



# PERICLES

## THE PELOPONNESIAN WARS

### REGLAMENTO

#### ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

1.0 Introducción.....	2	8.0 Fase de Teatros.....	18
2.0 Componentes.....	2	9.0 Resolución de Cuestiones Militares.....	21
3.0 Transcurso General de la Partida.....	2	10.0 Honor, Rehenes y Traición.....	27
4.0 Secuencia de Juego Abreviada.....	9	11.0 Fase Final.....	28
5.0 Fase de Aristófanes.....	11	12.0 Unidades Especiales.....	30
6.0 Fase de Asamblea.....	14	13.0 Persia.....	31
7.0 Fase Política.....	15	Índice .....	32

## 1.0 Introducción

*Pericles* cubre el período de sesenta años (460-400 a.C.) que contempló a las Ciudades-estado de Atenas y Esparta disputarse la hegemonía de Grecia, tal y como narran las crónicas de Tucídides, Jenofonte y Aristófanes. *Pericles* es un juego para 1 a 4 jugadores en el que cuatro facciones (Atenas: Aristócratas/Demagogos, Esparta: Euripóntidas/Agíadas) luchan por la victoria.

**Comentario del Diseñador:** *Todas las fechas son a.C., así que en adelante todas se expresan numéricamente.*

**Nota Histórica:** *El período de la Guerra del Peloponeso no está bien documentado, así que cualquiera que sostenga opiniones muy definidas sobre lo que es o no histórico, incluido yo mismo, se mueve en terreno pantanoso. He investigado y enseñado sobre este tema en universidades importantes durante varias décadas, así que, aunque este trabajo representa mis mejores ideas, he de recordarme a mí mismo que estoy pintando sobre un lienzo muy grande y con amplias pinceladas. Era mi objetivo e intención asegurar que todos los acontecimientos que tuvieron lugar en los registros históricos (Tucídides, Jenofonte) pueden ocurrir y ocurren en *Pericles*. Así que disfruta de la experiencia de un desastre militar autoinfligido antes de preocuparte sobre el equilibrio y sobre si el diseño está "roto", y tan sólo recuerda que los atenienses en Sicilia (415-413) inexplicablemente no lo hicieron mejor.*

## 2.0 Componentes

### 1 Reglamento

### 1 Manual

### 6 Tarjetas de Ayuda para los Jugadores:

2 Tarjetas de Ayuda para los Atenienses (idénticas), 2 Tarjetas de Ayuda para los Espartanos (idénticas), 1 Tarjeta de Matriz Estratégica, 1 Tarjeta de Decisiones de Formión

### 1 Mapa montado

### 1 Lámina de fichas (130 fichas)

### 4 Escudos de Jugador de Cartón (uno para cada Facción)

### Fichas de Madera:

Atenas (azules): 12 varitas, 8 Discos, 10 Cubos, 26 Octágonos, 3 Cilindros de Recursos con Relieve (usados para Facción Dominante, Casillas de Asamblea, y Número de Bases en el mapa).

Liga de Delos (blancas): 8 varitas, 12 Discos, 12 Cubos

Esparta (rojas): 3 varitas, 4 Discos, 9 cubos, 1 Meeple, 26 Octágonos, 3 Cilindros de Recursos con Relieve (usados para Facción Dominante, Casillas de Asamblea, y Número de Bases en el mapa).

Liga del Peloponeso (amarillas): 8 varitas, 20 Cubos, 10 Discos

### Miscelánea:

4 Cubos Canela (Argos)

3 Discos Negros (Bases Persas)

1 Meeple Negro (Alcibíades)

1 Ficha de Strategos de Barco de Estado Ateniense negra (con un barco en relieve)

2 Peones negros

2 Peones blancos

1 Peón rojo (Voluntad de la Asamblea Espartana)

1 Peón azul (Voluntad de la Asamblea Ateniense)

1 dado de 20 caras

1 dado de seis caras

### Cartas:

24 Cartas de Aristófanes

32 Cartas Políticas Atenienses

32 Cartas Políticas Espartanas

## 3.0 Transcurso General de la Partida

Las facciones de las Ciudades-estado oponentes (Atenas y Esparta) debaten cuestiones en sus respectivas Asambleas, que entonces se aplican para llevar adelante sus estrategias para ganar la guerra obteniendo un Honor superior. También se reciben fichas de Strategos durante estos debates, que representan el capital militar que alimenta los esfuerzos de una Facción para crear una ventaja diplomática y militar durante los períodos de Guerra y Paz. En la mayoría de escenarios, el objetivo es lograr que tu Ciudad-estado obtenga una victoria militar mientras que tu Facción tiene más Honor dentro de la Ciudad-estado.

### 3.1 Descripción de los Componentes

**Nota para el Juego:** Los componentes y el total de fichas son el límite de lo que se puede construir para cada tipo particular de unidad.

#### 3.11 Fichas del Juego

##### Guía de las Fichas

 **Cubos** Unidades Militares Terrestres

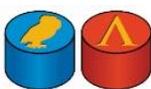
 **Varitas** Unidades Militares Navales

 **Discos** Bases Fortificadas

 **Cilindros Hexagonales** Fichas de Strategos (*rojos y azules*)

 **Cilindro Hexagonal** (*negro con icono de barco*)

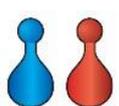
Los atenienses tienen una ficha especial de Strategos negra que representa los Barcos de Estado de Atenas que pueden ser usados en Batalla una vez por turno. Gira el lado con relieve bocabajo para indicar que ha sido usado en ese turno.

 **Cilindros Redondos**  
Se usan para la Facción Dominante, Casillas de Asamblea y Número de Bases en el mapa.

 **Meeple de Alcibíades** (*negro*)  
Alcibíades

 **Meeple Espartano** (*rojo*)  
Unidad militar de los 300 espartanos

 **Peones** (*negro y blanco*)  
El peón blanco se usa para designar cuestiones en tiempos de Paz; el peón negro se usa para designar cuestiones en tiempo de Guerra.

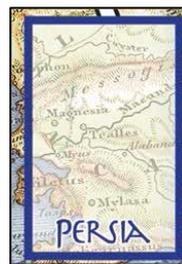
 **Peones** (*rojo y azul*)  
Peones de la Voluntad de la Asamblea; se colocan debido a un evento de carta de Aristófanes.

#### Guía de Colores:

 **Atenas (azul)**  
 **Liga de Delos (blanco)**  
 **Esparta (rojo)**  
 **Liga del Peloponeso (amarillo)**  
 **Argos (canela)**  
 **Persia (negro)**

#### 3.12 Mapa

El mapa consta de dos secciones. En la sección izquierda están los apartados de las dos Ciudades-estado (Atenas y Esparta) con un Contador de Facción para cada una de las respectivas Facciones, por el que los marcadores de Cuestiones se mueven durante la Fase de Asamblea. También hay un contador de tres casillas que se usa para determinar qué facción es la preferida de la Asamblea en un momento dado.



El resto del mapa consta de 20 casillas de Teatro, más Persia. Los Teatros están todos numerados del 1-20, de manera que una tirada de un dado de veinte caras (1d20) permita seleccionar al azar el Teatro en el que un Bot actuará en el Juego en Solitario. Los Teatros con un borde marrón son Teatros Terrestres, y los teatros con un borde azul son Teatros Navales. Tanto unidades terrestres como navales pueden ocupar ambos tipos de Teatro; su tipo indica qué clase de Batalla tiene prioridad en ese Teatro.

#### Conexiones entre Teatros

Las líneas de color conectan cada casilla de Teatro con casillas de Teatro adyacentes. Las unidades militares siguen estas líneas conectoras cuando mueven durante una Expedición Militar. Ningún Teatro está adyacente a otro Teatro si no es por medio de una línea conectora, sea cual sea su posición en el mapa. Hay cuatro tipos de Conexiones y varias condiciones de Conexiones especiales, cuyos efectos se detallan en 9.32.

Un contador de Honor recorre el borde del mapa y está numerado de 0 a 99. Cada

Facción usa su ficha de Honor para registrar su Honor actual. Si el Honor de una Facción pasa de 99, da la vuelta al marcador de Honor a su lado +100. *El Honor de una Facción nunca puede ser menor de 0.*

### 3.13 Ejemplos de Cartas

#### Carta de Aristófanes



#### Carta Política (Ateniense)



- 1: Valor de la Carta (1 a 5)
- 2: Título de la Carta (Tribu Ateniense, sin efecto en la partida)
- 3: Orientada hacia la Facción Aristócrata Ateniense
- 4: Alineamiento de la Cuestión (+2 a Alineamiento Militar si Alcibíades no está en Atenas, en Persia); se reciben 3 Fichas de Strategos si se juega en una cuestión Militar.
- 5: Alineamiento de la Cuestión (+3 a Alineamiento Militar si Alcibíades está en Atenas); se reciben 3 Fichas de Strategos. Símbolo de Meeple para Alcibíades.
- 6: La facción de los Demagogos giraría la carta 180 grados para usarla; Alineamiento de la Cuestión (+1 a alineamiento de Liga), se recibe 1 Ficha de Strategos si se juega en una cuestión de la Liga.

#### Carta de Líder de Facción (Agíadas Espartanos)



- 1: Si se juega en una Cuestión de Ostracismo
- Alineamiento de la Cuestión:
- 2: +1 a Ostracismo y se recibe 1 ficha de Strategos
- 3: En todas las demás cuestiones excepto Ostracismo, +2 de bonificación y se recibe 1 ficha de Strategos
- 4: Si se juega durante el segmento de Consejo de Strategoi; si se juega antes de la Plaga, 2 Fichas de Strategos, si es después de la Plaga, se reciben 4 Fichas de Estrategos.

**LEYENDA DE LAS CARTAS**

El valor superior izquierdo es la fuerza nominal de la carta cuando se juega en una cuestión. Sin embargo, la carta puede proporcionar un aumento a la fuerza o un beneficio de Strategos si se cumplen las condiciones de la carta cuando se juega. Los siguientes símbolos resumen estas condiciones o beneficios.

