él se ocupaba de las rebeliones en su país y en el este, así como el tiempo que le llevó reunir una gran hueste que liderar – y posteriormente perder– en campaña en Issos.

Supremacía Naval Persa
Al comienzo de cada fase de competición en un área marítima, los Persas Marítimos ganan 1 disco blanco allí.

Límite de Cartas Persas
Durante sus Pasos de Robo, cada facción Persa roba 2 cartas básicas en lugar de 3.

Ruta de Invasión Persa
En este escenario, los Persas tienen varias modificaciones a las prioridades de colocación estándar para CSJs.

Los Persas Terrestres no colocarán discos en un área marítima a menos que ello ayude a los Persas Terrestres a estar más cerca de un área con Oro Griego o de una Ciudad Griega. Si tienen que elegir entre prioridades igualadas a la hora de colocar en un área de tierra o de mar, los Persas Terrestres elegirán el área de tierra.

Los Persas Marítimos no colocarán discos en un área terrestre a menos que ello ayude a los Persas Marítimos a estar más cerca de un área con Oro Griego o de una Ciudad Griega. Si tienen que elegir entre prioridades igualadas a la hora de colocar en un área de tierra o de mar, los Persas Terrestres elegirán el área de mar.

Persia no colocará un cuarto disco en un área a menos que esa área contenga Oro o 2 o más discos Griegos.

Prioridades Nacionales de los Persas
Los Persas reforzarán sus áreas originales antes de colocar discos en otras áreas. Sigue las siguientes prioridades en el orden mostrado:
● Si Grecia ocupa un área que contenga Oro Persa, los Persas colocarán allí tantos discos como puedan hasta que tengan 2 más que los Griegos o hasta que se alcance el límite de apilamiento, lo que ocurra antes.

Comentario del Diseñador: *Esto proporciona a los Persas más discos para responder a las futuras cartas jugadas por los Griegos, especialmente el trío Armored Infantry, Metal Forge y Strategos.*

● Si hay menos de 3 discos Terrestres Persas en Egypt, los Persas Terrestres colocarán allí los suficientes discos para llegar a 3 (o 4 si discos Griegos ocupan Egypt).
● Si hay 1 o 2 discos de Persas Terrestres en un área de tierra que contenga Oro, los Persas Terrestres colocarán los suficientes discos como para que su apilamiento llegue a 3 (4 si hay discos Griegos ocupando esa área).
● Si hay 1 o 2 discos de Persas Marítimos en un área de tierra que contenga Oro, los Persas Marítimos colocarán los suficientes discos como para que su apilamiento llegue a 3 (4 si hay discos Griegos ocupando esa área).
● Si un área marítima adyacente a Oro de los Persas Marítimos no contiene discos de los Persas Marítimos, estos colocarán 1 disco en esa área marítima.
● Si hay un disco Griego en o adyacente a Phrygia, Egypt o cualquier área que tenga Oro Persa, los Persas Terrestres colocarán discos en esas áreas antes de seguir avanzando. Si hay dos más áreas posibles, los Persas priorizarán un área que contenga una Ciudad Griega.

Coexistencia entre Persas
Siempre que discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupen la misma área marítima, reemplaza de inmediato todos los discos marrones que haya allí con discos rojos (o, al menos, con tantos discos rojos como la reserva permita).

Siempre que discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupen la misma área terrestre, reemplaza de inmediato todos los discos rojos que haya allí con discos marrones (o, al menos, con tantos discos marrones como la reserva permita).

La coexistencia de dos facciones Persas en un área está permitida siempre que no puedan realizarse los reemplazos que se acaban de exponer, pero debe ser remediada tan pronto como la reserva lo permita.

© 2019 GMT Games, LLC

Apilamientos Persas en Competición

Durante la Fase de Competición, Persia debe obedecer los siguientes límites de apilamiento:

- 4 discos Persas en un área terrestre
- 3 discos Persas en un área de mar poco profundo.

Al comienzo de la Fase de Competición, retira los discos Persas en exceso de las áreas con sobreapilamiento. Si hay de ambos, retira los discos rojos de las áreas terrestres antes de retirar los discos marrones, y retira los discos marrones de las áreas marítimas antes de retirar los discos rojos. Si una competición o el efecto de una carta eliminara discos Persas de un área con ambas facciones Persas, elimínalas siguiendo la misma prioridad de colores.

Cooperación entre Persas

Los Persas Terrestres no pueden ser colocados en un área ocupada por Persas Marítimos si esto diera lugar a un área Disputada y viceversa.

Cooperación entre Persas

Los Persas Terrestres no pueden ser colocados en un área ocupada por Persas Marítimos si esto diera lugar a un área Disputada y viceversa.

Refuerzos Persas

Las cartas de Evento 98-100 no se juegan de manera normal. En lugar de eso, se consideran como una especie de refuerzos persas reunidos de su enorme Imperio en el este.

Si los Persas Marítimos no han sido aún eliminados cuando resuelvas la carta de Evento ***Sea Peoples Invade***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, coloca 4 discos rojos en el área de mar poco profundo escogida y otros 4 en un área terrestre adyacente.

Si los Persas Terrestres no han sido aún eliminados cuando resuelvas las cartas de Evento ***Northern Hordes*** o ***Mesopotamian Empire***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, transfiere 4 discos marrones a la casilla de Preparados de la Tarjeta de Civilización de Egipto.

Si una facción designada ha sido eliminada [regla especial 2], o no hay suficientes discos disponibles en su reserva para cumplir totalmente lo anterior, la otra facción Persa gana entonces los discos de la carta.

8. Final de la Partida

Si la partida no acaba en victoria automática, lo hará cuando concluya el turno final de la Época. Si es así, los Persas ganan automáticamente.

No lo has hecho tan bien como Alejandro y les has dado a los persas tiempo para movilizar sus vastos recursos del este. Si tienes menos PVs que las dos facciones persas combinadas, la derrota es doblemente decisiva: los persas están en posición para vengarse de Macedonia y del resto de Grecia.

Comentarios Históricos del Diseñador: *Al igual que con las primeras defensas griegas contra los ataques persas en el siglo V a. C., la invasión del enorme Imperio Persa por parte de Alejandro fue vista como la lucha entre David y Goliat, una en la que las probabilidades estaban aparente y abrumadoramente en su contra. Una sola derrota, especialmente al principio, podría haber sido desastrosa, dando lugar a otra invasión de represalia contra Grecia. Si experimentas tal derrota inicial, no deberías abandonar: puedes probar a seguir jugando para descubrir si Grecia sobrevive hasta el final de la partida y ver cuántos PVs puedes obtener pese a la derrota. De esa manera, en la próxima partida, tendrás algo contra lo que medir tu siguiente derrota… o victoria.*

Comentarios del Diseñador – Juego Calculado con los Griegos: *Cuando juegues en solitario contra las dos CSJs Persas, aparte de los caprichos de las cartas (algo con lo que siempre hay que lidiar), este escenario puede ser bastante desconcertante para ti: conoces las capacidades y el comportamiento por anticipado de tus CSJs oponentes y tienes las considerables ventajas de las potentes cartas Strategos, Metal Forge y Armored Infantry, que pueden darte ¡once! discos en cada Fase de Competición. Añade a eso la riqueza que Grecia pude acumular por medio de talentos y las ventajas de Alejandro deberían ser obvias para ti… Ah, pero… ¡son los caprichos de las cartas los que hacen que el juego sea un desafío!*

Comentarios del Diseñador – Final de la Partida: *Alejandro lideraba a la cabeza de su ejército y fue herido muchas veces, y salvado de ser herido e incluso de una muerte segura por sus amigos y guardaespaldas. También solía beber hasta que sus facultades quedaban mermadas, y podría pues haber muerto por esto o por otras causas naturales. Que la partida acabe en el turno 6, incluso si sobrevive, representa la necesidad de regresar hacia el norte y hacia el este para enfrentarse a Darío y a su ejército de un millón de hombres en Gaugamela: un gran conflicto que queda fuera del alcance de este Escenario. Si deja Egipto sin conquistar (por no decir las ciudades y flotas de los Persas Marítimos) en su retaguardia, toda la campaña quedará en grave peligro. Así pues, Alejandro tiene que hacer lo que hizo históricamente en el tiempo adjudicado o, literalmente, se acaba el juego.*

DARÍO III

Un Escenario Histórico en Solitario

Darío III de Persia tiene muy mala reputación entre los historiadores occidentales, algo que comenzó con los escritores griegos que glorificaron las conquistas de Alejandro y sus sucesores. En las áreas que una vez gobernaron los antiguos persas –especialmente Turquía e Irán, así como en partes de Afganistán y Asia Central, incluida parte de la India– Alejandro no siempre es presentado como un héroe: todo lo contrario. Este escenario usa el escenario Alejandro Magno, pero le da la vuelta: esta vez eres Darío, y la tarea de tu Imperio Persa es defensiva. ¿Puedes sobrevivir, frustrar o quizás incluso detener definitivamente a Alejandro?

DESPLIEGUE

Mapa

Este escenario usa el Mapa Oriental modificado. Coloca un disco blanco en las siguientes áreas:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Sea of Sicily
- Gulf of Leptis
- Leptis

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de todas las reglas. No se puede colocar ninguna ficha en estas áreas marcadas ni al oeste de ellas durante la partida.

Maravillas

No despliegues las Maravillas ni sus bloques asociados: no se usan en este escenario.

© 2019 GMT Games, LLC

Civilizaciones
Jugarás con los Persas. El Sistema de juego lleva a los Griegos, una CSJ. Los Griegos son siempre enemigos tuyos.

Variante con 2 Jugadores: Alternativamente, este escenario puede jugarse con 2 jugadores: uno con los Persas, el otro con los Griegos. El jugador Griego no está limitado por ninguna de las prioridades de colocación.

Persas (Civilización del Jugador)
Usa tanto la Tarjeta de Civilización de Egipto como la de Fenicia. Usarás los discos marrones para representar tu imperio terrestre de Egipto y los discos rojos para representar tu imperio marítimo de Fenicia.

Imperio Terrestre Persa (marrones)
● Coloca un disco marrón en la casilla **2** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 3 discos marrones en la casilla Preparados de la Tarjeta de Civilización de Egipto.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta y Egypt.
● Coloca un Campamento en Troy, Ionia, Lydia, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush y Red Sea.

Imperio Marítimo Persa (rojos)
● Coloca un disco rojo en la casilla **3** del contador de Orden de Turno.
● Coloca 3 discos rojos en la casilla Preparados de la Tarjeta de Civilización de Fenicia.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Al Mina, Phoenicia y Tyre.
● Coloca un Asentamiento en Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina, Cilician Strait Icarian Sea, Minoan Sea, Citium y Salamis.

Grecia (CSJ)
Grecia usa la Tarjeta de Civilización de Micenas y tanto los discos azules como los verdes.

Comentario del Diseñador: *Usa los discos verdes en caso de que te quedes sin discos azules. En total contarás pues con 98 discos.*

● Coloca un disco azul en la casilla **1** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Mycenae, Laconia, Macedon y Thessaly.
● Coloca una Ciudad en Cilicia.
● Coloca un Asentamiento en Minos y Kydonia.
● Coloca un Campamento en Troy, Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Myrtoan Sea e Ionian Sea.

Se asume que la primera campaña de Alejandro ha tenido lugar antes del despliegue –de Troya a Frigia y a Cilicia–, de ahí la existencia de áreas Disputadas al comienzo de la partida.

Bárbaros (negro)
● Coloca un Asentamiento en Illyria.
● Coloca un Campamento en Sirt, Cyrenaica y Marmarica.

Manos de Cartas Iniciales
1. Separa las cartas ***Armored Infantry***, ***Metal Forge*** y ***Strategos*** del Mazo de Destino y déjalas en la mano de los Griegos.

Comentario del Diseñador: *Estas tres cartas representan el soberbio generalato de Alejandro y el magnífico ejército profesional que heredó de su padre, Filipo de Macedonia.*

2. Separa la carta ***Captain*** del Mazo de Destino y ponla en la mano de tus Persas Marítimos.

Comentario del Diseñador: *Esta carta representa al general mercenario griego Memnón y a los miles de mercenarios griegos empleados por los persas.*

3. Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino.
4. Baraja las restantes cartas de Destino, deja aparte 7 de ellas bocabajo, y baraja las cartas de Evento con las restantes. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego, formando un mazo de robo.
5. Coloca las 7 cartas que dejaste aparte sobre el mazo de robo.
6. Tus dos facciones Persas roban cada una una mano inicial de 2 cartas. Los Griegos roban 3 cartas adicionales.