- +2 Valor de bonificación, si la carta cumple los requisitos
- +2 Valor de bonificación, si la carta cumple los requisitos y el jugador debe ser la Facción Dominante
- Alcibíades debe estar en Atenas
- La bonificación se aplica a cualquier cuestión
- Requiere que la partida esté en estatus de Pre-Plaga
- Requiere que la cuestión sea Guerra/Paz
- Requiere que la cuestión sea Diplomática

 Requiere que la cuestión sea Oráculo

 Requiere que la cuestión sea Militar

 Requiere que la cuestión sea Liga

 Atenas debe estar en Guerra

**NOT** Requiere que la cuestión no sea la que está sobre el “NO”

 Requiere que la partida esté en estatus de Post-Plaga

 Se ganan fichas de Strategos si la carta cumple los requisitos

 Requiere que la cuestión sea Juegos

 Requiere que la cuestión sea Ostracismo

 Requiere que la cuestión sea Militar

 Requiere que la cuestión sea Liga

### 3.14 Cuestiones de Debate



En cada Fase de Asamblea, los jugadores debatirán una serie de cuestiones que

determinarán quién establece el orden del día diplomático y militar del turno. El conjunto completo de cuestiones de Debate de cada bando comprende: seis cuestiones Militares, tres de Liga, tres Diplomáticas, una de Ostracismo, una de Juegos, una de Guerra/Paz, una de Oráculo y dos cuestiones específicas de cada Bando.



### 3.15 Cuestiones de Teatro

Las fichas de Cuestiones de Teatro son colocadas en el mapa por la Facción que las ganó en los debates de la Fase de Asamblea. Una de las caras de las fichas es un icono genérico de Ciudad-estado que oculta su

identidad, mientras que la otra indica la cuestión y la Facción propietaria. El conjunto completo de cuestiones de Teatro de cada Facción comprende: seis Militares, tres de Liga, tres Diplomáticas y una de Oráculo.

AF = Facción de los Aristócratas

DF = Facción de los Demagogos

EK = Rey Euripóntidas

AK = Rey Agíadas

**Nota sobre el Diseño Geográfico:** Cada uno de los 20 Teatros es una gran área que en la mayoría de los casos contenía múltiples ciudades-estado. He nombrado cada teatro en función de cómo se discute desde la perspectiva estratégico-militar en Tucídides, así que en algunos casos uso el nombre de una localización en lugar del de una región. Este es un breve resumen de las localizaciones principales de cada Teatro.

**Mar Egeo:** Esta es una referencia a una carta de Aristófanes a los Teatros 15-19 (Lesbos, Quíos, Samos, las Cícladas, Espóradas del Sur).

**Sicilia (Teatro 1):** Incluye la Isla de Sicilia, en la que está localizada Siracusa y también incluye Mesenia, Lentini y el sur de Italia.

**Córcira (Teatro 2):** Además de la isla de Córcira, incluía Zaquintos, Cefalonia, Leucas, y Ambracia.

**Comentario del Diseñador sobre Córcira:** El Teatro de Córcira representa tanto Córcira (la moderna Corfu) como otras grandes islas en el área y partes de la costa del Adriático. Lo que está ocurriendo realmente es que las unidades están zarpando desde su localización en Italia, llegando finalmente a los Estrechos de Mesina y cruzando Sicilia. Estos movimientos navales cubrían una distancia que podía ser atravesada en el período de un día. Mientras tengas una base en este Teatro, como Jonia, tus fuerzas están escogiendo el momento para cruzar cuando las condiciones son propicias y no hay fuerzas navales hostiles en el área.

**Etolia (Teatro 3):** Cubre toda la región que rodea la base ateniense de Naupacto.

**Naupacto (Teatro 4):** Es una localización muy específica en el punto más estrecho del Golfo de Corinto. Era un cuello de botella

naval crítico que bloqueaba la costa occidental de Corinto.

**Comentario sobre el Juego:** Si Atenas no tiene una base en el Istmo, puede llegar a Naupacto moviendo de Atenas a Córcira y después a Naupacto. Si unidades atenienses mueven de Atenas al Istmo, puede luchar una Batalla Naval sin base en esa localización sin perjuicio. Se asume que la armada espartana está normalmente en el lado del Golfo Sarónico del Istmo.

**Istmo de Corinto (Teatro 5):** Este es uno de los cuellos de botella terrestres críticos de Grecia. El Istmo alberga Corinto y Mégara. Este cuello de botella terrestre controlado permite el acceso y la salida al Peloponeso (Esparta).

**Comentario del Diseñador sobre el Istmo de Corinto:** *Aparentemente, los trirremes no eran tan pesados como para no poder ser movidos a tierra mediante la fuerza y transportados a cierta distancia. Los corintos controlaban un canal de “porteo” para trirremes que usaban para mover pequeñas flotas desde el Golfo de Corinto al Golfo Sarónico y viceversa. He simplificado este antiguo Canal de Panamá para que se asuma que, si tienes una base, tienes alguna manera de arrastrar los barcos a través del estrecho istmo.*

**Esparta (Teatro 6):** Este Teatro incluye el Peloponeso, hogar de muchas Ciudades-estado incluyendo –pero no limitándose a– Esparta, Tegea, Mantinea, Argos, Elis, Haleis, el territorio de Mesenia y la isla de Citera.

**Atenas (Teatro 7):** El teatro natal del otro protagonista de este conflicto. Incluye Atenas y su puerto conectado de El Pireo, el territorio circundante de Ática, Egina, Salamina y la parte sur de la isla de Eubea.

**Comentario del Diseñador:** *Atenas es un buen ejemplo para discutir las rutas que conectan a unos Teatros con otros. Observarás que Atenas tiene 3 de los cuatro tipos de conexión. El Teatro de Atenas podría haber sido llamado Ática (región alrededor de la Ciudad de Atenas-El Pireo) y Eubea Sur. Todos los Teatros en Pericles tienen una línea de costa que permite la simbiosis terrestre-naval que es característica de este período. Las rutas que muestran unidades terrestres capaces de atravesar agua son realmente rutas costeras y pequeños saltos con islas para mover las*

*fuerzas por el mapa. Sé consciente de qué tipo de fuerzas son necesarias en Atenas para evitar que las fuerzas terrestres atraviesen rutas acuáticas.*

**Beocia (Teatro 8):** Centrada en la dominante ciudad-estado de Tebas, también incluye Delfos, Heraclea, la Fócida, Platea, Tanagra, Delio y las famosas “Puertas calientes” de las Termópilas, además del norte de Eubea.

**Tesalia (Teatro 9):** Incluye toda la región del mismo nombre con su más notable ciudad, Larisa.

**Macedonia (Teatro 10):** El futuro lugar de nacimiento de Alejandro Magno es la región con el mismo nombre. Contiene la ciudad principal que acabaría siendo Pella e incluyó durante un tiempo la colonia ateniense de Brea.

**Calcídica (Teatro 11):** Una región con muchas pequeñas ciudades-estado como Potidea, Escíone y Torone.

**Anfípolis (Teatro 12):** Esta región es realmente Tracia, pero decidí llamarla por el crítico cuello de botella terrestre de Anfípolis, que acabó convirtiéndose en lugar de conflicto y acrimonia política cuando los espartanos no pudieron cumplir su obligación bajo la paz de Nicias de devolverla a Atenas. Este Teatro también incluye la gran isla de Tasos.

**Helesponto (Teatro 13):** Este Teatro contiene los estrechos (Dardanelos y mar de Mármara) que conectan el Mar Egeo con el Mar Negro. Atenas extraía la mayoría de su suministro de grano de Crimea y al cederlo a Lisandro tras la Batalla de Egospótamos provocó la rendición de Atenas tras un largo asedio.

**Jonia (Teatro 14):** Este Teatro cubre la costa occidental de lo que es la moderna Turquía, pero en este período estaba dominada por muchas colonias griegas en lo que era conocido como Jonia y Caria. La ciudad de Éfeso se convirtió en una importante base naval espartana que fue fundada con oro persa.

**Comentario del Diseñador sobre Jonia:** *Las isla de Lesbos, Quíos y Samos están a poca distancia de la costa jónica. Las unidades terrestres usaban con regularidad el transporte local para cruzar esta corta distancia. Las fuerzas navales enemigas eran incapaces en la mayoría de ocasiones de detener este tráfico si las unidades*

*terrestres podían esperar hasta que las unidades navales no estuviesen en la inmediata vecindad, pero necesitaban algún sitio en el que esperar el momento adecuado. La regla de Conexión por la que tienes que tener una base presente captura esta dinámica.*

**Lesbos (Teatro 15):** Junto a la costa jónica, esta isla estaba dominada por los micénicos.

**Quíos (Teatro 16):** Junto a la costa jónica, donde la ciudad de Quíos era un importante aliado de los atenienses que aportó fuerzas militares en lugar de tributo hasta que se reveló.

**Samos (Teatro 17):** Una localización decisiva que se rebeló contra Atenas durante la Guerra de Samos y después se convirtió en el centro del poder ateniense durante el breve reinado de los 400 oligarcas. Los ciudadanos de Samos fueron recompensados con el raro honor de convertirse en ciudadanos atenienses y estuvieron en ese bando hasta el final de la guerra.

**Cícladas (Teatro 18):** Representa una cadena de pequeñas islas junto a la costa sur de Eubea. Estas incluyen Tenos, Andros, Melos, Delos y Naxos, entre otras.

**Ésporadas del Sur (Teatro 19):** Una cadena de islas también conocidas como el Dodecaneso. La isla de Rodas domina este Teatro.

**Mediterráneo Oriental (Teatro 20):** Este Teatro representa la costa de Levante del Imperio Persa y Egipto.

**Persia:** Una localización abstracta usada para mostrar el apoyo persa a Esparta en la guerra (véase Persia 13.0).

### 3.2 Glosario

**Amiga:** Unidad que pertenece al mismo Bando.

**Alineamiento de la Cuestión:** Una carta Política usada en el debate que coincide con la cuestión actualmente elegida para debatir en la Fase de Asamblea.



**Asamblea:** Hay un contador de Asamblea de tres Casillas en el que se usa un

marcador de madera con relieve con el logo de la Ciudad Estado que muestra si la Asamblea favorece a una u otra facción o si permanece neutral. El marcador mueve de

izquierda a derecha o de derecha a izquierda basándose en cómo cambia el gobierno durante el transcurso de un escenario.

**Bando:** Hay dos Bandos en el juego, Atenas y Esparta, cada uno con dos Facciones. Hay unidades de cuatro colores. Las dos Facciones atenienses pueden usar las unidades Atenienses y las de la Liga de Delos por igual. Las dos Facciones espartanas pueden usar las unidades Espartanas y las de la Liga del Peloponeso por igual.

**Base:** Cada bando tiene discos de madera que representan bases que son tanto unidades navales como terrestres, infraestructuras que construyen y mantienen unidades militares, a veces un requisito para el movimiento a lo largo de ciertas rutas, y una fuente de Honor en los escenarios más largos.

**Comentario del Diseñador:** Hay unas ~1500 ciudades estado en el área representada en el mapa. Las Bases no son ciudades estado, aunque una base estaría históricamente asociada con una ciudad estado en un Teatro. Una base es una infraestructura militar con una guarnición de fuerzas terrestres y navales.



**Cero:** La casilla grande para cuestiones en el contador de cada ciudad estado con el emblema de la ciudad estado (Atenas: Búho, Esparta: Lambda) es también la

casilla cero.

**Ciudad-estado:** Esparta o Atenas y sus unidades militares (rojas y azules, respectivamente) sin incluir las unidades de Ligas.

**Comandante en Jefe:** El propietario de una cuestión militar revelada que efectúa todas las decisiones relativas al movimiento de las fuerzas de cara a su resolución.

**Compatriota:** Las Facciones de los Aristócratas y Demagogos de Atenas son Compatriotas entre sí, y las Facciones de los Euripóntidas y Agíadas son Compatriotas entre ellas.

**Consejo de Strategoi:** Una localización junto al contador de cada Facción desde la que cinco Strategos son distribuidos una vez finaliza el Segmento de Debate.



### Contador de Facción:

Hay cuatro Facciones en el juego, dos

por Bando, representando alianzas políticas dentro de las respectivas Ciudades-estado. En Atenas están los Aristócratas y los Demagogos. En Esparta, las casas reales de los Euripóntidas y los Agíadas. Facción no se refiere a la distinción entre Ciudad-estado y unidades de Liga. Cada Ciudad Estado tiene una casilla central de cuestiones (casilla cero) que conecta con dos contadores de facción numerados del 1 al 7+ por los que las cuestiones se desplazan cuando son colocadas y debatidas.

### Coste de Construcción/Mantenimiento:

Se puede construir y mantener Bases por cuatro puntos militares. Un punto militar es diferente al valor militar. Cuesta cuatro puntos militares construir una unidad naval y dos puntos militares mantenerla. Las Bases de Ligas precisan de cuatro fichas de Strategos para ser construidas, y de dos más posteriormente para convertir una base ateniense o espartana.

**Enemiga:** Esparta y la Liga del Peloponeso son Enemigas de Atenas y de la Liga de Delos, y viceversa.

**Escudo:** Cada facción tiene su propio escudo de cartón detrás del cual se puede esconder la información que el jugador tiene permitido mantener oculta.

**Facción Dominante:** La Facción que está actualmente a cargo del gobierno de su Ciudad-estado. Algunas cartas políticas requieren estar Alineadas con la Cuestión y que la facción sea la Facción Dominante para obtener la bonificación de la carta.

**Facción Oponente:** Facción que *no* está actualmente a cargo del gobierno de su Ciudad-estado.

**Facción Propietaria:** La Facción cuyo color y marcas están en la cuestión, indistintamente de quién reveló la cuestión. La Facción Propietaria toma todas las decisiones para esa cuestión y puede usar cualquier número de unidades (de Ciudad-estado y de Liga) de su Bando cuando resuelva la cuestión.

**Honor:** El Honor es una medida del éxito o el fracaso de una Facción y se usa para determinar la victoria.

**Liga:** Unidades militares que representan a la Liga de Delos (blancas, controladas por Atenas) o a la Liga del Peloponeso (amarillas, controladas por Esparta), frente a las unidades de las Ciudades-estado.

**Marcador de Traición:** Colocado en una casilla de Teatro por la cuestión Diplomática. Los 10 marcadores de Traición de cada bando son el límite que puede haber en juego en cualquier momento, y una vez colocados no pueden ser retirados voluntariamente del mapa, sino que precisan de una cuestión o de un cambio de afiliación de la base que eliminen el marcador o marcadores.



**Mar Egeo:** Teatros 15-19 (Lesbos, Quíos, Samos, Cícladas y Espóradas S.): véase ilustración a la izquierda.

**Mazo de Batalla:** Una vez se han repartido todas las cartas políticas del turno, el resto de cartas Políticas se

dejan a un lado para que pasen a ser el mazo de Batalla, que se usa para determinar al azar diversos resultados de cuestiones de teatro. Cada turno, el mazo de batalla se baraja con todos los descartes para reconstituir el mazo político de un jugador.

**Reserva de Strategos:** Depósito donde se almacenan las fichas de Strategos y de las que se cogen cuando no están en posesión de una Facción, en el Consejo de Strategoi o temporalmente eliminadas de la partida por una carta de Aristófanes.

**Séquito:** Las tres cartas, de las nueve cartas Políticas de la mano inicial de un jugador, que se dejan a un lado para ser usadas como Consejo Asesor o se guardan para turnos posteriores (6.31).

**Strategos de Barco de Estado Ateniense:** Esta ficha representa los barcos sagrados atenienses Páralo y Salaminia (véase cita de Aristófanes). A todos los efectos del juego, es una ficha de Strategos y no una unidad naval: ninguna regla que se aplique a una unidad naval se aplica a esta ficha.

**Teatro Controlado:** Un Teatro ocupado por unidades militares y/o bases de un solo Bando. Un Teatro está o bajo Control Amigo o bajo Control Enemigo, dependiendo de si

las unidades/bases son del Bando respectivo de la Facción o no.

**Teatro En Disputa:** Un Teatro ocupado por unidades militares y/o bases de ambos Bandos.

**Teatro Neutral:** Un Teatro no ocupado por unidades militares ni bases de ningún Bando.

**Valor de Carta:** El valor de una carta es el número en la parte superior izquierda de la carta (en cualquier orientación), sin contar cualquier bonificación por alineamiento de cuestión.

**Valor Militar:** Cada unidad tiene un valor militar que varía de uno para la mayoría de unidades a dos para las bases, unidades terrestres espartanas y unidades navales atenienses. Recuerda que el valor militar no es el coste militar.

### 3.3 Preparación del juego

Selecciona uno de los escenarios de 14.0 del Manual, despliega las fichas según se indica, y baraja los tres mazos: de Aristófanes, Político de Atenas y Político de Esparta. Comienza la partida jugando la carta superior del mazo de Aristófanes y continúa con la secuencia de juego.

**Nota para la Primera Partida:** Aunque seas un jugador experimentado, se recomienda encarecidamente que uses la secuencia para la Primera Partida (14.01) para hacer más sencilla la introducción a este diseño. Aunque las mecánicas de Pericles no son complicadas a nivel individual, la combinación de sistemas puede ser un poco abrumadora. Se he encontrado durante las pruebas que invertir una hora en jugar a todos los subsistemas del diseño de manera independiente te permite ver cómo funcionan antes de sumergirte en los escenarios más grandes.

**Comentario del Diseñador:** *Creo que la duración y la temática de un juego son las variables más importantes que afecta a si un juego ver mesa o no. He hecho un gran esfuerzo para crear un gran número de escenarios competitivos de un turno que puedan ser jugados en menos de una hora, con muchos más que pueden ser jugados en menos de dos horas (p.e., La Guerra Arquidámica). Por supuesto, he dado la capacidad de luchar las dos guerras principales (1ª y 2ª Guerra del Peloponeso)*

*y el período completo de sesenta años que describe Tucídides y que Will Durant llamó “El Suicidio de Grecia”.*

## 4.0 Secuencia Abreviada de Juego

**Comentario sobre el Juego:** El momento de jugar las cartas depende enormemente de seguir con fidelidad la siguiente Secuencia de Juego.

### Fase de Aristófanes (5.0)

#### • Segmento de Carta de Aristófanes (5.1)

◇ Revela y resuelve la siguiente carta del mazo de Aristófanes (y, opcionalmente, lee la cita en alto con tu mejor voz de actor dramático)

#### • Segmento de Cartas Políticas (5.2)

◇ Si el jugador tiene su Séquito disponible, descarta 0-3 Cartas del Séquito (5.21)

◇ Renueva la mano para que tenga 9 cartas, o 6 cartas si se usó el Séquito para la opción de Consejo Asesor (6.31)

◇ Si el tamaño de la mano es de 9, crea un nuevo Séquito de 3 cartas (5.23), si no, usa las 6 cartas que recibiste (6.31)

◇ Añade la carta de Líder de Facción a las 6 cartas para crear una mano de 7 cartas

#### • Segmento de Boulé (5.3)

◇ Si hay Rehenes disponibles, la Facción Dominante tiene la opción de colocar la cuestión Guerra/Paz en la casilla dos del contador de la Facción Oponente de la otra Ciudad-Estado (5.33)

◇ Las Facciones Dominantes eligen una cuestión (casilla 2, 5.32A), excepto las cuestiones de Ostracismo y Guerra/Paz (5.32E), que se colocan en el centro (casilla cero).

◇ La Facciones Oponentes eligen una cuestión (casilla uno, 5.332B), excepto las cuestiones de Ostracismo y Guerra/Paz (5.32E), que se colocan en el centro (casilla cero).

◇ Las Facciones Dominantes eligen tres cuestiones (Casilla cero, 5.32C)

◇ Las Facciones Oponentes eligen dos cuestiones (Casilla cero, 5.32D)

### Fase de Asamblea (6.0)

• Comenzando con la Facción Dominante, cada Ciudad-estado efectúa secuencialmente seis debates (6.11, 6.14)

## **Fase Política (7.0)**

- Se determina el Honor por Oratoria (7.1, Honor 10.0) y se determina la Facción Dominante (7.2).
- **Segmento de Consejo de Strategoi (7.3)**
  - ◇ Las Facciones Dominantes revelan la 7ª carta y reciben Strategos del Consejo de Strategoi
  - ◇ Las Facciones Oponentes revelan la 7ª carta y reciben Strategos del Consejo de Strategoi
- **Segmento de Cuestiones Políticas (7.4)**
  - ◇ Resuelve todas las cuestiones que no sean militares, de liga, diplomáticas y de oráculo en el siguiente orden: Guerra/Paz (7.41, 7.42), Juegos (7.43), Ciudadanía (7.44A), Colonia (7.44B), Krypteia (7.45A), Agogé (7.45B)
  - ◇ Determina si el cambio de estatus de Guerra a Paz finaliza la partida (véanse instrucciones del Escenario)
- **Recepción de Cuestiones de Teatro (7.5)**
  - ◇ Todas las Facciones sustituyen las cuestiones militares, diplomáticas, de liga y de oráculo ganadas en la Asamblea por los marcadores del color de su correspondiente Facción más dos marcadores de rumor.