© 2019 GMT Games, LLC

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El escenario comienza en el turno 1 de la Época III. La Época durará los cuatro turnos. No compruebes la Muerte Súbita durante el segundo y tercer turno. Ignora cualquier efecto de las cartas que hiciera que la Época acabara antes. Durante el paso de Muerte Súbita del turno 4, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es par, la partida continúa con un quinto turno; de no ser así, pasa a la Fase de Final de Época y después termina la partida. Durante el paso de Muerte Súbita del turno 5, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es par, la partida continúa con un sexto turno; de no ser así, pasa a la Fase de Final de Época y después termina la partida. La partida acabará automáticamente después del sexto turno o si alguno de los bandos es eliminado [regla especial 9], lo que ocurra antes.

2. Oro

Las reglas del Oro [página 28] están vigentes con las siguientes modificaciones.

a) Siempre que resulte saqueado un Oro Griego, revela la carta superior del mazo de robo. Si la ID de la carta revelada es impar, la partida termina inmediatamente con victoria Persa.

Alejandro es obligado por sus generales a abandonar su ofensiva y volver a casa.

b) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Terrestre, tus Persas Terrestres quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de tus Persas Terrestres y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de Egipto y todos los discos marrones de la reserva. Cualquier disco Persa Terrestre que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Terrestres se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

c) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa Marítimo, tus Persas Marítimos quedan eliminados de la partida. Retira su disco del contador de Orden de Turno: ya no participan en el juego. Descarta todas las cartas de la mano de tus Persas Marítimos y todos sus talentos. Retira permanentemente la Tarjeta de Civilización de Fenicia y todos los discos rojos de la reserva. Cualquier disco Persa Marítimo que quede en el mapa se deja donde está; devuélvelos a la caja si posteriormente resulta eliminado. El total de PVs de los Persas Marítimos se fija con su valor actual: no gana ni pierde PVs durante el resto de la partida.

d) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Griego, la partida finaliza y los Persas ganan automáticamente.

e) Si en algún momento no hay disco de Oro bajo ningún disco Persa, la partida finaliza y los Griegos ganan automáticamente.

3. Sin Eneas

No puedes recurrir a la Regla de Eneas en este escenario.

4. Memnón

La carta ***Captain*** comienza automáticamente la partida en la mano de tus Persas Marítimos. Cuando juegues esta carta, o si fuera a ser robada o descartada a la fuerza, ponla bocabajo en la mesa en lugar de descartarla.

Al comienzo de tu Paso de Robo, recuperas automáticamente esta carta y la devuelves a tu mano. *Esto no cuenta como una de las veces que puedes robar*.

5. Alejandro

Las cartas ***Armored Infantry***, ***Metal Forge*** y ***Strategos*** comienzan automáticamente en la mano de los Griegos. Cuando jueguen estas cartas, o si alguna de ellas fuera a ser robada o descartada a la fuerza, ponlas bocabajo en la mesa en lugar de descartarlas.

Al comienzo del Paso de Robo de Grecia, debes devolver automáticamente ***Strategos*** a su mano. *Esto no cuenta como una de las veces que pueden robar*. Durante el Paso de Robo de Grecia, las dos primeras veces que "roben" deben poner ***Armored Infantry*** y ***Metal Forge*** en su mano como si estuviesen en la parte superior del mazo de robo. Tras hacerlo, si Grecia tiene menos de seis cartas en mano, roba 1 carta extra antes de pasar a su Paso de Robo.

© 2019 GMT Games, LLC

6. El Imperio Griego

Durante el turno 1, Grecia se salta su Fase de Crecimiento.

Los discos que habrían colocado durante su Fase de Crecimiento fueron colocados en el despliegue, de ahí las áreas iniciales Disputadas.

Al comienzo de cada una de las Fases de Crecimiento de Grecia, esta gana 1 talento y transfiere 2 discos de su reserva a la casilla Preparados.

Progreso Militar Griego

A pesar de que eres enemigo de los Griegos, estos no están obligados a superar la cantidad de discos que tienes en un área a la hora de colocar discos allí, sólo a igualarla.

Comentario del Diseñador: *Esto es debido a las ventajas inherentes a las capacidades especiales de los micénicos y a la reutilización de las cartas Strategos, Metal Forge y Armored Infantry cards.*

Prioridades de los Griegos en las Competiciones

Durante la competición en un área ocupada por Oro u ocupada por una Ciudad Persa, los Griegos usarán primero ***Strategos***, después ***Metal Forge*** y en tercer lugar ***Armored Infantry*** antes que cualquier otra carta de Competición.

Comentario sobre el Juego: *En cada ocasión, deberías ser objetivo y hacer que los griegos jueguen una o más de estas cartas sólo si ello les llevara a la victoria, y no consentir una "destrucción excesiva".*

7. El Imperio Persa

Tu Imperio Persa está dividida en dos civilizaciones autónomas: los "Persas Terrestres", representados por los Egipcios marrones, y los "Persas Marítimos", representados por los Fenicios Rojos. Persia usa tanto la Tarjeta de Civilización de Egipto como la de Fenicia, utilizando las capacidades especiales de ambas. Tus dos facciones Persas llevan a cabo sus turnos por separado y mantienen diferentes manos de cartas separadas.

Esto representa la incorporación de las Ciudades-Estado Fenicias y sus considerables flotas como súbditos del vasto Imperio Persa. Estas Ciudades-Estado eran la espina dorsal de la fuerza marítima persa. Esta estructura también representa la doble campaña marítima y terrestre lanzada contra los griegos: los persas "terrestres" y los persas "marítimos".

Turno 1 Persa

Durante la primera Fase de Crecimiento de cada facción Persa, debes saltarte los pasos 1 a 3, procediendo directamente al Paso de Despliegue. Durante el turno 1, ningún disco Persa puede ser colocado en un área ocupada por Oro Griego.

Comentario del Diseñador: *Esta regla refleja la decisión de Darío de permitir que su sátrapas (gobernadores) locales se ocuparan de esta presuntuosa "incursión" griega mientras él se ocupaba de las rebeliones en su país y en el este, así como el tiempo que le llevó reunir una gran hueste que liderar – y posteriormente perder– en campaña en Issos.*

Supremacía Naval Persa

Al comienzo de cada fase de competición en un área marítima, los Persas Marítimos ganan 1 disco blanco allí.

Límite de Cartas Persas

Durante tu Paso de Robo, cada facción Persa roba 2 cartas básicas en lugar de 3.

Cooperación entre Persas

Los Persas Terrestres no pueden ser colocados en un área ocupada por los Persas Marítimos y viceversa.

Coexistencia entre Persas

Si, en algún momento, discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupan la misma área marítima, reemplaza de inmediato todos los discos marrones que haya allí con discos rojos (o, al menos, con tantos discos rojos como la reserva permita).

Si, en algún momento, discos Persas Terrestres y Persas Marítimos ocupan la misma área terrestre, reemplaza de inmediato todos

los discos rojos que haya allí con discos marrones (o, al menos, con tantos discos marrones como la reserva permita).

La coexistencia de dos facciones Persas en un área está permitida siempre que no puedan realizarse los reemplazos que se acaban de exponer, pero debe ser remediada tan pronto como la reserva lo permita.

Apilamientos Persas en Competición

Durante la Fase de Competición, tus discos deben obedecer los siguientes límites de apilamiento:

- 4 discos Persas en un área terrestre
- 3 discos Persas en un área de mar poco profundo.

Al comienzo de la Fase de Competición, retira los discos Persas en exceso de las áreas con sobreapilamiento. Si hay de ambos, retira los discos rojos de las áreas terrestres antes de retirar los discos marrones, y retira los discos marrones de las áreas marítimas antes de retirar los discos rojos. Si una competición o el efecto de una carta eliminara discos Persas de un área con ambas facciones Persas, elimínalas siguiendo la misma prioridad de colores.

Refuerzos Persas

Las cartas de Evento 98-100 no se juegan de manera normal. En lugar de eso, se consideran como una especie de refuerzos persas reunidos de su enorme Imperio en el este.

Si los Persas Marítimos no han sido aún eliminados cuando resuelvas la carta de Evento ***Sea Peoples Invade***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, coloca 4 discos rojos en el área de mar poco profundo escogida y otros 4 en un área terrestre adyacente.

Si los Persas Terrestres no han sido aún eliminados cuando resuelvas las cartas de Evento ***Northern Hordes*** o ***Mesopotamian Empire***, no coloques discos Bárbaros. En lugar de eso, transfiere 4 discos marrones a la casilla de Preparados de la Tarjeta de Civilización de Egipto.

Si una facción designada ha sido eliminada [regla especial 2], o no hay suficientes discos disponibles en su reserva para cumplir totalmente lo anterior, la otra facción Persa gana entonces los discos de la carta.

8. Final de la Partida

Si la partida no acaba en victoria automática, lo hará cuando concluya el turno final de la Época. Si es así, ganas automáticamente si:

- Tu total de PV es igual o superior al de los Griegos; y
- Controlas un área que contenga uno de los ocho Oros Persas originales.

En cualquier otro caso, ganan los Griegos.

Si ganas y ambas facciones Persas siguen en la partida, el resultado es una victoria mayor: los persas están ahora preparados para responder a los griegos. Si ganas con una sola facción superviviente, la situación sigue siendo alarmante y la victoria se rebaja a menor.

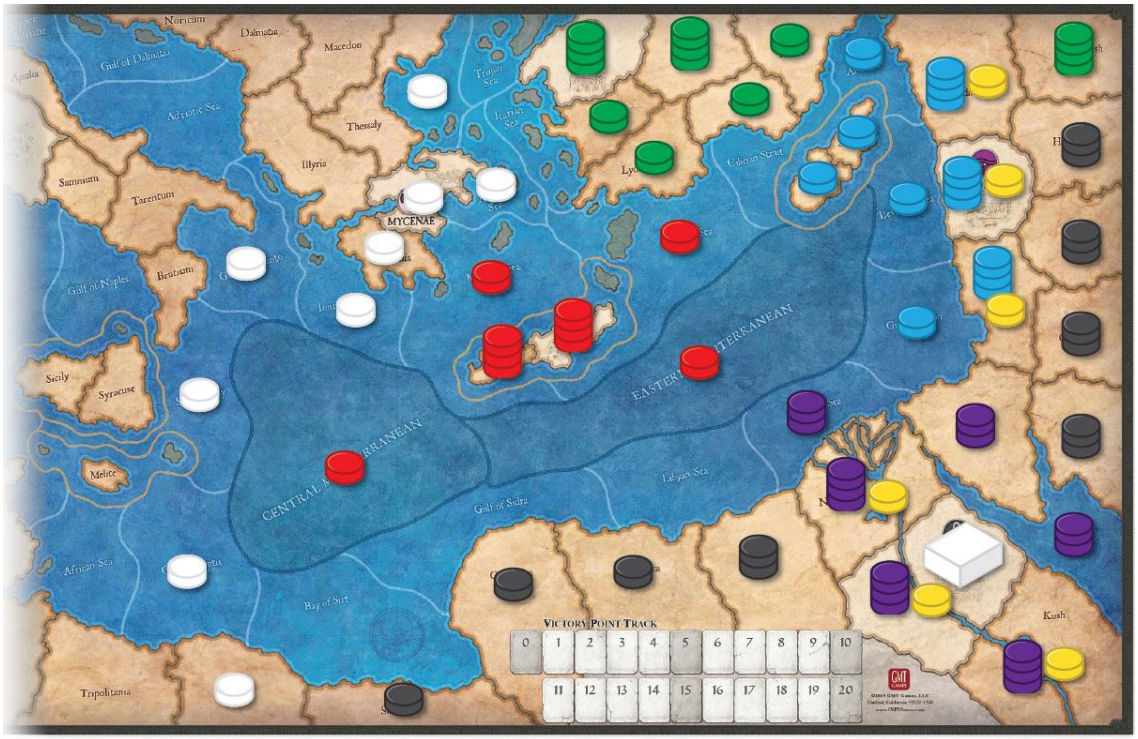
EL DIOS-REY DE EGIPTO

Un Escenario Histórico en Solitario

Trasfondo Histórico: *Como tu padre antes que tú, joven rey, te esfuerzas por ser el valioso protector de un extenso imperio de estados tributarios y el constructor de grandes maravillas; magníficas estructuras que inspiren al pueblo egipcio, extiendan el temor en los corazones de sus vecinos y creen un legado duradero que supere la prueba del tiempo. Dicha tarea no es fácil. Hay enemigos en todas las direcciones, desde tribus de bárbaros merodeadores que vienen de los profundos desiertos a invasores que llegan del mar (los temidos "Pueblos del mar"). Sobresaliendo de entre todas estas amenazas existe un imperio rival cuyos carros pesados se acercan estruendosa y rápidamente desde el sur de Asia Menor: los Hititas. ¿Puedes, joven rey, construir un imperio que resista el tiempo?*

Comienzas la partida como Ramsés II, hijo de Seti, un joven faraón de la 19ª Dinastía. La partida comienza en el siglo 13 a. C. –el principio de la Edad de Oro del Nuevo Reino– y concluye varios siglos después, en el momento de la conquista persa. Este es un escenario intencionadamente difícil para Egipto y uno del que deberías, a lo largo de

© 2019 GMT Games, LLC



repetidas partidas, considerar llevar un registro de cuántos turnos sobrevives y cuántos PVs obtienes. Es posible resistir las penurias de Egipto –obtener una victoria sobreviviendo e incluso obtenerlatriunfando– pero hacerlo, y no digamos ya hacerlo bien, es ciertamente una tarea monumental.