## **Fase de Teatros (8.0)**

- **Segmento de Colocación de Cuestiones de Teatro (8.3)**
  - ◇ En Orden de Honor (8.1), cada jugador coloca secuencialmente bocabajo un marcador militar, diplomático, de liga, de oráculo o de rumor en uno de los veinte teatros y potencialmente en Persia
  - ◇ La colocación de un segundo marcador en un Teatro o en Persia crea un apilamiento de marcadores al que nos referiremos a partir de aquí como cola UEPS (último en entrar, primero en salir, 8.31)
  - ◇ Continúa la secuencia hasta que estén colocadas todas las cuestiones en Teatros o en Persia
- **Segmento de Resolución de Teatros (8.5)**
  - ◇ Revela y resuelve cuestiones (Diplomáticas 8.51, de Liga 8.52, de Oráculo 8.53, Militares 9.0) una a la vez hasta completarlas, en Orden de Honor
  - ◇ Un jugador debe revelar un marcador de su bando que esté arriba de cualquier cola de Teatro

- ◇ Un jugador que no tiene marcadores de su bando disponibles para revelar pasa su turno al siguiente jugador
- ◇ Un jugador que pasa sigue realizando su siguiente turno en secuencia de Honor y un jugador puede pasar múltiples veces
- ◇ En todos los casos, el marcador pertenece a uno de los jugadores y en todos los casos el jugador propietario es el que resuelve la cuestión revelada, indistintamente de quién la reveló
- ◇ Todas las colas de marcadores de Teatro deben ser resueltas
- ◇ Una vez resueltas todas las colas de marcadores, pasa a la fase final.

## **Fase Final (11.0)**

- **Segmento de Determinación de la Victoria (11.1)**
  - ◇ Determinación de Victoria Automática (11.11, 11.12, 11.13)
  - ◇ Si es el último turno del escenario, determina el ganador (11.14); si no es así, continúa
- **Segmento de Mantenimiento (11.2)**
- **Segmento de Redespliegue**
- **Resolución de la Voluntad de la Asamblea (11.4)**
- **Comienzo de un nuevo turno**

## **4.1 Información Pública y Secreta**

**Nota sobre el Juego:** Lo siguiente son directrices que pueden ser seguidas, pero tu grupo debería tener libertad para ser tan estricto como desee a la hora de seguirlas, o sustituirlas con alguna variante si eso hace que disfrutéis más de las sesiones de juego.

Toda la información es pública a menos que se mencione específicamente en esta regla.

- A.** Un jugador no puede revelar su mano de cartas por jugar o las cartas de su Séquito hasta que estas sean reveladas durante el debate de una cuestión o durante un descarte.
- B.** Después de que una Facción haya recibido fichas de Strategos de la reserva, las coloca detrás de su escudo y pasa a ser información secreta. Una Facción puede mostrar a su Compatriota su número actual de fichas de Strategos, pero los oponentes no pueden examinar cuántas fichas de Strategos tienen una Facción en total o quedan detrás de sus escudos de facción.

C. Las cuestiones que están siendo o que han sido debatidas y dónde están en el contador de la Ciudad-estado es información pública. Una vez las Facciones convierten sus cuestiones propias en marcadores de cuestiones de Teatro, las cuestiones se retiran del contador y esto deja de ser información pública. Una Facción puede mostrar a su Compatriota la cuestión que va a colocar en el mapa y qué cuestiones que conserva.

## 4.2 Discusiones sobre Estrategia General

Los jugadores pueden discutir estrategias sobre Teatros y tomar decisiones, aunque nada es vinculante. Si una cuestión acaba en el lugar equivocado, ya sea intencionalmente o por error, se juega y resuelve según las reglas sin ninguna modificación.

**Nota sobre el Juego sobre las Negociaciones y la Información:** No soy un fan de las negociaciones secretas, así que no se recomiendan en Pericles. He intentado articular lo que es información secreta, pero cualquier regla al respecto sólo puede llegar hasta ese límite. Intentad no salir del espíritu de las reglas para evitar discusiones. Recuerda, sólo es un juego, y aquí no hay árbitro computerizado.

Por otro lado, las discusiones sobre estrategias de equipo son bastante divertidas y parte del juego, pero intenta limitarlas a susurros y miradas de complicidad. Pero las cosas pueden atascarse si las discusiones entre equipos se exageran. Descubrirás que las colas de cuestiones de Teatro conllevan su propia clase de caos que toda la planificación del mundo no puede superar. Descubrirás, como las figuras históricas que representas, que ningún plan sobrevive al contacto con el enemigo.

## 5.0 Fase de Aristófanes

### 5.1 Segmento de Carta de Aristófanes

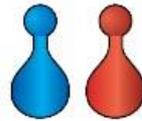
**5.11** Roba la carta superior del Mazo de Aristófanes y ejecuta todas sus instrucciones. Una carta de Aristófanes hará lo siguiente:

**A.** Colocar las cuestiones que nombra en casillas del contador de la Facción de la Ciudad-estado indicada.

**Nota:** Ignora la cuestión Guerra/Paz si ya fue colocada debido a una derrota mayor (9.54).

**B.** Un evento puede añadir o eliminar fichas de Strategos de la reserva, proporcionar fichas de Strategos a una Facción, añadir unidades, quitar unidades, indicar objetivos de Voluntad de la Asamblea, causar una Plaga y/o afectar a Alcibíades.

### 5.12 Voluntad de la Asamblea



Si la carta de Aristófanes incluye un evento de Voluntad de la Asamblea, coloca el peón de Voluntad de Asamblea de cada Bando en las localizaciones de Teatro indicadas como recordatorio. Las condiciones para la Voluntad de Asamblea de cada Bando se comprobarán en la Fase Final (11.4).

**Nota sobre el Juego:** Cada carta de Aristófanes es única. Algunos eventos de Voluntad de la Asamblea dicen Controlar y otros dicen Controlar o Disputar un Teatro. Las cartas deben leerse literalmente; son diferentes y no es un error tipográfico cuando son diferentes.

**Comentario del Diseñador:** Varias de las obras de Aristófanes fueron representadas varias veces en competiciones, y hubo varios estallidos de Plagas durante este período. Puede que veas la misma obra hasta tres veces durante la partida, y si esa obra es Los acarnienses, serás testigo de tres Plagas.

### 5.13 Plaga



Las tres versiones de la obra Los acarnienses (A, B y C) provocan una Plaga, cuyos efectos se describen a continuación (5.14). Después de que tenga lugar la primera Plaga, el juego entra en condición de Post-

Plaga, a la que se refieren algunas cartas, que permanece vigente para el resto de la partida. Una segunda o tercera Plaga no modifica esta condición.



El marcador de Pre-Plaga/Post-Plaga se coloca en la casilla indicada del contador ateniense.

**Nota sobre el Juego:** La mayoría de escenarios que van del turno 1 al 6 comienzan en condición de Pre-Plaga, mientras que algunos escenarios posteriores comienzan en estatus de Post-Plaga; véase las reglas de los escenarios en el Manual para conocer los detalles.

### 5.14 Efectos de la Plaga

Siempre que haya una Plaga (ya sea la primera vez que ocurre o cualquiera posterior) ambos Bandos, inmediatamente, *eliminan un tercio* de sus unidades *terrestres* y *un tercio* de sus unidades *navales* del Teatro de Atenas (únicamente), redondeando las fracciones hacia arriba. Además, cada Bando elimina una unidad terrestre y una unidad naval de cada Teatro En Disputa. En todas las situaciones *no* elimines la última unidad terrestre de los Teatros Terrestres ni la última unidad naval de los Teatros Navales.

**Nota sobre el Juego:** Si estás usando la regla de Campaña 14.43, ten en cuenta que las bajas por Plaga son permanentes y que las unidades afectadas se retiran del juego.

## 5.2 Segmento de Cartas Políticas

Cada Facción recibe Cartas Políticas del mazo Político de su Bando.

**5.21** Antes de que se reparta ninguna carta, si una Facción *no* usó su Séquito como Consejo Asesor en el último turno (6.31), puede primero escoger quedarse o descartar todas, algunas o ninguna de sus tres cartas de Séquito. Todas las cartas del Bando, excepto las de Líderes y aquellas del Séquito que se conserven, se barajan entonces juntas para formar los respectivos mazos. Esto incluye las dos cartas que quedaban en los mazos y cualquier descarte.

Si una Facción *no* usó su Séquito como Consejo Asesor en el último turno (o si este es el primer turno de un escenario), rellena su mano hasta tener nueve cartas, incluyendo

las cartas que conservara del Séquito. Puede entonces crear un nuevo Séquito (5.23).

**5.22** Si una Facción *sí* usó su Séquito como Consejo Asesor en el último turno, recibe sólo seis cartas. No crea un nuevo Séquito; las seis cartas que recibe formarán su mano en este turno.

Todas las Facciones reciben también la carta de Líder en todos los turnos y la incorporan a su mano, que constará de siete cartas.

### 5.23 Séquito

Si tiene permitido crear un Séquito, una Facción elige en secreto tres cartas que no sean de Líder, las retira de su mano y las deja a un lado, bocabajo, formando su Séquito. Ya no forman parte de su mano, pero pueden ser usadas como Consejo Asesor (6.31). Si no son usadas en este turno como Consejo Asesor, el jugador tendrá la opción de incluirlas en su mano en el siguiente turno o en turnos posteriores.

**Nota sobre el Juego:** Hay numerosas estrategias sobre qué cartas quedarse en el Séquito. Puedes elegir quedarte las mismas 3 cartas en tu Séquito para toda la partida, deshacerte de las peores cada turno, o usar el Séquito como Consejo Asesor. Qué cartas conservas o te descartas queda a tu elección.