Nota: *Se adjuntan también versiones de este escenario para varios jugadores en los que uno o los dos Invasores (Pueblos del Mar e Hititas) pueden ser controlados por un jugador, y en los que los Fenicios e incluso los Micénicos pueden ser añadidos.*

DESPLIEGUE

Mapa

Este escenario usa el Mapa Oriental modificado. Coloca un disco blanco en las siguientes áreas:

◦ Leptis
◦ Gulf of Leptis
◦ Sea of Sicily
◦ Gulf of Taranto
◦ Ionian Sea
◦ Laconia
◦ Mycenae
◦ Aegean Sea
◦ Thracian Sea

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de todas las reglas. No se puede colocar ninguna ficha en estas áreas marcadas ni al oeste de ellas durante la partida.

Civilizaciones

Jugarás con Egipto, así como con los aliados de Egipto, las Ciudades-Estado Tributarias. El sistema de juego llevará las dos civilizaciones invasoras, los Pueblos del Mar y los Hititas.

Hostil: En este escenario, las CSJs Invasoras siempre son enemigas de Egipo y sus aliados y nunca harán las paces con ellos. Los Invasores no son nunca enemigos entre ellos.

Egipto (Civilización del Jugador)

Usa la Tarjeta de Civilización de Egipto y los discos púrpura.

● Coloca un disco azul en la casilla **3** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Egypt, Kush y Nile Delta.
● Coloca un Asentamiento en Sinai, Egyptian Sea y Red Sea.
● Coloca la carta de Maravilla **Great Pyramid** boca arriba en la mesa frente a ti con cinco discos púrpura sobre ella. Coloca su bloque asociado en Egipto.

● Separa las cartas ***High Priest*** y ***Architect*** del Mazo de Destino y colócalas boca arriba en la mesa frente a ti, con un disco púrpura sobre cada una. *Estas cartas no cuentan como parte de tu mano.*
● Coloca 4 talentos en el Tesoro de Egipto.

Estos representan la enorme riqueza de Egipto, su poderoso ejército permanente y el tributo pagado por sus estados cliente.

Ciudades-Estado Tributarias (Aliado de Egipto)

El Egipto imperial gobernaba numerosas ciudades-estado de origen Fenicio.

Las Ciudades-Estado Tributarias usan los discos azules. Se consideran una civilización a efectos del uso de cartas y de los Eventos de Cambio de Época. No tienen Tarjeta de Civilización, ni un turno aparte del de Egipto, y no acumulan PVs.
● Coloca una Ciudad y 1 disco amarillo en Tyre, Al Mina y Phoenicia.
● Coloca un Campamento en Citium, Salamis, Gulf of Sidon, Strait of Al Mina y Levantine Sea.

Pueblos del Mar (Invasor)

Los Pueblos del Mar usan los discos rojos y la Tarjeta de Civilización Minoica con todas sus capacidades.
● Coloca un disco verde en la casilla **2** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad en Minos y Kydonia.
● Coloca un Campamento en Myrtoan Sea, Minoan Sea, Central Mediterranean y Eastern Mediterranean.

***Comentario del Diseñador**: Los Pueblos del Mar no eran minoicos, sino más bien tribus y naciones que emigraron a través del Mar Interior para invadir Egipto y sus estados tributarios desde el mar. Las capacidades minoicas replican la potencia naval, ferocidad y número de estos invasores marinos.*

Imperio Hitita (Invasor)

Los Hititas usan los discos verdes y la Tarjeta de Civilización de Troya con todas sus capacidades.
● Coloca un disco verde en la casilla **1** del contador de Orden de Turno.
● Coloca una Ciudad en Troy, Carchemish y Phrygia.
● Coloca un Campamento en Ionia, Lydia, Cilicia y Tarsus.

Tribus Bárbaras y Reinos Menores (negro)

● Coloca un Asentamiento en Libya, Petra, Palmyra, Canaan y Hamath.
● Coloca un Campamento en Sirt, Marmarica y Cyrenaica.

Manos de Cartas Iniciales

Retira las siete cartas de Evento del Mazo de Destino. Baraja el resto de cartas de Destino, deja 9 de ellas aparte bocabajo, y baraja entones las siete cartas de Evento con las restantes. Coloca este mazo bocabajo en el área de juego para formar un mazo de robo. Coloca las 9 cartas que dejaste aparte encima del mazo de robo. Egipto, los Pueblos del Mar y los Hititas roban cada uno una mano de 3 cartas.

REGLAS ESPECIALES

1. Turnos y Épocas

El escenario comienza con el turno 1 de la Época I. Acaba tras el turno final de la Época III.

2. Áreas con Oro

Las reglas de Oro [página 28] están vigentes con las siguientes modificaciones
a) Durante el Paso de Recuento de Victoria, Egipto gana 1 talento y 1 PV por cada disco de Oro que comparta un área con un disco Tributario.
b) Al puntuar durante la Fase de Final de Época, Egipto gana 1 PV por cada disco de Oro que comparta un área con un disco Tributario o egipcio.
c) Cuando roba cartas durante la Fase de Final de Época, Egipto roba 1 carta y gana 1 talento por cada disco de Oro que comparta un área con un disco Tributario.

Ten en cuenta que esto puede dar como resultado que Egipto tenga más de seis cartas en mano; si es así, descártate el exceso. Al contrario que en las reglas estándar, el límite de mano sólo se aplica a Egipto durante el Paso de Robo.

© 2019 GMT Games, LLC

3. *High Priest* y *Architect*

Puedes jugar las cartas ***High Priest*** y/o ***Architect*** durante cualquier Fase de Cartas como si estuviesen en tu mano. También puedes descartártelas como si estuviesen en tu mano en lugar de perder discos.

Cuando juegues o descartes estas cartas, devuelve el disco que había sobre ellas a la reserva. Si alguna de estas dos cartas es posteriormente robada por una CSJ, se coloca en la mano del jugador Egipcio y esa CSJ roba otra carta.

4. Ciudades-Estado Tributarios

No puedes poner discos Egipcios en áreas ocupadas por discos azules. Los discos azules sólo pueden ser colocados en áreas ya ocupadas por un disco azul. Siempre que vayas a colocar uno o más discos Egipcios en el mapa, puedes reemplazar cualquiera de esos discos púrpura por discos azules en una relación de uno por uno antes de colocarlos.

Esto representa abstractamente el envío de refuerzos, suministros y otro tipo de apoyo exterior, o incluso ejército enteros que Egipto envía a sus leales protectorados.

Puedes descartarte cartas Egipcias y gastar talentos Egipcios para evitar la pérdida de discos azules como si fueran discos Egipcios. Los discos azules se consideran Egipcios:

- cuando "encadenes" nuevos discos de un área a otra;
- durante el Paso de Dominación Marina:
- cuando ganes PVs por áreas marítimas ocupadas durante la Fase de Final de Época.

Los discos azules no cuentan como Egipcios en ningún otro momento ni para ningún otro propósito.

5. Crecimiento de los Invasores

El Crecimiento mínimo para ambos Invasores es de 4 en lugar de 3.

6. Prioridades para la Colocación de los Discos de Invasores

Los Invasores no distinguen entre áreas ocupadas por discos azules y ocupadas por discos púrpura.

Preferencias de los Hititas: El Invasor Hitita no colocará discos en un área marítima a menos que ello le acerque a Egipto, a una Ciudad Egipcia/Tributaria, o a un área con Oro Egipcio/Tributario. Ante una doble opción de igual prioridad entre colocar un disco en un área terrestre o marítima, el Invasor Hitita elegirá el área terrestre.

Preferencias de los Pueblos del Mar: Durante el Crecimiento, el Invasor de los Pueblos del Mar no colocará discos en un área terrestre a menos que ello le acerque a Egipto, a una Ciudad Egipcia/Tributaria, o a un área con Oro Egipcio/Tributario. Ante una doble opción de igual prioridad entre colocar un disco en un área terrestre o marítima, el Invasor Hitita elegirá el área marítima.

Base Hitita: Cuando coloquen discos, si tienen menos de 3 discos en Troy o Phrygia, los Hititas priorizarán la colocación de discos en Phrygia hasta que haya allí tres, y después en Troy hasta que haya 3.

Si los Hititas tienen un Asentamiento en un área terrestre, colocarán allí un disco (para crear una Ciudad) antes de mover a la siguiente área de prioridad. Las áreas terrestres más cercanas a Phrygia tienen prioridad sobre las áreas terrestres más alejadas.

Base de los Pueblos del Mar

Los Invasores de los Pueblos del Mar surcaban los mares buscando lugares que saquear o en los que asentarse.

Los Pueblos del Mar priorizarán la colocación de discos en áreas marítimas que compartan con una facción oponente hasta que la cantidad de discos de los Pueblos del Mar en esa área se al menos igual al mayor apilamiento oponente en ella. Las áreas marítimas más cercanas a Minos tienen prioridad antes que las áreas marítimas más alejadas.

Si los Pueblos del Mar tienen un Campamento o Asentamiento en un área terrestre, colocarán allí los discos necesarios para crear una Ciudad antes de mover a la siguiente área de prioridad. Las áreas terrestres más cercanas a Minos tienen prioridad sobre las áreas terrestres más alejadas.

Invasor contra Invasor: Cuando compruebe las prioridades para colocación de discos, un Invasor colocará discos en áreas ocupadas por el otro Invasor o por los Bárbaros, y superará en uno el mayor apilamiento que haya allí, si es posible, antes de pasar a la siguiente área prioritaria.

Conflictos en la Colocación: Si hubiese dos o más áreas en las que se pudiera colocar un disco Invasor y las prioridades no especifican una de ellas, revela una carta de la parte superior del mazo de robo por cada una de estas áreas. Coloca el disco en el área asociada con la carta revelada que tenga la ID más alta. Devuelve al mazo las cartas reveladas que no sean de Evento y barájalo.

Ejemplo: *En el turno 1, los Pueblos del Mar tendrían la opción de colocar en tres posibles áreas marítimas adyacentes al Oro de Phoenicia, Tyre y Nile Delta. Revela una carta para cada una de ellas. Tras resolver cualquier Evento que aparezca, coloca el disco en el área asociada con la carta con la ID más alta.*

7. Sin Maravillas

Los Invasores no pueden construir Maravillas.

8. Carta Extra

Si, durante su Paso de Robo, un Invasor no puede robar más que las 3 cartas básicas, roba 1 carta extra.

9. Regla de Eneas para los Invasores

Siempre que sea el turno de actuar de una CSJ, si ese Invasor:

- no tiene discos en el mapa, *o*
- tiene menos discos que tú (Egipto y Tributarios combinados) *y también* menos PVs que tú, ese Invasor recurre a la Regla de Eneas. Despliega sus nuevas fichas como se describe a continuación, antes de que el Invasor continúe con su turno:

Pueblos del Mar: Coloca 12 discos rojos en el mapa siguiendo el Despliegue Genérico [página 3, paso 7], colocando el primer disco en Central Mediterranean.

Hititas: Coloca 12 discos rojos en el mapa siguiendo el Despliegue Genérico [página 3, paso 7], colocando el primer disco en Phrygia.

10. Muerte Súbita y Final de la Partida

Si, en algún momento, no quedan discos Egipcios en el mapa, la partida acaba de inmediato con victoria de los Invasores.

Al final de una Fase de Competición, si Egipto ocupa siete áreas diferentes que contengan una Maravilla, la partida acaba de inmediato con victoria de Egipto.

De no ser así, la partida termina después del último turno de la Época III. Suma las puntuaciones de los dos Invasores y divide el total entre dos –conservando cualquier fracción– para obtener la puntuación definitiva. Si la puntuación final de los Invasores iguala o supera el total de PVs de Egipto, los Invasores ganna. En caso contrario, tú ganas.

EL DIOS-REY: VARIANTES PARA MÚLTIPLES JUGADORES

Estas variaciones del escenario "El Dios-Rey de Egipto" para varios jugadores siguen las mismas reglas y despliegue que la versión en solitario excepto donde específicamente se modifican a continuación.

Un Invasor controlado por un jugador no recibe el valor de Crecimiento mínimo aumentado ni la cuarta carta extra durante el paso de Robo. Todas las reglas relativas a las CSJs –como las prioridades de colocación– se ignoran para ese Invasor. Los jugadores Invasores siguen sin poder construir Maravillas.

Si la partida acaba de manera normal al final de la Época III, se otorga la victoria al jugador con mayor total de puntos de victoria.

El Dios-Rey para 2 jugadores, Variante I

Un jugador es Egipto, el otro controla a los Hititas o a los Pueblos del Mar. El Invasor que no escoja el segundo jugador sigue siendo una CSJ.

El Dios-Rey para 2 jugadores, Variante II

Un jugador es Egipto, el otro controla tanto a los Hititas como a los Pueblos del Mar. El Invasor nuca puede colocar discos de un Invasor en un área ocupada por 2 o más discos del otro.

© 2019 GMT Games, LLC

En todo momento, la puntuación total del jugador Invasor es la mitad de la puntuación combinada de los dos Invasores.

El Dios-Rey: Variante para 3 jugadores

Un jugador es Egipto, el otro los Hititas, y otro los Pueblos del Mar. Cada Civilización es enemiga de las otras dos. Los Invasores pueden colocar libremente discos en áreas ocupadas por el otro Invasor.

El Dios-Rey: Variante con Fenicia

Esta variante introduce Fenicia como cuarta civilización, sustituyendo a las Ciudades-Estado Tributarias. Fenicia puede ser llevada por un jugador adicional o como una segunda civilización controlada por el jugador Egipcio. Fenicia usa la Tarjeta de Civilización de Fenicia y los discos azules.

Las ciudades-estado fenicias eran protectorados de Egipto en esta época, y pagaban a este tributos.

Si un jugador controla las dos civilizaciones Invasoras, la puntuación de ese jugador siempre es la mitad de los PVs combinadas de ambos Invasores.

Fenicia Llevada por los Egipcios: Si Fenicia va a ser controlada por el jugador Egipcio, deben aplicarse las siguientes modificaciones:

- Fenicia comienza la partida en cuarto lugar en el Orden de Turno.
- Los Fenicios deben ser jugados como una civilización independiente: ignora las reglas relativas a las Ciudades-Estado Tributarias.
- En todo momento, la puntuación del jugador Egipcio es la mitad de PVs combinados de Egipto y Fenicia.

Fenicia Independiente: Si Fenicia va a ser controlada por un jugador aparte, deben aplicarse las siguientes modificaciones:

- Fenicia comienza la partida en primer lugar en el Orden de Turno.
- Fenicia es enemiga de todas las civilizaciones oponentes.
- Ignora todas las reglas relativas a las Ciudades-Estado Tributarias.
- El jugador Fenicio puede construir Maravillas.
- Al final de cada Fase de Competición, si Fenicia Controla un área con Oro aparte de Phoenicia, Tyre o Al Mina, debe retirar un Oro de ella y ganar un Botín de 2 PVs y 1 talento.
- Durante la Fase de Final de Época, Fenicia gana 1 PV por cada área con Oro que ocupe.

El Dios-Rey: Variante con Micenas

Esta variante introduce Micenas como cuarta civilización, (o quinta si se juega en conjunción con la Variante con Fenicia). Micenas puede ser llevada por un jugador adicional o como una segunda civilización controlada por el jugador Egipcio (o Fenicio). Micenas usa la Tarjeta de Civilización de Micenas y los discos marrones.

Con esta variante, se debe modificar el despliegue de la siguiente manera:

- El área jugable del mapa se amplía. En lugar del despliegue normal de los discos blancos, coloca un disco blanco en las siguientes seis áreas:
  - Leptis
  - Gulf of Leptis
  - Sea of Sicily
  - Gulf of Taranto
  - Adriatic Sea
  - Dalmatia

Esta línea representa el borde occidental del mapa a efectos de todas las reglas. No se puede colocar ninguna ficha en estas áreas marcadas ni al oeste de ellas durante la partida.

- Coloca 3 discos marrones en Mycenae y Laconia.
- Coloca 2 discos marrones en Thessaly e Illyria.
- Coloca 3 Bárbaros en Macedon.

Al final de cada Fase de Competición, si Micenas Controla un área con Oro, debe retirar un Oro del área y ganar entonces como Botín 2 PVs y 1 talento.

Y no olvides la capacidad especial de Micenas de ganar un talento extra la primera vez que saquea en cada turno.

Durante la Fase de Final de Época, Micenas gana 1 PV por cada área con Oro que ocupe.

Micenas no puede construir Maravillas.

© 2019 GMT Games, LLC

Si un jugador controla a las dos civilizaciones Invasoras, la puntuación de ese jugador es siempre la mitad del total de PVs combinado de los dos Invasores.

Micenas Llevada por Egipto: Si Micenas va a ser controlada por el jugador Egipcio, deben aplicarse las siguientes modificaciones:
● Micenas comienza la partida en primer lugar en el Orden de Turno.
● Los discos Micénicos no pueden ser colocados en áreas ocupadas por discos Egipcios o Tributarios.

Micenas Independiente: Si Micenas va a ser controlada por un jugador aparte, comienza la partida en último lugar en el Orden de Turno.

Micenas Llevada por Fenicia: Si también estás usando la Variante con Fenicia y Micenas es controlada por el jugador Fenicio, Micenas comienza la partida en último lugar en el Orden de Turno.

Variante El Auge de los Imperios Asirio y Persa

Esta variante puede ser usada por sí misma o emparejada con cualquiera de las otras variantes. Durante la Fase de Final de Época de las Épocas I y II, en lugar de comprobar un evento en la **Tabla de Cambio de Época**, haz lo siguiente:

Al final de la Época I: Coloca 3 Bárbaros en todas las áreas terrestres que bordean el borde norte del mapa. Resuelve entonces el evento "Devaluación de la Moneda" de la Tabla de Cambio de Época.

Los Hititas intentarán afrontar esta invasión lo mejor que puedan.

Al final de la Época II: Los Hititas son reemplazados por los Asirios.

Y después, aparentemente, en mitad de la Época III, por los poderosos Persas. En términos de juego, trata a estos sucesores de los Hititas como una sola facción.

Coloca 3 discos verdes en Carchemish y Hamath. Resuelve después el evento "Devaluación de la Moneda" de la **Tabla de Cambio de Época**. Los Asirios siguen las mismas reglas y restricciones que los Hititas excepto:
● Durante el Paso de Adquisición de su Fase de Crecimiento, los Asirios tienen garantizado un crecimiento mínimo de 6 (en lugar de 3).
● Además de Troy y Phrygia, Carchemish y Hamath se convierten en prioridades para la colocación de bases. Carchemish pasas a ser principal prioridad por encima de Phrygia.

NIVEL DE DESAFÍO

Algunos escenarios en solitario se han diseñado intencionadamente para que sean un desafío para el jugador. Porque, ¿qué gracia tendría aceptar un juego demasiado fácil de ganar? Es muy posible que el jugador pierda, o al menos que no quede el primero, en estas partidas. Puede que los jugadores quieran repetir un escenario varias veces –anotando la puntuación de cada partida– con el objetivo de mejorar su puntuación cada vez que jueguen.

En los escenarios de Guerras Históricas, las CSJs no reciben (o necesitan) puntos de bonificación. En otros escenarios, puedes modificar el nivel de dificultad decidiendo si dar o no PVs extra a las CSJs durante cada Paso de Recuento de Victoria.

Dos puntos extra por turno es el valor por defecto, a menos que se elija otra cantidad. Cuando consideres modificar esa cantidad, ten en cuenta que, contra más CSJs haya, menos puntos extra deberían darse y viceversa.

Si encuentras a las CSJs oponentes un desafío demasiado grande, te sugerimos que robes una carta adicional durante cada Paso de Robo o que la CSJ robe una menos; puedes incluso aplicar a la vez ambas opciones. Puedes hacer lo contrario si te parece que las CSJs suponen poco desafío.

Cualquier civilización –jugador o CSJ– puede ser potenciada concediéndole uno o más talentos durante el despliegue y/o al co-

© 2019 GMT Games, LLC

mienzo de cada Fase de Cartas. O puedes aumentar o reducir el Crecimiento de una civilización en 2.

Escenarios con Invasores

El aumento de un crecimiento mínimo garantizado para la mayoría de Invasores en estos escenarios que los usan está pensado para compensar que los Invasores son dirigidos por el sistema de juego, y no por un jugador. Puede que quieras jugar a los escenarios varias veces, anotando lo bien que te va contra los Invasores.

Invasores Más Fuertes: Para hacer más fuertes a los Invasores, aumenta su mínimo de discos garantizados durante la Fase de Crecimiento en 2 o incluso 4 y/o dales 2 cartas extra (en lugar de 1) durante el Paso de Robo.

Invasores Más Débiles: Para hacer más débiles a los Invasores, reduce su mínimo de discos garantizados durante la Fase de Crecimiento en 2 o incluso 4 y elimina sus cartas extra durante el Paso de Robo.

Jugador Más Fuerte: Para hacer a tu civilización más fuerte, aumenta tu mínimo de discos garantizados durante la Fase de Crecimiento de 2 a 4 y/o roba una carta extra durante el Paso de Robo.

Jugador Más Débil: Para hacer a tu civilización más débil, reduce tu mano inicial de cartas a 1 o incluso a 0.

Opciones con Eneas

Si estás jugando a menos de cuatro Épocas, decide por adelantado si permitir usar la opción de Eneas a menos que el escenario indique lo contrario: por ejemplo, durante la Época IV.

Antes de que comience la partida, los jugadores pueden decidir permitir que haya más de un Eneas en la partida.

Esto podría ayudar a que un jugador novato permanezca activo como participante y continúe divirtiéndose. Durante las pruebas de juego en las que probamos esta opción, el récord fue de tres retornos con Eneas.

Escenarios de Uno contra Dos

Cuando uses la opción de 1 civilización contra 2 civilizaciones en una partida con 2 jugadores, el jugador que lleva 2 civilizaciones puede optar por dividir el total de sus civilizaciones entre 3 en lugar de entre 4 para obtener su puntuación actual si no es tan competente en el juego como su rival. Alternativamente, si es más experto que su rival, quizás dividir entre 5 equilibraría más la partida.

Comentario del Diseñador: *Dado que un jugador experimentado de ACIS con una sola civilización podrá equilibrar sobradamente las probabilidades contra un "novato" con dos civilizaciones, los jugadores deberían tomar las proporciones que se acaban de dar como base para nuevas modificaciones basadas en su percepción de la experiencia como jugadores con el sistema y las cartas. Este enfoque funciona independientemente de cómo configuren los jugadores las cosas.*

EJEMPLO DE PARTIDA

Este ejemplo extendido de partida reproduce el primer turno del juego básico con 2 jugadores, Bob y Sue.

DESPLIEGUE

Se eligió al azar el disco de Bob para colocar en la casilla **1** del Contador de Orden de Turno. Bob escoge Egipto y despliega según las instrucciones. Sue se queda con Troya y despliega sus fichas. Pueden entonces crear el Mazo de Destino y robar sus manos iniciales:

Bob: ***Earthquake***, ***Metal Forge: Armor***, (Gran Personalidad) ***Poet***, (Gran Personalidad) ***Pontifex*** y ***Silk Road Opened***.

Sue: ***Land Improvement***, ***Local Famine***, (Gran Personalidad)) ***Master Spy***, ***Oracle at Delphi*** y ***Volcanic Eruption***.

FASE DE CRECIMIENTO

El disco de Egipto ocupa la casilla **1** del contador de Orden de Turno, así que este ejecutará su Fase de Crecimiento completamente antes de que Troya comience la suya.

Consultando la Tarjeta de Civilización de Egipto, Bob constata que Egipto tiene dos capacidades especiales que se activan al comienzo de su Fase de Crecimiento: puesto que hay un disco Egipcio en una de las áreas enumeradas, Bob transfiere un disco púrpura de su reserva a la casilla de Preparados de su Tarjeta. No hay ciudad en ninguna de las áreas enumeradas, así que la segunda capacidad se pierde este turno.