**Comentario del Diseñador:** *Parece que, en Atenas, este grupo de hombres que acompañaba a Pericles era conocido como el "brain trust"\*; al menos así es como lo he visto traducido del griego.*

[\*: *Término de farragosa traducción directa al castellano que hace referencia a un consejo de asesores del gobierno o de una personalidad. N. del T.]*

## 5.3 Segmento de Boulé

Durante el segmento de Boulé, las Facciones de cada Bando colocarán entre ellas siete cuestiones tanto en el contador de facción Ateniense como Espartano, cuatro por la Facción Dominante y tres por la Facción Oponente, que se debatirán en este turno. Cualquier cuestión colocada por una carta de Aristófanes, por una derrota mayor previa (9.54), y/o debido al uso de un marcador de Rehén (Guerra/Paz, véase 5.33) es además

de estas siete colocadas entre las dos Facciones.

### 5.31 Reposición de la Reserva

Repón de la reserva ambos Consejos de Strategoi para que vuelvan a tener hasta cinco fichas de Strategos cada uno.

### 5.32 Selección de las Cuestiones

Las dos Facciones de cada Bando seleccionarán las cuestiones, de sus respectivas reservas de marcadores de cuestiones disponibles, que se debatirán en este turno en la Asamblea de su Ciudad-estado. La secuencia para seleccionar cuestiones es la siguiente, efectuando estos pasos ambos Bandos simultáneamente, colocándolas en el contador de Facciones de su propio Bando.

**A.** La Facción Dominante selecciona *una* cuestión y la coloca en la casilla 2 de su mitad del contador de Facciones.

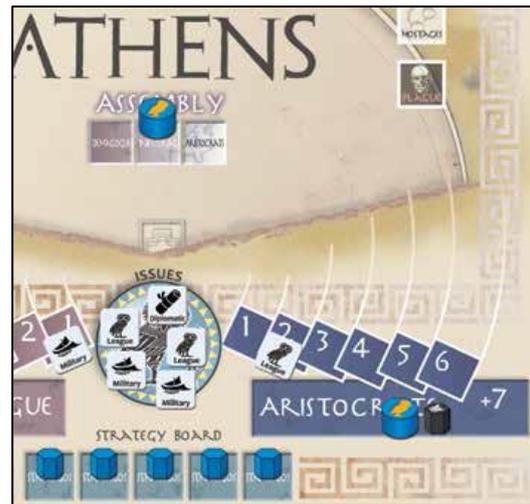
**B.** La Facción Oponente selecciona *una* cuestión y la coloca en la casilla 1 de su mitad del contador de Facciones.

**C.** La Facción Dominante selecciona *tres* cuestiones y las coloca en la casilla *central* (cero) de su Bando.

**D.** La Facción Oponente selecciona *dos* cuestiones y las coloca en la casilla *central* (cero) de su Bando.

**E. IMPORTANTE:** Si las cuestiones de Ostracismo y/o de Guerra/Paz son seleccionadas, siempre se colocan en la casilla *central*.

**Nota sobre el Juego:** En lugar de que el Bando efectúe selecciones simultáneas, algunos grupos pueden preferir un proceso ordenado. Si se desea esto, en todos los casos en los que se actúe simultáneamente, los Atenienses van primero. La misma regla puede aplicarse en la Fase de Asamblea (6.0).



**Ejemplo:** Los Aristócratas de Atenas comienzan el escenario de la 1ª Guerra del Peloponeso como Facción Dominante de Atenas y el Rey Agíadas comienza como Facción Dominante de Esparta. La Facción Aristócrata ateniense elige una cuestión de Liga, mientras que la Facción de los Agíadas espartana elige Juegos. Ambas cuestiones se colocan en la casilla "2" de sus respectivas Facciones. Después siguen las Facciones Oponentes de ambos Bandos, que eligen una cuestión y la colocan en sus respectivas casillas "1". Después, las Facciones Dominantes eligen cada una tres cuestiones y las colocan en la casilla central, seguidas de las Facciones Oponentes, que colocan dos cuestiones en la casilla central. Estas siete cuestiones más cualquiera colocada debido a una carta de Aristófanes o a cualquier otra mecánica constituirán las cuestiones que se debatirán en la Asamblea.

### 5.33 Rehenes

Al comienzo del Segmento de Boulé, antes de que se haya escogido ninguna cuestión, si un Bando tiene un marcador de Rehén, la Facción Dominante *puede* decidir gastarlo y colocar la cuestión Guerra/Paz en la casilla 2 de la Facción Oponente del contador de Asamblea del otro Bando. Si la carta de Aristófanos o una derrota mayor ya han colocado la cuestión Guerra/Paz en el contador de Asamblea, no se usarán Rehenes.

## 6.0 Fase de Asamblea

### 6.1 Primer Debate

Ambos Bandos efectúan simultáneamente su propia Fase de Asamblea: una serie de seis debates, cada uno de los cuales tiene como objetivo una cuestión del Contador de Asamblea de ese Bando. Una vez han sido efectuados los seis debates, se pasa a la Fase Política.

**Nota sobre el Juego:** Puede que los grupos prefieran en su lugar que ambos Bandos efectúen cada ronda de debate sincronizadas la una con la otra, en lugar de a su propio ritmo cada una. Esto se recomienda encarecidamente la primera vez que se juegue. Para ese proceso más ordenado, Atenas selecciona la cuestión primero, después Esparta segundo, seleccionando y revelando las cuatro Facciones sus cartas simultáneamente.

**6.11** Comienza con la Facción Dominante y alterna hasta que todas las Facciones hayan seleccionado 3 cuestiones de los 6 debates. Una Facción seleccionará una cuestión del contador de facciones de su bando (la “cuestión a debatir”) y colocará un peón en ella. (Los jugadores deberían usar peones blancos si están en paz, y negros si están en Guerra como recordatorio.) Las cuestiones que han sido previamente capturadas (6.15) no pueden ser seleccionadas para debatir. Una cuestión puede ser seleccionada una vez, varias o ninguna en absoluto.

**6.12** Cada Facción selecciona entonces en secreto una carta de su mano y la coloca boca abajo, revelándolas simultáneamente, calculando sus valores y resolviendo sus efectos (6.2).

**6.13** La Facción de cada Bando con el mayor valor de carta modificado ha ganado el debate y mueve el marcador de la cuestión seleccionada tantas casillas en el Contador de Asamblea, hacia su extremo del contador de Asamblea, como la diferencia completa entre los dos valores. La carta de cada Facción se descarta y se deja en el respectivo descarte de cartas Políticas de su Bando. Si los valores son idénticos, el debate es un empate y el marcador de cuestión no se mueve.

**6.14** Todas las cuestiones debatidas *deben* ser movidas la diferencia completa de los valores de las cartas de las Facciones, con la excepción de la cuestión Guerra/Paz. El jugador que gane un debate en el que esté implicada la cuestión Guerra/Paz, si atraviesa la casilla central al mover la cuestión, puede detenerse allí, en lugar de mover la distancia completa.

**Nota sobre el Juego:** Un jugador puede que no quiera que el estatus Guerra/Paz cambie y, deteniendo esta cuestión en la casilla de Cuestiones (cero), puede vetar un cambio, al menos durante la jugada de esa carta.

### 6.15 Captura de una Cuestión

Si un marcador de cuestión es movido a la séptima casilla, en cualquier dirección, la cuestión ha sido capturada. La Facción en ese extremo del contador de Asamblea gana automáticamente la cuestión (7.1). La cuestión ya no puede ser seleccionada de nuevo como cuestión de debate en este turno.

**Nota sobre el Juego:** Aquellos jugadores que han jugado a Churchill observarán que, al contrario que con su predecesor, las cuestiones de Pericles raramente serán capturadas de esta manera.

**Comentario del Diseñador:** Los debates descritos por Tucídides parecen ser asuntos muy cercanos. Por supuesto, la base de datos es bastante limitada, pero reflejo esto mostrando que la mayoría de cuestiones no se ganan de manera decisiva ilustrando la naturaleza partidista de la política de las ciudades estado.

### 6.16 Ganar una Cuestión

Al concluir el 6º debate, una facción gana todas las cuestiones en su lado del contador (casillas 1 a 7+). Ninguna Facción gana las cuestiones que estén en la casilla cero, que son descartadas.

## 6.2 Valores y Atributos de las Cartas

Cada carta política y de líder tiene un valor de carta base de uno a cinco. Además, cada carta tiene una bonificación que se añade al valor de la carta durante un debate si la cuestión especificada en la carta coincide con la cuestión seleccionada para el debate, o si alguna condición concreta del juego está activa:

- A. Pre- o Post-Plaga
- B. Si la Facción que juega la carta es la Facción Dominante o está Alineada con la Cuestión.
- C. Estatus Guerra/Paz
- D. Estatus de Alcibíades

### 6.21 Recepción de Fichas de Strategos

Si el atributo de la cuestión de una carta está alineado con la cuestión del debate, esa Facción también recibe, de la reserva de su bando, el número de fichas de Strategos indicado por la bonificación. Esto se hace sin importar si la Facción tiene el valor de carta más alto o no.

### 6.22 Escasez de Strategos

Si el número de fichas de Strategos que debe ser distribuido es insuficiente para cumplir la demanda combinada, comienza con la Facción Dominante y alterna el reparto de fichas de Strategos una cada vez hasta que la reserva se agote.

## 6.3 Líderes de Facción

Un jugador puede jugar su Líder de Facción durante cualquiera de los debates como cualquier otra carta de su mano, incluyendo cualquier atributo pertinente (6.2).

### 6.31 Consejo Asesor

Cuando un jugador juega su Líder de Facción durante un debate y su Compatriota no jugó también su Líder de Facción, tiene la opción de usar inmediatamente y una única vez su Consejo Asesor. Para hacerlo, revela aleatoriamente una de sus cartas de Séquito y añade su valor básico al valor de

la carta de su Líder de Facción. Cualquier atributo en la carta que no es la del Líder (bonificaciones al valor, Strategos recibidos) se ignora, pero los atributos de la carta de Líder siguen aplicándose. Tras resolver el debate de la cuestión, el jugador revela todo su Séquito, y en el siguiente turno no recibirá Séquito (5.22).