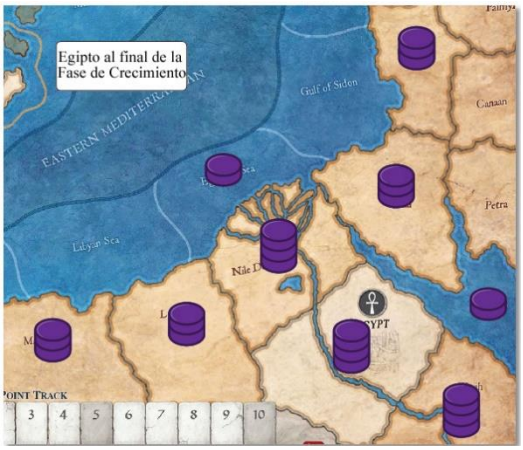
Bob pasa al Paso de Retiro de la Fase de Crecimiento de Egipto. Bob decide no eliminar discos púrpura del mapa y pasa al Paso de Adquisición.

- **Asentamientos:** Egipto tiene un total de 5 Asentamientos en áreas terrestres, así que Bob transfiere 5 discos de su reserva a la casilla Preparados.
- **Presencia en el Mar:** Egipto ocupa exactamente 2 áreas de mar poco profundo, así que Bob transfiere otro disco.
- **Comercio:** Ninguno de los discos de Egipto está adyacente a un disco Troyano, así que no hay comercio para Egipto en este turno.

El Paso de Reasentamiento no se aplica a Egipto en este turno, así que Bob pasa al Paso de Despliegue.

Bob colocará ahora en el mapa los siete discos de la casilla de Preparados de Egipto. Decide comenzar de manera cauta y moderada.

- Quiere una Ciudad en o adyacente a Egipto para ganar la bonificación adicional de *Gift of the Nile*, así que coloca el primero de sus siete discos en Egipto, lo que le da su primera Ciudad.
- Hay una rica tierra interior a lo largo de la costa norteafricana donde será difícil para Troya competir. Bob pone 2 discos en Marmarica.
- Bob decide enviar 2 discos más a Tyre.
- Bob quiere que los 2 últimos discos creen Ciudades, así que coloca un tercer disco en Nile Delta y en Kush. Esto le dará a Egipto un cierto colchón en caso de que algo malo le ocurra a la Ciudad que hay en Egypt durante la inmediata Fase de Cartas.



Bob ha terminado a la Fase de Crecimiento de Egipto, de manera que Sue comienza con la de Troya.

Al igual que con Egipto, no hay ciudad en o adyacente a Troy, así que la capacidad especial que tiene en su Fase de Crecimiento se pierde este turno. Sue también decide saltarse el Paso de Retiro y va directamente al Paso de Adquisición:

- **Asentamientos:** Troya tiene un total de 5 Asentamientos en áreas terrestres, así que Sue transfiere 5 discos de su reserva a la casilla Preparados.
- **Presencia en el Mar:** Troya también ocupa 2 áreas de mar poco profundo, así que Sue transfiere otro disco.
- **Comercio:** Ninguno de los discos de Troya está adyacente a un disco Egipcio, así que no hay comercio para Troya en este turno.

El Paso de Reasentamiento no se aplica a Troya en este turno, así que Sue pasa al Paso de Despliegue.

Sue tiene ventaja al ir segunda en cuanto a que puede ver que Bob ha construido tres Ciudades que le darán 3 PVs más tarde en el turno, siempre que sobrevivan intactas. Sue

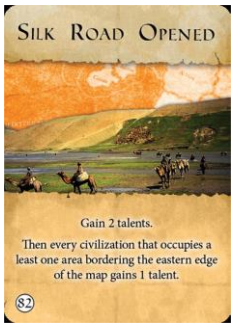
© 2019 GMT Games, LLC

coloca en el mapa los seis discos de la casilla Preparados de Troya de la siguiente manera:
● 1 disco en Troy, Phrygia e Ionia para crear tres Ciudades e ir a la par que Egipto.
● 1 disco en Cilicia para una cuarta Ciudad con la intención de adelantarse a Egipto.
● 1 disco en Levantine Sea y en Al Mina Strait para crear un "puente" hasta Levante.

Sue ha terminado la Fase de Crecimiento de Troya, así que la partida pasa ahora a la Fase de Cartas.

FASE DE CARTAS

Puesto que Egipto va primero en el Orden de Turno, Bob tiene la primera oportunidad de jugar una Carta de Destino, construir una Maravilla o pasar. Bob y Sue escogerán una de estas opciones de manera alternativa hasta que ambos hayan pasado, lo que finaliza la Fase de Cartas.



Bob examina su mano. ***Metal Forge: Armor*** sólo puede jugarse durante la Fase de Competición. ***Poet*** es buena para expandir tu civilización en áreas con civilizaciones oponentes, y ***Earthquake*** es una potente carta de Anulación que quiere guardarse para impedir una calamidad. Sin embargo, si ***Silk Road Opened*** se juega pronto en la partida, hará que Egipto gane 3 valiosos Talentos, mientras que Troya, que no tiene discos en el área este del mapa, no ganaría ninguno. Bob decide que vale la pena incluso a pesar de que ello le daría a Troya la oportunidad de elegir primero entre todas las Maravillas disponibles.
Así pues, Bob anuncia que usa ***Silk Road Opened***, poniendo un total de 3 talentos (discos blancos) en el Tesoro Egipcio y después descartándose la carta. Le toca ahora a Sue.

Salta a la vista que ***Master Spy*** es una buena jugada, así que Sue la juega. Bob revela sus cartas y coge… ***Pontifex***.

¡Ups! Bob podría haber usado ***Pontifex*** para anular ***Master Spy*** en el momento en el que Sue la anunció, pero decidió guardársela para impedir un efecto más potente, arriesgándose y pensando que ella cogería una carta diferente. Esa decisión le ha salido cara. Volvemos al turno de Bob.

Si Bob juega ***Poet*** o ***Earthquake***, Sue podría seguramente anularlas con su recién adquirida ***Pontifex***, así que, ¿quizá sea el momento de construir una Maravilla? Sí: Bob decide erigir la **Gran Biblioteca**.

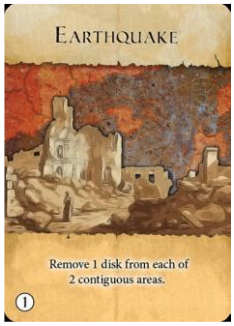
Debe gastar un total de 5 recursos para eso, y al menos 2 de ellos deben ser discos Egipcios retirados del mapa. Devuelve los dos discos de Marmarica a su reserva. Pagar el resto devolviendo 3 talentos de su tesoro a la reserva de discos blancos.

Habiéndola pagado, Bob coloca la carta de la **Gran Biblioteca** boca arriba en la mesa frente a él y coloca 5 discos de su reserva sobre ella. Decide colocar el bloque de madera de la Maravilla en el área natal de Egipto. La Maravilla está ahora activa y lista para ser usada (en este caso, durante el próximo Paso de Robo de Bob), además de otorgar a Egipto un PV cada turno que Controle el área natal.

Sue vuelve a actuar. Decide construir una Maravilla: el **Mausoleo**. Para pagarlo, devuelve los discos de Levantine Sea y de Al Mina Strait a su reserva y se descarta 3 cartas: ***Oracle at***

Delphi, ***Local Famine*** y ***Land Improvement***. Coloca entonces la carta de Maravilla boca arriba frente a ella con 5 de sus discos de la reserva sobre la carta, y coloca entonces su bloque en Troy.

Bob actúa ahora y juega ***Earthquake***, escogiendo como objetivos Iionia y Phrygia.



Debes anunciar cómo usarás los efectos de una carta en el momento en el que la juegas, antes de que ningún oponente decida si anularla o no.

Ciertamente, Sue decide anular ***Earthquake*** usando ***Pontifex***. Ambas cartas se descartan sin mayor efecto.

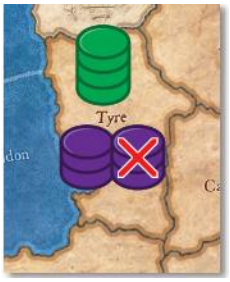
Jugar una carta de Anulación no cuenta como la acción de Sue, asi que le toca a continuación. Juega la última carta de su mano: ***Volcanic Eruption***, seleccionando la casilla terrestre Egypt. Egipto no tiene defensa contra esta calamidad, así que Sue obliga a Bob a eliminar 2 discos de Egypt y le obliga a eliminar 1 disco de Kush y otro de Nile Delta, destrozando la previsión de PVs que Egipto esperaba ganar por esas ciudades –ahora reducidas a escombros– más tarde en el turno.

Volvemos a Bob, quien decide quedarse ***Poet*** en mano para considerarla en el futuro y pasa. *No puede jugar* **Metal Forge: Armor** *porque es una carta de Competición.*

Sue, sin cartas en la mano y habiendo construido ya una Maravilla en este turno, debe pasar. La partida pasa ahora a la Fase de Competición…

FASE DE COMPETICIÓN

…pero saltaremos a la Fase de Competición del turno 2. Durante la Fase de Crecimiento del turno 2 de nuestra partida de ejemplo, Troya fue primero y se expandió hasta Tyre, creando allí una Ciudad. Egipto fue segundo y respondió a esto colocando 4 de sus discos en Tyre. Durante la Fase de Cartas, Troya pudo reducir la presencia Egipcia allí a 2 discos.

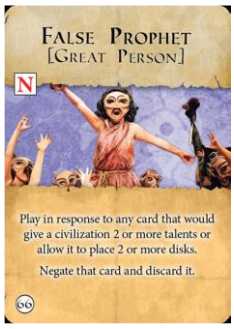


Así pues, comenzamos esta Fase de Competición con Tyre como única área Disputada.

Recuerda: un área Disputada es aquella que está ocupada por dos o más facciones, teniendo al menos una de ellas dos o más discos presentes.

La Competición en Tyre comienza con el paso 1: todas las civilizaciones participantes, siguiendo el Orden de Turno, juegan cartas de Competición bocabajo sobre la mesa y anuncian las capacidades especiales relevantes de sus Tarjetas de Civilización y Maravillas. Sue anuncia que Troya usa la capacidad especial "Amazon Allies". Bob aún conserva la carta de Competición ***Metal Forge: Armor***: decide jugarla incluso aunque no podrá usarla completamente.

En el paso 2 de una competición se revelan automáticamente todas las cartas de Competición jugadas. En este caso, solo una.



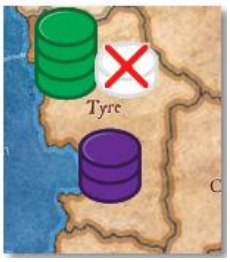
Sin embargo, antes de que Bob pueda resolver ***Metal Forge: Armor*** en el paso 3, Sue decide anularla con la carta ***False Prophet*** que robó al final del turno 1. Ambas cartas se descartan sin mayor efecto.

Ten en cuenta que False Prophet podría anular Metal Forge porque esta daría normalmente a una civilización 2 o más discos; no es así en este caso.

© 2019 GMT Games, LLC

Sin cartas que resolver, en el paso 3 sólo hay que resolver la capacidad especial ya anunciada de Troya: Sue coloca un disco blanco en Tyre. Pasamos al paso 4: eliminación de discos. En la primera ronda, Bob era el que tenía menos discos presentes, así que debe eliminar primero en el conflicto.

Si hubiese habido una tercera civilización presente, también con 2 discos –por ejemplo, los Bárbaros– sus discos se hubiesen eliminado simultáneamente.



Bob puede decidir gastar 1 talento o descartarse 1 carta en lugar de perder el disco, cosa que hace, descartándose ***Poet***. Troya es la otra única participante, así que es su turno de perder un disco. Una civilización debe perder primero un disco blanco "aliado", así que Sue devuelve el disco blanco temporal de Troya a la reserva.

Puesto que la primera ronda de eliminación de discos termina con 2 discos Egipcios y 2 Troyanos aún en Tyre, el paso 5 indica a los jugadores que repitan el paso 4: pasamos a la ronda 2.

En la segunda ronda del paso 4, a Bob no le quedan cartas, así que debe devolver a la reserva uno de sus discos implicados. Troya también debe devolver un disco a la reserva. La segunda ronda termina con 1 disco Egipcio y 2 Troyanos en Tyre. Tyre sigue Disputada, así que se pasa a la ronda 3.

Bob debe eliminar de nuevo el primer disco de la ronda, devolviendo el último a la reserva. Esto quiere decir que la condición **c** ("sólo queda una facción participante") se cumple, lo que termina de inmediato el paso 4, antes de que Sue tenga que eliminar uno de sus discos en esta ronda.

Puesto que Tyre ya no es un área Disputada, la competición pasa al paso 6, en el que se comprueba el posible saqueo de ciudades. Bob habría ganado algo de botín para Egipto si hubiese eliminado todos los discos de Troya en Tyre (puesto que Troya comenzó allí con una Ciudad). Egipto comenzó la competición con tan sólo un Asentamiento, de manera que Troya no obtiene botín. La competición en Tyre termina. De haber habido más áreas Disputadas, la competición hubiera comenzado en ellas. Como no las hay, la Fase de Competición termina.

La expansión de Troya hasta Tyre tiene éxito y Sue terminará el turno con un Asentamiento de 2 discos. Egipto consiguió impedir que Troya ganara un PV más tarde por tener allí una Ciudad.

FASE DE AJUSTES

Pasamos ahora a la Fase de Ajustes del turno 2. Comenzamos con el **Paso de Dominación Marina**, que hasta ahora no ha sido importante. Egipto domina Egyptian Sea, por ejemplo –Controla todas las áreas terrestres adyacentes–, pero no hay discos Troyanos oponentes que eliminar.

Pasando al **Paso de Recuento de Victoria**, Egipto no tiene Ciudades, así que gana 0 puntos, mientras que Troya tiene 4 Ciudades –Troy, Ionia, Phrygia y Cilicia– y gana 4 PVs. Ambos tienen una Maravilla en un área que Controlan, así que ambos ganan 1 PV. La puntuación en este momento es de Troya, 5; Egipto, 1.

Pasamos ahora al **Paso de Reinicio de Orden de Turno**. La civilización con más Ciudades –la que tiene más PVs si hay empate– avanza al primer lugar del contador de Orden de Turno. Troya tiene cuatro Ciudades y Egipto ninguna, así que el Orden de Turno se queda como está. *Habían cambiado el orden al final del turno 1*.

En el **Paso de Eneas**, ninguna facción puede optar a él, así que se salta.

En el **Paso de Muerte Súbita**, estamos en el turno 2, así que tenemos que hacer un chequeo por Muerte Súbita para ver si la Época acaba antes o si pasamos al turno 3. Sue re-

vela la carta superior del mazo de robo: ***Appian Way*** (ID nº78). Puesto que el número "2" no aparece en ningún sitio de la ID de la carta revelada, se devuelve al mazo y este se baraja, pasando entonces al Paso de Robo.

Al estar Troya antes en el Orden de Turno, Sue lleva a cabo su **Paso de Robo** primero. Troya posee la Maravilla **Mausoleo**, así que usa su capacidad especial al comienzo de este paso. Sue baraja el descarte bocabajo y coge al azar tres cartas de este. Una de ellas es ***Land Improvement***, que coloca en su mano, devolviendo las otras dos al descarte (ahora de nuevo boca arriba).

A continuación, Troya roba sus 3 cartas básicas más 1 porque tiene 4 Ciudades. Troya no tiene talentos para gastar en cartas adicionales. De las cuatro cartas, una es un Evento: ***Atlantis Rises***. Sue revela de inmediato la carta y la resuelve, colocando un disco de Bárbaros en el área de mar profundo de Eastern Mediterranean. Tanto Troya como Egipto tienen un disco adyacente a un mar profundo, así que ambas ganan 2 talentos que colocan en sus Tesoros. ***Atlantis Rises*** es descartada y Sue roba una carta para reemplazarla. Troya tiene ahora una mano de cinco cartas.

Observa que Sue no puede usar los talentos que acaba de recibir para robar cartas adicionales, puesto que un gasto debe realizarse antes de que se robe ninguna carta.

Troya ha terminado su paso de Robo, de manera que pasamos al de Egipto. Egipto usa primero su Maravilla **Gran Biblioteca**, robando tres cartas, quedándose una en mano y descartándose las otras dos (*ninguna de ellas era un Evento*).

A continuación, Egipto roba sus 3 cartas básicas: Egipto no tiene suficientes ciudades para robar más y Bob decide no gastar los talentos de Egipto para robar cartas, quedándoselo para el turno 3. De estas tres cartas, una es un Evento: ***Sea Peoples Invade!*** Egipto tiene menos PVs, así que Bob toma todas las decisiones que el Evento exija. Decide colocar los 4 Bárbaros iniciales en Icarian Sea, puesto que hay dos Ciudades Troyanas adyacentes a este: ¡un sabroso objetivo! Para terminar el Evento se colocan 4 Bárbaros adicionales en Troy, Ionia y Lydia.

Asumiendo que los Bárbaros sobrevivan a la Fase de Cartas del turno 3, las Ciudades de Troya estarán en grave peligro en la siguiente Fase de Competición.

Bob descarta entonces el Evento, roba una carta de reemplazo (no es un Evento), y termina el paso de Robo de Egipto con cuatro cartas en mano. Al final del Paso de Robo, Sue mueve el marcador de turno hacia la derecha, y entonces comienza el turno 3 llevando a cabo la Fase de Crecimiento de Troya.

CREACIÓN DE ESCENARIOS

Comentario del Diseñador: *La creación de escenarios en solitario recrea el juego básico para múltiples jugadores en caso de que no tengas oponentes a mano, o si simplemente quieres aprender a jugar y explorar el sistema de juego. Estas juegos son en general más pacíficos que los escenarios históricos en solitario (aunque no tienen por qué), que son wargames de supervivencia o conquista.*

PROCEDIMIENTO PARA LA CREACIÓN

La creación de escenarios precisa de una serie de decisiones que deben tomarse antes de que pueda comenzar la partida, incluyendo si se va a jugar una versión estándar o "de Exploración". En una partida estándar –similar a todos los escenarios específicos de este libreto– todas las CSJs se conocen desde el principio de la partida. Sin embargo, en una partida de Exploración una o más CSJs aparecerán basándose en tu expansión a lo largo del mapa durante el transcurso de la partida.

Decisiones Previas a la Partida

Cuando despliegues un escenario creado, debes incorporar las siguientes decisiones al Despliegue Genérico.

© 2019 GMT Games, LLC

Tamaño del Mapa

Decide primero que tamaño de mapa usarás: Completo, Oriental, Oriental Extendido, Occidental u Occidental Extendido [véase página 4].

Civilización del Jugador y CSJs

Decide con qué civilización jugarás y coge su Tarjeta. Selecciona una civilización que tenga su área natal dibujada en el mapa ateniéndote a la configuración que hayas escogido.

Decide entonces cuántas CSJs competirán contra ti. Sugerimos usar 2 CSJs en las partidas con los mapas Oriental y Occidental, 2-3 CSJs en partidas con los mapas Oriental Extendido y Occidental Extendido y 2-4 CSjs en partidas con el Mapa Completo.

Comentario del Diseñador: *El nivel de dificultad de una partida en solitario aumenta con la cantidad de CSJs involucradas.*
-Jugar uno a uno contra una sola CSJ te favorece.
-Enfrentarte a dos CSJs constituye un firme desafío para ti.
-Jugar contra tres CSJs representa una situación verdaderamente desafiante, que quizá se puede resumir como: "estar en guerra contra dos civilizaciones ya es bastante malo; estarlo contra tres constituye una agonía mortal."

Usa cualquier método que desees para decidir qué civilizaciones serán las CSJs en una partida estándar o, si estás jugando una partida de Exploración, deja que el juego elija al azar de entre las civilizaciones disponibles según te las vas encontrando durante la partida.

Ejemplo: *Decides jugar contra CSJs conocidas. Decides usar el Mapa Occidental contra dos CSJs, eligiendo Cartago y los Celtíberos.*

Ejemplo: *Decides dejar que el sistema te sorprenda a la hora de elegir las CSJs oponentes. De momento, no haces nada: cuando te encuentres con la primera civilización, robarás una al azar de entre las que aún no están en juego. Esto puede o no estar limitado a las civilizaciones cuyas áreas natales están impresas en la parte del mapa que se está usando. Como variante, antes de comenzar la partida, puedes optar por dejar aparte cualquier civilización contra la que no desees jugar y robar al azar de entre las restantes.*

Colores de las Civilizaciones: Puedes usar cualquiera de los colores para jugador disponibles, exceptuando el amarillo, para tu civilización y para las CSJs.

Los discos amarillos se usan para generar la CSJs y para otras reglas especiales de las partidas en solitario.

Minoicos y Fenicios: Se Necesitan Mutuamente: Si decides asumir el control de las civilizaciones Minoica o Fenicia, la otra civilización náutica debe también estar activa como CSJ. Esa CSJ debe ser creada como una CSJ conocida durante el despliegue, incluso aunque estés jugando un escenario de Exploración. Esta CSJ es además de cualquier otra CSJ a la que decidas enfrentarte.

Esto es necesario para que exista equilibrio en las partidas en solitario, mientras que en las partidas con múltiples jugadores la dinámica entre estos proporciona el equilibrio.

Orden de Turno y Despliegue Inicial

En una partida de Exploración, colocas automáticamente discos de tu civilización en la casilla **1** del contador de Orden de Turno. Será el único disco que haya allí al principio de la partida.

Si hay más de una civilización de jugador implicada en una partida de Exploración, o si esta será una partida estándar con CSJs conocidas, usa el procedimiento de Despliegue Genérico para determinar el Orden de Turno inicial.

Despliega los discos iniciales de las CSJs conocidas según el Despliegue Genérico. Si estás jugando una partida de Exploración con CSJs desconocidas, no desplegarán aún.

Ejemplo con CSJs Conocidas: *Decides jugar con Roma contra las CSJs Cartago y Celtiberia. Asigna el azul, rojo, verde, púr-*

pura o marrón a cada una de estas tres civilizaciones. Robas al azar un disco Celtíbero, así que estos despliegan primero: coge 12 de sus discos de la reserva, colocando 2 en su área natal y 2 más en cada una de las cinco áreas terrestres adyacentes. Tú decides qué cinco o usa cualquier método al azar para determinarlo. Roba al azar el segundo disco y despliega las fichas iniciales de esa civilización, después despliega la tercera y última facción.

Reserva para Civilizaciones

Coge 6 discos blancos y 4 negros y mételos dentro de un recipiente opaco (*como una taza de café limpia y seca*). Estos discos componen la "Reserva para Civilizaciones".

Si se trata de una partida de Exploración, añade a la Reserva 1 disco Amarillo, así como 1 disco de cada una de las CSJs desconocidas que serán creadas durante la partida.

La Reserva para Civilizaciones se usará para determinar la hostilidad de estas hacia ti y, si es un escenario de Exploración, para determinar dónde y cuándo aparecerán las CSJs desconocidas.

Muerte Súbita

Elige la duración del escenario, siendo por defecto las partidas de 4 Épocas que comienzan en el turno 1 de la Época 1 (de 9 a 16 turnos). Alternativamente, podrías fijar un límite de Épocas o de PVs, o fijar un límite de tiempo arbitrario de, por ejemplo, 2 horas.

Si decides que la partida termine al final de una Época, sáltate las comprobaciones de Muerte Súbita durante esa Época (no acabará antes).

Si se escoges un límite de PVs, la partida terminará al final de cualquier turno en el que alguna civilización haya alcanzado o superado el valor de puntos acordado. Para una partida corta, considera como objetivo 25 PVs. Para una partida de duración media, 50 PVs. Para una partida larga, 75, y para una partida épica, 100 puntos

HOSTILIDAD DE LAS CSJs

Al contrario que en los escenarios históricos, donde las CSJs siempre son enemigas tuyas, en los escenarios que crees tú –o cuando juegues a alguno de los escenarios de situaciones libres [página 9] usando una o más CSJs– el estatus de las hostilidades se determina al final de cada paso de Recuento de Victoria. Para ello, lleva a cabo los siguientes pasos en el orden mostrado:

1. Ofertas de Paz a CSJs
2. Declaraciones de Guerra por parte de CSJs
3. Paz entre CSJs
4. Guerra entre CSJs

Ofertas de Paz a CSJs

Primero, haz tu Oferta de Paz a cualquier cantidad de CSJs enemigas, en el orden que quieras. (*En una partida con dos o más civilizaciones con jugadores, las Ofertas de Paz se realizan en Orden de Turno*). No es posible hacer Ofertas de Paz en escenarios Históricos.

Procedimiento

Por cada Oferta de Paz para una CSJ enemiga, roba 1 disco de la Reserva para Civilizaciones por cada una de las siguientes condiciones:

- Le das a la CSJ 1 talento o 1 carta (no ambos). *Este presente debe ser hecho antes de que se robe el primer disco.*
- No hay discos de CSJs en o adyacentes a ningún área que ocupes.
- La CSJ tiene más PVs que tú.
- La CSJ tiene más Ciudades que tú.

En partidas con dos o más civilizaciones con jugador, el enemigo principal de la CSJ roba automáticamente un disco menos (*lo que podría dar como resultado que no robara ninguno*).

Si sale un disco blanco, la CSJ deja de ser tu enemiga (*retira tu disco de debajo del disco de la CSJ en el contador de Orden de Turno*). Devuelve todos los discos robados a la Reserva.