## 7.0 Fase Política

### 7.1 Honor por Oratoria

Para cada Ciudad-estado por separado, actualiza el Honor de la dos Facciones.

- Si una Facción ha ganado la cuestión de Ostracismo, esa Facción gana 3 de Honor, y su Compatriota pierde 3 de Honor.
- Si ninguna Facción ha ganado la cuestión de Ostracismo, las Facciones suman el valor de las casillas en las que están todas sus cuestiones ganadas para determinar su valor de Oratoria. Una cuestión capturada tiene un valor de oratoria de siete. La diferencia entre los valores de oratoria se añade al Honor de la Facción con el valor más alto y se resta del Honor de la Facción con el valor más bajo. El jugador con el valor más alto gana esa cantidad de Honor hasta un máximo de +3 de Honor (ignora excedentes). El jugador con el menor valor se reduce esa cantidad de Honor hasta un máximo de -3 de Honor (ignora excedentes). Cualquier diferencial por encima de 3 se ignora. (En el caso de que el Honor de una Facción acabe en cero debido a la Oratoria, su Compatriota sólo gana tanto Honor como se perdió realmente.)

***Ejemplo:** Ninguna de las Facciones atenienses ganó la cuestión de Ostracismo. Los Aristócratas ganaron tres cuestiones que ahora están en las casillas cuatro, tres y uno, por un total de 8 de valor de Oratoria. Los Demagogos ganaron 5 cuestiones, una en la casilla dos y las otras cuatro en la casilla uno, un total de 6 de valor de Oratoria. Los Aristócratas ganarán 2 de Honor y los Demagogos perderán 2 de Honor. A pesar de esta victoria en Oratoria, los Demagogos han ganado más cuestiones y pasan a ser la Facción Dominante.*

**Comentario del Diseñador:** El Honor por Oratoria es un resultado de suma cero entre las dos Facciones de un Bando. El valor

*total del Honor de tu bando no cambiará con respecto al otro Bando.*

## 7.2 Segmento de Facción Dominante

Cada Bando determina ahora su Facción Dominante. Si una Facción ganó la cuestión de Ostracismo, se convierte de inmediato en la Facción Dominante. Si no se ganó la cuestión del Ostracismo, la Facción Dominante es la que ganó el mayor número de cuestiones durante el segmento de Asamblea.

Además, el marcador de Favor de la Asamblea se actualiza:

- Si una Facción ganó la cuestión de Ostracismo, coloca el marcador de Favor de la Asamblea en su casilla, indistintamente de su localización actual.
- Si no se ganó la cuestión de Ostracismo, la Facción que ganó más cuestiones es la Facción Dominante y mueve el marcador de Favor de la Asamblea una casilla hacia su lado del contador. Si ya estaba en su casilla, gana uno de Honor y su Compatriota pierde uno de Honor.
- Si no se ganó la cuestión de Ostracismo y ambos bandos ganaron el mismo número de cuestiones, el marcador de Favor de la Asamblea permanece donde está, después se aplica el desempate para saber cuál es la Facción Dominante.

### Desempate para Facción Dominante

Si hay empate respecto a la Facción que ganó más cuestiones, la Facción que tiene el Favor de la Asamblea gana el empate. Si el Favor de la Asamblea es neutral, entonces el bando con más Honor por Oratoria gana el empate, y si sigue habiendo empate, la actual Facción Dominante gana el empate y sigue siendo la Facción Dominante.

## 7.3 Segmento de Consejo de Strategoi

Todas las Facciones revelan la carta que les queda en la mano y reciben una serie de fichas de Strategos del Consejo de Strategoi, primero la Facción Dominante. Si se revela un Líder de Facción, recibe el número de fichas de Strategos indicado en la carta, dependiendo de se está en Pre- o Post-Plaga. Si se juega cualquier otra carta, se recibe 1 máximo de 1 ficha de Strategos.

Si no quedan suficientes fichas de Strategos en el Consejo de Strategoi para que ambas Facciones reciban todas las que les corresponden, la Facción Dominante recibe toda la cantidad de fichas de Strategos primero y la Facción Oponente recibe las que queden; el resto se pierde.

Cualquier ficha de Strategos que quede en las casillas de los Consejos de Strategoi se coloca en la reserva; ningún jugador las recibe.

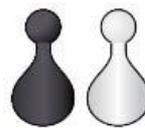
## 7.4 Segmento de Cuestiones Políticas

Las cuestiones Diplomáticas, de Liga, Militares y de Oráculo se resuelven durante el Segmento de Teatros. Todas las demás cuestiones se resuelven inmediatamente en el orden siguiente:

- A. Guerra/Paz (7.41, 7.42)
- B. Juegos (7.43)
- C. Ciudadanía (7.44A)
- D. Colonia (7.44B)
- E. Krypteia (7.45A)
- F. Agogé (7.45B)

**Nota sobre el Juego:** Como con las Fases de Boulé y de Asamblea, si hay alguna duda sobre qué Bando debe llevar a cabo los efectos de sus cuestiones, Atenas actúa primero.

### 7.41 Guerra/Paz



La mayoría de escenarios comienzan con Paz. Si una Facción gana la cuestión Guerra/Paz, entonces el estatus de Guerra/Paz entre Atenas y Esparta puede cambiar.

**A.** Si hay actualmente Paz (peones blancos) y una Facción de uno/ambos Bandos gana la cuestión Guerra/Paz, se declara la Guerra (cambia los peones blancos por peones negros como recordatorio.) (Véase también 14.43, regla de Campaña Estragos de la Guerra).

**B.** Si hay actualmente Guerra y Facciones de *ambos* Bandos ganaron la cuestión Guerra/Paz, se declara la Paz (cambia los peones negros por peones blancos como recordatorio.) Las dos Facciones que ganaron la cuestión Guerra/Paz también ganan 10 de Honor cada una.

**C.** Dependiendo de las reglas del escenario, si se declaró la Paz, la partida podría acabar

inmediatamente con una puntuación final y un ganador declarado. Compruébalo ahora antes de resolver cualquier otro efecto debido a la cuestión Guerra/Paz.

**D.** Si hubo Paz, todas las unidades terrestres y navales de las Ciudades-estado, ya estén en un Teatro Controlado o En Disputa, se colocan inmediatamente en sus respectivos Teatros Natales o en un Teatro con una base espartana o ateniense (*no* de Liga). Esto no tiene efecto en las unidades y bases de Ligas.

#### 7.42 Efecto de la Guerra y la Paz



**A.** Cuando se resuelve una cuestión Militar durante la Guerra, no hay restricciones respecto a dónde pueden mover las unidades militares.

**B.** Cuando se resuelve una cuestión Militar durante la Paz, las unidades militares atenienses *no pueden entrar, pero pueden salir de* un Teatro que contenga unidades Militares o Bases espartanas y viceversa. Las unidades y bases de Ligas de cualquier Bando no sufren ningún efecto en el movimiento durante la Paz y pueden mover sin restricciones.

**C.** Las unidades Militares y las Bases de Atenas y Esparta pueden permanecer en el mismo Teatro durante la Paz, y si se resuelve una cuestión Militar en ese Teatro, pueden entablar Batalla, pero sólo las unidades militares de Ligas (Liga de Delos y del Peloponeso) tiene permitido reunirse en ese teatro.

**D.** Si la transición de Guerra a Paz o viceversa neutraliza el estado de Guerra/Paz requerido para una cuestión única, la cuestión es cancelada y eliminada del juego sin efecto.

**Nota sobre el Juego:** Sé consciente de si el estatus de Guerra o Paz puede potencialmente modificar el valor de ganar una cuestión.

**Comentario del Diseñador:** *La distinción entre guerra y paz era muy diferente en la Grecia del siglo 5 a.C. Durante los períodos de paz, los conflictos entre las Ciudades-estado continuaban, pero con menos enfrentamientos directos entre Atenas y Esparta. Hubo varios períodos de Paz durante el lapso que cubre el juego, siendo el más famoso el de la Paz de los Treinta*

*Años, que duró ~14 años, y la Paz de Nicias, durante la que se luchó la mayor Batalla terrestre del período (Mantineia).*

**Nota sobre el Juego:** Los jugadores descubrirán rápidamente que la colocación juiciosa de unidades militares espartanas o atenienses puede restringir severamente el movimiento de las unidades oponentes durante la Paz, de ahí la motivación para ir a la guerra.

#### 7.43 Juegos



La resolución de la cuestión de los Juegos tiene diferentes efectos dependiendo de si hay Guerra o Paz.

**A.** Si hay Paz, la Facción que ganó la cuestión gana 3 de Honor.

**B.** Si hay Guerra, la Facción que ganó la cuestión recibe 3 fichas de Strategos de la reserva de su Bando, si hay disponibles; si no, se pierden.

#### 7.44 Cuestiones Exclusivas de Atenas



**A. Ciudadanía:** Si Atenas está en Guerra o en Paz, la Facción que ganó la cuestión puede convertir cualquier Base de la Liga de Delos en una Base Ateniense sin coste alguno (gana 2 de Honor). También añade una unidad naval, o dos unidades terrestres atenienses, en el Teatro de la base convertida si hay disponibles. La cuestión de la Ciudadanía se retira entonces de la partida, tanto si se colocaron una base o unidades como si no.

**Comentario del Diseñador:** Cambiar los requisitos al respecto de quién estaba capacitado para ser ciudadano ateniense era usado a veces para estabilizar el apoyo hacia la Facción gobernante o como recompensa por un servicio extraordinario. Durante el último período de la guerra, a Samos le fue concedido este Honor y esta pequeña democracia respaldó a Atenas hasta la rendición de ambas.



**B. Colonia:** Si Atenas está en Paz, puede construir una base de la Liga de Delos, dentro del límite normal de 3 bases por teatro, más 4 puntos de unidades militares de Delos en cualquier teatro Controlado o En

Disputa sin coste (gana 2 de Honor). La cuestión de la Colonia se retira de la partida, indistintamente de si se colocaron base/unidades o no.

**Comentario del Diseñador:** Esto representa la fundación de cualquier número de colonias como Turios (Teatro de Sicilia) o la colonia militar de Brea (Teatro de Macedonia). Ganar la cuestión durante una guerra recientemente declarada simula la formación de una colonia panhelénica que fracasa, como fue el caso de Turios.