2. Declaraciones de Guerra por parte de CSJs

Tras las Ofertas de Paz, todas las CSJs que no sean enemigas –aparte de aquellas que acaben de aceptar la Oferta de Paz– deben determinar si se convierten en enemigas tuyas. Si hay más de una CSJ que no sea enemiga, ve de la que tiene más PVs a la que

© 2019 GMT Games, LLC

tiene menos (después en Orden de Turno si hay empate).

Procedimiento

Roba 1 disco de la Reserva para Civilizaciones por cada una de las siguientes condiciones (hasta un máximo de 5):

● La CSJ tiene un disco en o adyacente a un área que tú ocupes.
● Tienes discos en o adyacentes al área natal de la CSJ.
● Tienes más PVs que la CSJ.
● Tienes más Ciudades que la CSJ.
● Jugaste una carta en este turno que hizo que la CSJ perdiera un disco, carta, talento, PV o Maravilla.
● Si la CSJ son los Minoicos y tienes un disco en un área marítima con un disco Minoico.

Si sale un disco negro, la CSJ se convierte en tu enemiga (*coloca uno de tus discos debajo del disco de la CSJ en el contador de Orden de Turno*). Devuelve todos los discos robados a la Reserva.

Si una CSJ se convierte en tu enemiga de esa manera, ya no se considera enemiga de ninguna otra CSJ, y estas tampoco son ya enemigas suyas.

Paz entre CSJs

Tras la Declaraciones de Guerra, si alguna CSJ es enemiga de otra, existe la posibilidad de que se acuerde la paz entre ellas. Las CSJs lo comprueban siguiendo el Orden de Turno.

Procedimiento

Roba 1 disco de la Reserva para Civilizaciones por cada una de las siguientes condiciones:

● La CSJ que hace la comprobación no tiene discos en o adyacentes a un área ocupada por la CSJ enemiga.
● La CSJ que hace la comprobación tiene más PVs que la CSJ enemiga.
● La CSJ que hace la comprobación tiene más Ciudades que la CSJ enemiga.

Si sale un disco blanco, las dos CSJs dejan de ser enemigas entre ellas (*retira el disco de la CSJ que hizo la comprobación de debajo del disco de la antigua CSJ enemiga en el contador de Orden de Turno*). Devuelve todos los discos robados a la Reserva.

Guerra entre CSJs

Si una CSJ no es enemiga tuya ni de otra CSJ y no ha hecho la paz en este turno, puede convertirse en enemiga de otra CSJ.

Si una CSJ cumple alguno de los criterios anteriores, comprueba la posible hostilidad con otras CSJs que también cumplen estos criterios, comenzando con la CSJ que tenga menos PVs. Roba 1 disco de la Reserva para Civilizaciones por cada una de las siguientes condiciones (hasta un máximo de 5):

● La CSJ que hace la comprobación tiene un disco en o adyacente a cualquier área que ocupe la CSJ oponente.
● La CSJ oponente tiene discos en o adyacentes al área natal de la CSJ que hace la comprobación.
● La CSJ oponente tiene más PVs que la CSJ que hace la comprobación.
● La CSJ oponente tiene más Ciudades que la CSJ que hace la comprobación.
● La CSJ oponente jugó en este turno una carta que hizo que la CSJ que hace la comprobación perdiera un disco, carta, talento, PV o Maravilla.
● Si la CSJ que hace la comprobación es la de los Minoicos y la CSJ oponente tiene un disco en un área marítima con un disco Minoico.

Si sale un disco negro, esa CSJ oponente se convierte en enemiga de la CSJ que hace la comprobación (*coloca uno de sus discos debajo del disco de la CSJ que hace la comprobación en el contador de Orden de Turno*). Devuelve todos los discos robados a la Reserva.

FASE DE EXPLORACIÓN

En un escenario de Exploración, las localizaciones iniciales de una o más civilizaciones oponentes son desconocidas. Estos escenarios tienen pues una “Fase de Exploración” adicional que tiene lugar al comienzo de cada turno (justo antes de la Fase de Crecimiento). El principal propósito de la Fase de Exploración es determinar si y cuándo son encontradas CSJs desconocidas y cuál será su presencia inicial en el mapa al ser encontradas.

La primera parte de la Fase de Exploración es el Paso de Exploración, en el que robarás discos de la Reserva para Civilizaciones

© 2019 GMT Games, LLC

("explorarás"), uno a uno, por cada área vacía que esté adyacente a un área que contenga un disco que no sea blanco al comienzo de la fase. Termina estos robos completamente antes de pasar a la siguiente área elegible. Una vez terminada cada exploración, pasa al Paso de Limpieza.

Paso de Exploración

Debes robar para todas las áreas vacías adyacentes a uno de los discos de tu civilización primero. Roba después por las áreas vacías, adyacentes a discos de CSJs ya existentes, que aún no hayan sido exploradas. Finalmente, roba por cada área vacía adyacente a un disco de Bárbaros y que no hayan sido exploradas.

Recuerda explorar sólo aquellas áreas vacías adyacentes a discos que comiencen el turno ya en el mapa: ignora la adyacencia a discos colocados durante la actual Fase de Exploración.

Si robas un disco blanco para un área, devuélvelo a la Reserva para Civilizaciones (*el número de discos blancos en ella siempre debe ser el mismo*), después coloca un disco blanco de la reserva general de discos en esa área.

Si robas un disco negro para un área, devuélvelo a la Reserva para Civilizaciones (*el número de discos negros en ella siempre debe ser el mismo*), después revela la carta superior del mazo de robo:

- Si la carta revelada es una carta de Evento que colocaría uno o más Bárbaros en el área explorada, resuelve sus efectos.
- Si la carta revelada es una carta de Evento que no colocaría Bárbaros en el área explorada, coloca 2 discos de Bárbaros en el área explorada y después resuelve sus efectos.
- Si la carta revelada no es una carta de Evento, comprueba el primer dígito de su ID y después consulta la siguiente tabla para determinar cuándos discos de Bárbaros debes colocar en el área explorada.

Nº ID	Discos de Bárbaros
1, 2, 3 o 4	1 *(tribu nativa/pescadores)*
5, 6 o 7	2 *(asentamiento nativo/incursores)*
8 o 9	3 *(horda/flota pirata)**

** Si estás explorando un área de mar, esto es una excepción a los límites de apilamiento habituales. Cualquier exceso que sobre al final de la Fase de Competición será eliminado de manera normal.*

Si robas un disco amarillo para un área, devuélvelo a la Reserva para Civilizaciones y después revela la carta superior del mazo de robo. Comprueba el primer dígito de la ID de la carta y después consulta la siguiente tabla:

Nº ID	Resultado
1, 2 o 3	Tribu Amistosa: Coloca 1 de tus discos allí.
4, 5 o 6	Aliados Locales: Coloca 2 de tus discos allí.
7 u 8	Depósitos Ricos en Mineral: Coloca 1 de tus discos allí y gana 1 talento.
9	Tesoro: Coloca 1 de tus discos allí. Roba entonces 2 cartas: elige una y descarta la otra. Debes elegir una carta de Evento si es posible y, si lo haces, no recibes un reemplazo (*el tesoro estaba maldito*)

La primera vez que robes un disco azul, marrón, verde, rojo o púrpura durante cada Fase de Exploración, si hay al menos un área vacía adyacente al área explorada, coloca el disco en esa área, y después resuelve la **Secuencia de Creación de Civilizaciones** [a continuación],

Sólo puede ser creada una CSJ por turno.

SECUENCIA DE CREACIÓN DE CIVILIZACIONES

Sigue estos pasos en el orden dado para crear una nueva CSJ. La CSJ usa la reserva de discos del color que coincida con el que se colocó en el área explorada.

1. Coloca uno de sus discos en un área vacía adyacente. Si hay dos o más de entre las que escoger, colócalo según las siguientes prioridades:
a. un área natal inactiva;
b. el área más alejada de los discos de cualquier civilización con jugador;
c. un área terrestre en lugar de un área de mar;
d. determínala al azar.

© 2019 GMT Games, LLC

2. Coloca un segundo disco en un área vacía adyacente al segundo disco, si la hay, usando las anteriores prioridades.
3. Tamaño de la Nueva Civilización: Roba un disco de la Reserva para Civilizaciones (después devuélvelo). Si el disco era blanco, la nueva civilización colocará 8 discos más durante el paso 5: si es negro, 10 más; en cualquier otro caso, 12 más. Añade 2 discos adicionales por cada turno de la Época actual que ya haya sido completado.
4. Despliegue de la Nueva Civilización: Usando el último disco colocado en los pasos 1 o 2 anteriores como punto de salida, sigue el procedimiento descrito en el paso 7c del Despliegue Genérico [página 3] para colocar los discos adjudicados en el mapa. Si queda algún disco, colócalos con el fin de crear Ciudades para la nueva CSJs, priorizando aquellas áreas más lejos de las áreas que contengan discos de jugadores.

Si no pueden ser colocados todos los discos adjudicados sin violar los límites de apilamiento, deja el resto en la casilla Preparados de la Tarjeta de la nueva civilización.

5a. Áreas Natales Marinas: Si:
◦ estás jugando con el Mapa Completo, Mapa Oriental o Mapa Oriental Extendido, *y*
◦ ha sido colocado un nuevo disco en un área de mar profundo, *y*
◦ la civilización Minoica o Fenicia están activas,
la nueva CSJ pasa a ser una de estas (en caso contrario, pasa al paso 5). Si se cumple esta condición y fue colocado un disco en o adyacente al área natal de una de estas civilizaciones, se convierte en ella (*si pueden ser ambas, elige una al azar*). En cualquier caso, retira todos los discos de su nueva área natal y entonces coloca 3 discos de su reserva en ella.

Si ni los Minoicos ni Fenicia están disponibles, reubica todos los discos de la nueva CSJ de áreas de mar profundo a otras áreas para crear primero Ciudades, segundo Asentamientos, tercero presencia en áreas de mar poco profundo vacías, o cuarto la casilla Preparados de la Tarjeta de la nueva civilización.

5b. Áreas Natales No Marinas: Si ni los Minoicos ni Fenicia han sido activados, y se colocó un disco en un área natal inactiva, la nueva CSJ se convierte en esa civilización (*si pueden ser ambas, elige una al azar*). Coloca 3 discos de su reserva allí.

5c. Áreas No Natales: Si ni los Minoicos ni Fenicia han sido activados y no se ha colocado disco en ningún área natal inactiva, escoge el área terrestre ocupada por la nueva CSJ que esté más lejos de cualquier área que contenga un disco de jugador y coloca un cilindro blanco allí, sobre uno de los discos de esa civilización (que jamás puede ser eliminado): esa área se convierte en su área natal para toda la partida. Coloca 3 discos de su reserva allí. Dale a la CSJ la Tarjeta de Civilización de la civilización inactiva cuya área natal esté más cerca del cilindro blanco.

◦ **Egipto como CSJ:** Si Egipto es creado con un área natal que no sea uno de las tres áreas del Río Nilo, selecciona un área terrestre adyacente a su cilindro blanco y coloca un segundo cilindro blanco en ella. Esto señala ese área como el "Río Nilo" con el fin de que la civilización pueda aprovechar la ventaja de la capacidad ***Gift of the Nile*** de la Tarjeta de Civilización de Egipto.

6. Coloca uno de sus discos en la casilla **1** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones, moviendo los demás discos una casilla hacia la derecha.
7. Coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria, y después la CSJ gana de inmediato tantos PVs como el total actual de tu civilización.
8. Revela cartas de la parte superior del mazo de robo hasta que hayan salido cinco cartas que no sean de Evento. Pon esas cartas en la mano de la nueva CSJ y devuelve al mazo cualquier Evento revelado, barajando todo (*no los resuelvas*).

Paso de Limpieza
Lleva a cabo los siguientes pasos en el orden dado:
1. Retira todos los discos blancos del mapa.
2. Si han sido creadas todas las CSJs posibles, retira los discos azul, marrón, verde, rojo y púrpura de la Reserva para Civilizaciones. Sáltate los pasos 3 y 4.
3. Si no hay CSJs activas, añade 1 disco de una CSJ –el color escogido al azar de entre

aquellas que aún siga en la Reserva– a la Reserva para Civilizaciones.

4. Si no ha sido creada ninguna CSJ en este turno (y queda al menos una por crear), añade 1 disco de una CSJ –el color escogido al azar de entre aquellas que aún siga en la Reserva– a la Reserva para Civilizaciones.

Cartas de Evento Sin CSJs Activas

Si ha sido robada o revelada una carta de Evento durante un escenario de Exploración y no hay aún CSJs activas, esa carta se resuelve como si hubiese una CSJ activa y tuviera menos PVs que nadie. Si este escenario tiene dos o más jugadores, el jugador con más PVs es el invadido. En caso de empate, el jugador empatado con más Ciudades es la víctima; si sigue habiendo empate, el jugador que va antes el Turno es la víctima.

Creación de una CSJ – Ejemplo:

1. Eres Roma y usas los discos púrpura. Ocupas Rome, Etruria, Umbria, Apulia, Samnium, Tyrrhenian Sea, y Bay of Capua.

2. Decides enfrentarte a 3 CSJs (y ninguna está aún activa), así que en la Reserva para Civilizaciones habrá 6 discos blancos, 4 negros, 1 amarillo y discos de otros tres colores, en este caso, rojo, verde y azul.

3. Decides comenzar a explorar en Ligura. Robas un disco blanco. Colocas un disco blanco de la reserva general en Ligura y devuelves el que sacaste a la Reserva para Civilizaciones.

4. Robas un disco verde para Upper Adriatic. El disco se coloca allí y el verde será ahora usado por la nueva CSJ.

5. Colocas un segundo disco verde en un área vacía adyacente. En este caso hay dos: Adriatic y Gulf of Dalmatia. Escoges la primera porque es la más alejada del disco Romano más cercano (Adriatic está adyacente a Apulia, que está ocupada por un disco Romano).

6. Colocas un tercer disco verde en otra área vacía adyacente, si la hay. En este caso, hay dos: Noricum y Dalmatia. Lo colocas es Noricum, puesto que es la más alejada de tus Romanos (dos áreas entre ella y un Romano, frente a un área entre Dalmatia y Apulia).

7. A continuación, robas un disco de la Reserva para determinar el tamaño de la CSJ. Robas un disco negro, así que la CSJ recibirá 10 discos más para colocar. Asume que este es el turno 1, así que, puesto que aún no se han completado turnos para la Época, no se reciben discos adicionales.

8. Siguiendo el paso 7c del Despliegue Genérico, colocas 2 de los discos recibidos en cada área terrestre adyacente y vacía al disco colocado en el paso 6, y 1 disco en cada área terrestre adyacente vacía. Dalmatia, un área terrestre, es la única área vacía y adyacente a Noricum, así que 2 de los 10 discos van allí. Hay dos áreas terrestres vacías y adyacentes a Noricum –Macedon e Illyria– así que 2 más de los que quedan van a cada una de estas. Thessaly está adyacente tanto a Macedon como Illyria, y Mycena e Ionian Sea están adyacentes a Illyria. Puesto que las áreas terrestres tienen prioridad sobre las áreas marítimas, Thessaly y Mycenae recibirán cada una 2 de los 4 discos que quedaban.

9. Ahora tienes que determinar cuál es el área "natal" de la nueva CSJ. Como hay un disco en el área natal de Micenas, Mycenae, la CSJ sería normalmente Micenas. Sin embargo, al comienzo de la partida decidiste jugar contra Cartago y los Celtas como CSJs oponentes, así que coges sus Tarjetas de Civilización y robas una al azar: Cartago. La CSJ verde pasa a ser Cartago, con todas sus capacidades especiales. Sin embargo, el área de Micenas, y no la de Cartago, se convierte en su área natal. Por ejemplo, en lugar de ganar la bonificación de un disco blanco durante la competición en Carthage, esa bonificación se aplicará a Mycenae en su lugar.

ACLARACIONES A LAS CARTAS

El reverso de las cartas de Maravilla es parte de una pintura titulada *Las Siete Maravillas del Mundo Antiguo*, de Maerten van Heemskerck (1535), actualmente en el Walters Art Museum, Baltimore, Maryland, EEUU. La imagen completa puede verse en la página 53 del *playbook* original en inglés

.

© 2019 GMT Games, LLC

Bread & Circuses (Pan y Circo)
El jugador afectado puede escoger la misma o diferentes penalizaciones para cada una de sus Ciudades.

Chariots (Carros)
Recuerda que "oponente" se refiere a cualquier facción que no sea la que juega la carta.

Composite Bow (Arco Compuesto)
Recuerda que "oponente" se refiere a cualquier facción que no sea la que juega la carta.

Demagogue (Demagogo)
La civilización que elijas decide cuáles de sus discos eliminar, no tú.

Gods Demand Sacrifice (Los Dioses Exigen un Sacrificio)
La civilización que elijas decide qué carta descartarse, no tú.

Golden Fleeced (Desplumado del Oro)
Recuerda que el total de PVs de una civilización nunca puede bajar de 0.

Heresy (Herejía)
Los discos que elimines de áreas adyacentes no tienen por qué pertenecer a la misma civilización que la de la primera Ciudad que escogiste como objetivo.

Land Improvement (Mejora de Tierras)
Ten en cuenta que tienes que Controlar las áreas, no simplemente ocuparlas.

Local Famine (Hambruna Local)
Ten en cuenta que la civilización que escojas como objetivo decide si descartarse una carta o perder otro disco, no tú. Además, si deciden perder otro disco, podría optar por pagar 1 talento en lugar de perderlo.

Local Trade (Comercio Local)
Ten en cuenta que, si escoges un color que pertenezca a una civilización oponente, coges disco de su reserva, no de la tuya.

Massive Volcanoes (Grandes Volcanes)
Por ejemplo, si los romanos están en la partida, no podrías seleccionar Rome como área inicial. Sin embargo, si seleccionas Tyrrhenian Sea, entonces podría ser eliminado cualquier disco de la casilla adyacente de Rome.

Master Spy (Espía Maestro)
Sólo tú puedes ver las cartas de la mano del oponente elegido. Para los demás jugadores, permanecen ocultas.

Mausoleum (Mausoleo)
Si hay menos de tres cartas en el descarte, roba las que puedas.

Millennial Earthquakes (Terremotos Milenarios)
Elige con cuidado, puesto que también afectará a tus Ciudades.

Navigator (Navegante)
Esta carta permite específicamente que una civilización que no sea la Minoica ni la Fenicia tenga un disco en un área de mar profundo antes de la Época IV, ignorando la regla básica que lo impide.

Obsidian Quarry (Cantera de Obsidiana)
Recuerda que "oponente" se refiere a cualquier facción que no sea la que juega la carta.

Oracle at Deplhi (Oráculo de Delfos)
Podrías añadir el disco a una Maravilla controlada por una civilización oponente (*no tiene que ser tuya…*)

Orator (Orador)
Podrías seleccionar tu civilización como una de las dos, o dos civilizaciones oponentes.

Pirate Raids (Incursiones Piratas)
Los discos reemplazados pueden pertenecer a la misma y/o a diferentes civilizaciones.

Pirates (Piratas)
Elige con cuidado, puesto que también afectará a tus discos.

Poet (Poeta)
Los discos reemplazados pueden pertenecer a la misma y/o a diferentes civilizaciones.

Schism (Cisma)
Elige con cuidado, puesto que también afectará a tus discos.

Siege Engine (Máquina de Asedio)
Recuerda que "oponente" se refiere a cualquier otra facción que la que juega la carta.

Sunken City (Ciudad Sumergida)
"Si puede" se refiere a que sólo los Minoicos o Fenicia pueden elegir la primera opción antes de la Época IV.

Superstition Strikes (Oleadas de Superstición)
Siguen pudiéndose colocar allí discos de Bárbaros.

Trader (Comerciante)
Las cartas robadas no son reveladas a los demás jugadores; sólo tú puedes verlas.

Traitor (Traidor)
Ten en cuenta que esta carta sólo puede jugarse al comienzo de la Fase de Competición, nunca al comienzo de una competición individual.

No puedes eliminar discos de Bárbaros con esta carta.

ESCENARIOS DE EXPLORACIÓN – REFERENCIA RÁPIDA

Crear Reserva para Civilizaciones: 6 discos blancos, 4 discos negros, 1 disco amarillo y 1 disco de cada una de las CSJs desconocidas que se crearán durante la partida [página 66].

Fase de Exploración: ejecútala al comienzo de cada turno, antes de la Fase de Crecimiento.
● **Paso de Exploración:** Saca un disco de la Reserva por cada área adyacente a un disco de cualquier facción que estuviera vacía al comienzo de la Fase [página 67].
● **Paso de Limpieza:** lleva a cabo las diversas actividades de limpieza [página 69].

Hostilidad de las CSJs: comprueba la guerra y la paz al final de cada Fase de Recuento de Victoria [página 66].

Secuencia de Creación de Civilizaciones
Sigue los pasos dados a continuación cuando se te pida que crees una nueva CSJ, La CSJ usa la reserva de discos del color del que se colocó en el área explorada.

1. Coloca uno de sus discos en un área terrestre adyacente vacía. Si hay dos o más de entre las que elegir, colócalo según estas prioridades:
a. un área natal inactiva;
b. el área más alejada de todos los discos de los jugadores;
c. un área terrestre en lugar de un área marítima;
d. determínala al azar.
2. Coloca un segundo disco en un área vacía adyacente al segundo, si la hay, usando las anteriores prioridades.
3. Tamaño de la Nueva Civilización: Roba un disco de la Reserva para Civilizaciones (después devuélvelo). Si el disco era blanco, la nueva civilización colocará 8 discos más durante el paso 5: si es negro, 10 más; en cualquier otro caso, 12 más. Añade 2 discos adicionales por cada turno de la Época actual que ya haya sido completado.
4. Despliegue de la Nueva Civilización: Usando el último disco colocado en los pasos 1 o 2 anteriores como punto de salida, sigue el procedimiento descrito en el paso 7c del Despliegue Genérico [página 3] para colocar los discos adjudicados en el mapa. Si queda algún disco, colócalas con el fin de crear Ciudades para la nueva CSJs, priorizando aquellas áreas más lejos de las áreas que contengan discos de jugadores.

Si no pueden ser colocados todos los discos adjudicados sin violar los límites de apilamiento, deja el resto en la casilla Preparados de la Tarjeta de la nueva civilización.

5a. Áreas Natales Marinas: Si:
◦ estás jugando con el Mapa Completo, Mapa Oriental o Mapa Oriental Extendido, *y*
◦ ha sido colocado un nuevo disco en un área de mar profundo, *y*
◦ la civilización Minoica o Fenicia están activos,
la nueva CSJ pasa a ser una de estas (en caso contrario, pasa al paso 5). Si se cumple esta condición y fue colocado un disco en o adyacente al área natal de una de estas civilizaciones, se convierte en ella (*si pueden ser ambas, elige una al azar*). En cualquier caso, retira todos los discos de su nueva área natal y entonces coloca 3 discos de su reserva en ella.

© 2019 GMT Games, LLC

Si ni los Minoicos ni Fenicia están disponibles, reubica todos los discos de la nueva CSJ de áreas de mar profundo a otras áreas para crear primero Ciudades, segundo Asentamientos, tercero áreas de mar poco profundo vacías, o cuarto la casilla Preparados de la Tarjeta de la nueva civilización.

5b. Áreas Natales No Marinas: Si ni los Minoicos ni Fenicia han sido activadas, y se colocó un disco en un área natal inactiva, la nueva CSJ se convierte en esa civilización (*si pueden ser ambas, elige una al azar*). Coloca 3 discos de su reserva allí.

5c. Áreas No Natales: Si ni los Minoicos ni Fenicia han sido activadas y no se ha colocado disco en ningún área natal inactiva, escoge el área terrestre ocupada por la nueva CSJ que esté más lejos de cualquier área que contenga un disco de jugador y coloca un cilindro blanco allí, sobre uno de los discos de esa civilización (que jamás puede ser eliminado): esa área se convierte en su área natal para toda la partida. Coloca 3 discos de su reserva allí. Dale a la CSJ la Tarjeta de Civilización de la civilización inactiva cuya área natal esté más cerca del cilindro blanco.

◦ **Egipto como CSJ:** Si Egipto es creado con un área natal que no sea uno de las tres áreas del Río Nilo, selecciona un área terrestre adyacente a su cilindro blanco y coloca un segundo cilindro blanco en ella. Esto señala ese área como el "Río Nilo" con el fin de que la civilización pueda aprovechar la ventaja de la capacidad ***Gift of the Nile*** de la Tarjeta de Civilización de Egipto.

6. Coloca uno de sus discos en la casilla **1** del contador de Orden de Turno de las Civilizaciones, moviendo los demás discos una casilla hacia la derecha.
7. Coloca uno de sus discos en la casilla **0** del Contador de Puntos de Victoria, y después la CSJ gana de inmediato tantos PVs como el total actual de tu civilización.
8. Revela cartas de la parte superior del mazo de robo hasta que hayan salido cinco cartas que no sean de Evento. Pon esas cartas en la mano de la nueva CSJ y devuelve al mazo cualquier Evento revelado, barajando todo (*no los resuelvas*).

Traducción de Luis H. Agüe para GMT, 2020.

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com