#### 7.45 Cuestiones Exclusivas de Esparta



**A. Krypteia:** Si Esparta está en Guerra o en Paz, el jugador espartano pueden eliminar hasta seis marcadores de Traición atenienses de cualquier sitio del mapa. La cuestión de la Krypteia se retira de la partida, indistintamente de si fueron o no eliminados algunos o todos los marcadores de Traición.

**Comentario del Diseñador:** La Krypteia era la "policía" secreta espartana, que usaba brutales tácticas para mantener a la población ilota bajo control.



**B. Agogé:** Si Esparta está en Guerra, puede construir hasta tres unidades militares terrestres espartanas en el Teatro de Esparta, si las hay disponibles. La cuestión de la Agogé es entonces eliminada, indistintamente de si se colocaron o no unidades.

**Comentario del Diseñador:** Esto representa la aceleración de jóvenes reclutas y el reclutamiento de hombres más mayores para las filas de hoplitas en épocas de emergencia.



#### 7.5 Recepción de Cuestiones de Teatro

Cada Facción toma nota de las cuestiones que quedan en su mitad de sus respectivos contadores de Facciones, incluyendo las que fueron capturadas, y recibe marcadores de Cuestiones de Teatro Diplomáticas, de Liga, Militares y de Oráculo por cada cuestión ganada por su Facción. También recibe dos

marcadores de Rumor cada turno, indistintamente de las cuestiones que ganara.

#### 7.51 Distribución de las Cuestiones de Teatro

Tras recibir estos marcadores, el jugador con más marcadores de cuestiones de cada Ciudad-estado da una cantidad de marcadores a la Facción oponente hasta que cada jugador tenga la mitad de marcadores disponibles, reteniendo el marcador impar el jugador que tiene más marcadores. Al hacer esto, el marcador físico, real, se presta. Indistintamente de quién coloque o revele un marcador, el jugador que ganó la cuestión siempre lo resuelve.

**Nota sobre el Juego:** Este procedimiento evita casos ventajosos en los que un jugador tiene muchos más marcadores que el otro y puede influir excesivamente en las colas de Teatros.

#### 8.0 Fase de Teatros

Durante la Fase de Teatros, los jugadores, en orden de Honor, colocan marcadores Militares, de Liga, Diplomáticos, de Oráculo y de Rumor que posean en los Teatros del mapa. Si se colocan múltiples cuestiones en un solo Teatro, crean una cola "última en entrar, primera en salir" (UEPS, 8.31). Una vez colocadas todas las cuestiones de Teatro, de nuevo en orden de Honor, se revelan y resuelven secuencialmente hasta que todos los marcadores han sido resueltos.



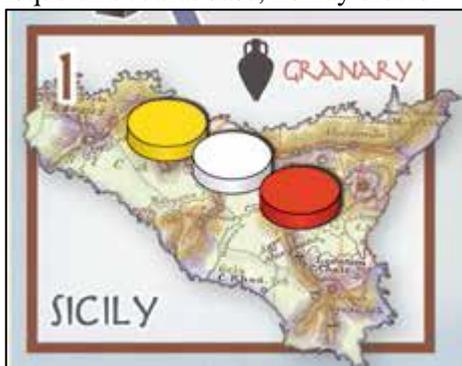
#### 8.1 Orden de Honor

El Orden de Honor está basado en el Honor total que tiene cada Facción al principio de la Fase de Teatros, en orden descendente, actuando primero la Facción con más Honor. Aunque el Honor que tiene cada Facción puede cambiar durante el transcurso de la Fase de Teatros, el orden de Honor no cambia durante la duración de la Fase. Pueden usarse los marcadores de Orden de Honor como recordatorio. Los empates entre dos o más jugadores se resuelven en el siguiente orden: Facción Dominante de Atenas, Facción Dominante de Esparta,

Facción Oponente de Atenas, Facción Oponente de Esparta.

## 8.2 Límite de Bases por Teatro

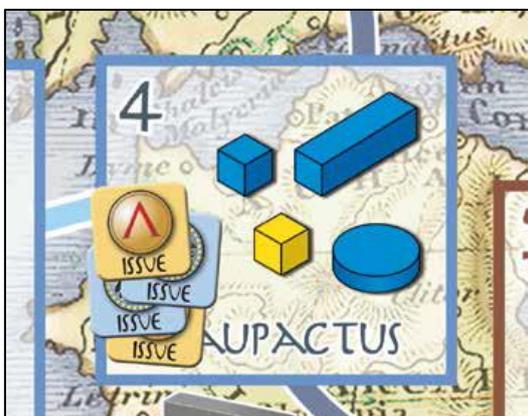
No están permitidas más de tres bases, de ambos Bandos combinados, en un Teatro. Una Facción no puede colocar voluntariamente una cuarta base en un Teatro, y cada vez que una cuestión pida que se coloque una cuarta base, no hay efecto.



## 8.3 Segmento de Colocación de Cuestiones de Teatro

Todos los marcadores de cuestiones de Teatro (incluyendo Rumor) se colocan, uno cada vez y en Orden de Honor, bocabajo en Teatros. Después de que un jugador coloque un marcador de Cuestión de Teatro, el siguiente jugador en Orden de Honor coloca uno, y así, hasta que todos los marcadores han sido colocados.

8.31 Si un jugador coloca un marcador en un teatro en donde ya se han colocado uno o más marcadores, apila el marcador encima de los marcadores existentes (creando una cola último en entrar, primero en salir). No hay límite al número de marcadores que pueden ser colocados en una cola de Teatro.



***Ejemplo:** El Teatro de Naupacto muestra una base y fichas terrestres y navales atenienses más una unidad terrestre del Peloponeso. En la imagen se ve cómo quedaría una cola de Cuestiones de Teatro. En este caso, los espartanos colocaron una cuestión primero (la que está al final de la cola UEPS), seguidos de los atenienses con dos cuestiones en la cola, y con los espartanos colocando la última cuestión en la cola. La resolución de la cola comenzará cuando una facción espartana escoja la cuestión superior para que se resuelva.*

8.32 Si un jugador se queda sin marcadores que colocar, pasa hasta que los demás jugadores hayan colocado sus marcadores. Un jugador no puede pasar voluntariamente de otra manera; debe colocar un marcador si puede hacerlo.

## 8.4 Segmento de Resolución de Cuestiones de Teatro

Una vez han sido colocados todos los marcadores, se revelan y resuelven uno cada vez en Orden de Honor. Después de que una Facción revele y resuelva un marcador, la siguiente Facción en Orden de Honor revela y resuelve otro y así, hasta que se han resuelto todos los marcadores.

8.41 Un jugador revela cualquier cuestión de su Bando que esté en la parte superior de una cola en cualquier lugar del mapa, sin importar qué Facción colocó o ganó la cuestión. La Facción a la que pertenece el marcador resuelve entonces la cuestión, indistintamente de quién la colocó o reveló. Si se revela un Rumor, se resuelve sin efecto.

8.42 Si no hay marcadores del Bando de una Facción encima de un apilamiento en cualquier Teatro, esa Facción debe pasar, y el juego pasa a la siguiente Facción. No hay penalización por pasar, y el jugador puede revelar un marcador normalmente cuando el juego vuelva a él si puede hacerlo.

## 8.5 Resolución de las Cuestiones

Cuando se revela un marcador, la Facción a la que pertenece el marcador resuelve de inmediato la cuestión indicada. Con la excepción de la cuestión del Oráculo (8.53), todas las cuestiones tienen como objetivo el

Teatro en el que están localizadas. Una vez resuelta la cuestión, se retira del mapa y se devuelve a la reserva de la Facción.

El propietario de una cuestión puede optar por no resolver una cuestión revelada por cualquier razón y limitarse a devolverla a su reserva. Sin embargo, si la cuestión es Militar, debe igualmente gastar una ficha de Strategos si puede. Pero, si la cuestión se resuelve, deben resolverse totalmente todos sus elementos.

**Ejemplo:** Si una cuestión militar reúne unidades en un teatro en disputa, debe resolverse también una Incursión o una Batalla.

Siempre que la resolución de una cuestión requiera la asignación de fichas de Strategos, estas deben venir de la reserva de la Facción indicada. Los jugadores nunca pueden cambiar ni comerciar fichas de Strategos entre ellos por ninguna razón. Si un jugador no tiene suficientes fichas de Strategos para aplicar una cuestión, la cuestión se cancela automáticamente.

### 8.51 Cuestiones Diplomáticas



La resolución de las cuestiones Diplomáticas depende del estatus de su Teatro

#### Teatro En Disputa o Controlado por el Enemigo

La Facción propietaria asigna hasta tres fichas de Strategos de su reserva. Si el número de fichas de Strategos más el de marcadores de Traición de su Bando ya presente es mayor que el valor militar de las unidades militares Enemigas, más el doble del número de Bases Enemigas en el Teatro, convierte una Base de Liga Enemiga en una Base Amiga y elimina *todos* los marcadores de Traición amigos del Teatro. En cualquier otro caso, coloca tantos marcadores de Traición en el Teatro como el número de fichas de Strategos asignado. Si una base Enemiga es convertida, el propietario de la cuestión gana 2 de Honor y la Facción Dominante del otro Bando pierde 2 de Honor.

#### Teatro Bajo Control Amigo

La Facción propietaria asigna hasta tres fichas de Strategos y elimina ese número de marcadores de Traición Amigos o Enemigos.

#### Teatro Neutral

La Facción propietaria asigna en secreto hasta cinco fichas de Strategos (puede ser cero), y la Facción Dominante del otro Bando asigna en secreto hasta cuatro fichas de Strategos (puede ser cero), revelándolas ambos Bandos simultáneamente. Los dos Bandos roban entonces y descartan la carta superior de su Mazo de Batalla y suman el valor de esa carta al número de fichas asignado. Si el valor total del bando propietario es de al menos el doble de las del otro Bando, el Bando propietario coloca una base de Liga amiga en el Teatro. En cualquier otro caso, no hay efecto.

### 8.52 Cuestiones de Liga



La Facción propietaria puede elegir una de estas cuatro opciones para que afecte al Teatro bajo control amigo o en disputa en el que está localizada la cuestión:

- Construir una base. Si hay menos de tres bases presentes, gasta cuatro fichas de Strategos, construye una base de Liga Amiga en el Teatro, y gana dos de Honor.
- Convertir una base. Gasta dos fichas de Strategos, construye una base de Liga Amiga en el Teatro en una base de tu Ciudad-Estado, y gana dos de Honor.
- Construir unidades militares de Liga. Por cada base de Liga amiga, el propietario de la cuestión puede construir una unidad naval de Liga o dos unidades terrestres de Liga.
- Eliminar un marcador de Traición de cualquier Bando

### 8.53 Cuestión del Oráculo



La Facción propietaria puede elegir una de estas tres opciones:

- Ganar tres de Honor.
- Ganar uno de Honor y eliminar una unidad de Liga Enemiga (no base) de cualquier Teatro.
- Colocar un marcador de Traición en cada uno de tres Teatros de cualquier lugar del mapa.

**Comentario del Diseñador:** Había lugares sagrados con diferentes niveles de importancia en todas las casillas de Teatros. A qué localización fue tu delegación ni importa; el efecto es el mismo. La eliminación de una Liga enemiga tiene lugar porque la profecía del Oráculo disminuyó el estatus religioso de tus oponentes de alguna manera y la unidad se fue a casa.

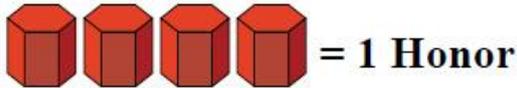
### 8.54 Cuestiones Militares



La resolución de las cuestiones Militares se discute en 9.0.

### 8.6 Capital Política

Al final de la Fase de Teatros, una vez se han resuelto todas las cuestiones, cada Facción devuelve los Strategos sin usar a la reserva y gana uno de Honor por cada cuatro fichas de Strategos devueltas, redondeando hacia abajo.



**Ejemplo:** Seis fichas de Strategos dan 1 de Honor, mientras que tres fichas de Strategos dan cero de Honor.

## 9.0 Resolución de Cuestiones Militares



La Facción propietaria puede resolver una cuestión Militar de diversas maneras, dependiendo del estatus del Teatro. La mayoría de las veces da como resultado el movimiento de unidades y una Batalla.

Cuando se resuelve una Cuestión Militar, la Facción propietaria se conoce como Comandante en Jefe, y el Teatro donde se resuelve la cuestión Militar se conoce como Teatro de Expedición.

Si el Comandante en Jefe no tiene fichas de Strategos, la cuestión Militar se resuelve inmediatamente sin ningún efecto.

**Comentario del Diseñador:** Pericles es en el fondo sobre el período de intenso conflicto que tuvo lugar en la segunda mitad del siglo 5 a.C. Por esta razón, he elegido presentar un conjunto de procedimientos sencillos que

puedan representar razonablemente los detalles generales de todas las campañas famosas que se lucharon durante este período. Véase las Notas del Diseñador en el Manual.

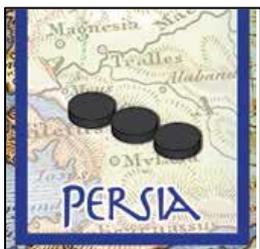
### Secuencia Abreviada para Cuestiones Militares

1. Si la cuestión está en el Teatro de la Ciudad-estado de la Facción propietaria, esta puede construir unidades militares (9.1).
2. Si es un Teatro Neutral o bajo Control Amigo, el Comandante en Jefe efectúa una Asamblea Militar (9.3).
3. Si es un Teatro En Disputa, el propietario de la cuestión decide si efectuar una Incursión (9.2) o una Asamblea de Expedición (9.3) y una Batalla (9.4).
4. Si está Controlado por el Enemigo (o En Disputa; en lugar de una Incursión) el propietario de la cuestión del Teatro efectúa una Asamblea de Expedición (9.3) y Batalla (9.4).
5. Asamblea de Expedición
  - a. Todos los jugadores asignan en secreto sus fichas de Strategos (9.31).
  - b. El Comandante en Jefe y su Compatriota revelan sus fichas de Strategos.
  - c. El Comandante en Jefe ejecuta el movimiento de sus unidades (9.3)
  - d. El otro Bando revela ahora sus fichas de Strategos.
  - e. La Facción Dominante ateniense puede elegir asignar su ficha de Strategos de Barco de Estado si está disponible (12.3)
6. Se resuelve la Batalla (9.4).
7. Se recibe Honor por la Batalla (9.5).
8. Se efectúa una Segunda Batalla Opcional (9.6).

### 9.1 Construcción de Unidades Militares de las Ciudad-estado

Si el Teatro de Expedición es el Teatro de Ciudad-estado del propietario, la Facción propietaria puede construir unidades militares de la Ciudad-estado (no de Liga) allí si ese Teatro está bajo Control Amigo o En Disputa. Por cada base amiga de la ciudad estado, puede construir o una unidad naval o dos unidades terrestres.

## 9.11 Oro Persa



Cuando una Facción espartana construye unidades militares de su Ciudad-estado, también puede construir unidades militares espartanas o de Liga por cada

base persa en Persia. Por cada base persa, puede construir o una unidad naval o dos unidades terrestres en un teatro, colocando según las siguientes limitaciones:

- Pueden construirse hasta 3 unidades *navales* espartanas en Esparta si hay una base espartana presente.
- Pueden construirse hasta 4 unidades *terrestres* del Peloponeso en Jonia si hay una base espartana o de Liga del Peloponeso presente.
- Pueden construirse hasta 3 unidades *navales* del Peloponeso en cualquier Teatro del Egeo (Lesbos, Quíos, Samos, Cícladas y Espóradas S.) donde haya una base espartana o de Liga del Peloponeso.

**Nota Histórica:** Una vez las bases persas están en juego, los sátrapas locales, Tisafernes, después Ciro y Tisafernes, están apoyando activamente a los espartanos con oro para pagar a los remeros y a otras unidades terrestres mercenarias. Aunque tropas terrestres persas participaron en operaciones activas en Jonia y en la región de Helesponto, en la mayoría de los casos eran mercenarios que represento como unidades terrestres de la Liga del Peloponeso. Aunque una de las series de tratados estipulaba que Tisafernes llevaría la flota fenicia al Egeo, esto nunca sucedió y fue una de las razones por las que el Gran Rey le reemplazó por su ambicioso hijo más joven Ciro, del que oiremos más en el siglo 4 a.C.

## 9.2 Incursión

Si la cuestión Militar está en un Teatro En Disputa, la Facción propietaria puede optar por efectuar una Incursión. Si lo hace, no hay Asamblea de Expedición ni Batalla; la cuestión se considera resuelta una vez efectuada la Incursión.

El Comandante en Jefe asigna tres fichas de Strategos, recibe tres de Honor y revela y

descarta la carta superior del Mazo de Batalla de su Ciudad-estado. La Facción Dominante Enemiga pierde tantas fichas de Strategos como el valor de la carta. (Si la Facción Dominante Enemiga tiene menos fichas de Strategos de las que tiene que perder, pierde las que le queden y pierde la diferencia de las que le faltan en Honor.)

**Comentario del Diseñador:** Las incursiones eran la acción militar más común durante este período, y deberían de ser una parte habitual de tu estrategia.

## 9.3 Asamblea de Expedición

La Asamblea de Expedición es la principal manera en que las fuerzas militares mueven en el mapa, y esto se logra mediante la asignación de Strategos por parte del Comandante en Jefe y su Compatriota. Si el Teatro de Expedición está En Disputa o bajo Control Enemigo, las Facciones de la Ciudad-estado Enemiga también tendrán una oportunidad de asignar fichas de Strategos, pero no pueden mover ninguna unidad.

### 9.31 Asignación de Strategos

Una o más Facciones pueden asignar una serie de fichas de Strategos, dependiendo del estatus del Teatro. Las fichas de Strategos asignadas permitirán al Comandante en Jefe reforzar a sus unidades atacantes en una base de una por una, así como aumentar la fuerza de las unidades de cada Bando en Batalla.

#### A. Teatro Bajo Control Amigo o Neutral:

Si el Teatro está bajo Control Amigo o es Neutral, únicamente el Comandante en Jefe puede asignar 1-5 fichas de Strategos.

#### B. Teatro En Disputa o Bajo Control Enemigo:

Las cuatro Facciones asignan en secreto fichas de Strategos simultáneamente. El Comandante en Jefe *debe* asignar 1-5 fichas de Strategos, y los otros tres jugadores pueden asignar en secreto 0-4 fichas de Strategos. El Comandante en Jefe y su Compatriota revelan sus fichas inmediatamente. Las otras dos Facciones no revelan sus asignaciones hasta que el movimiento se haya completado (9.32)

**Nota sobre el Juego:** Los jugadores pueden discutir cuántas fichas desean asignar antes de hacerlo. La asignación en secreto se hace escondiendo las fichas de Strategos en el

puño cerrado hasta que la secuencia de juego indique que debe revelarse la asignación abriendo el puño.

### 9.32 Movimiento de Unidades Militares

Cada ficha de Strategos asignada por el Comandante en Jefe y su Compatriota (si lo tiene permitido) permite el movimiento de una unidad militar Amiga cualquiera, terrestre o naval.

Las unidades pueden mover desde diferentes Teatros, pueden atravesar un número ilimitado de Teatros, y pueden tomar cualquier ruta legal deseada hasta que deban parar. Una unidad debe pararse cuando entra en un Teatro de Expedición o a un Teatro En Disputa del que no tenga permitido salir por medio de una Conexión. Las unidades no pueden pararse en ningún otro Teatro.

Tres factores determinarán si una unidad puede salir de un Teatro por medio de una Conexión dada; si la unidad que mueve es terrestre o naval; el tipo de ruta (véase clave del mapa); y el número de unidades y bases Enemigas en el Teatro del que se va a salir. Además, ciertas Conexiones requieren que haya una base Amiga en el Teatro del que se va a salir. Consulta la tabla del mapa para estas interacciones.

**Nota sobre el Juego:** Recuerda que las Bases son un tipo de unidad que es a la vez terrestre y naval.

Cada unidad terrestre espartana y cada unidad naval ateniense tienen un valor militar de 2 a la hora de calcular si una unidad puede salir de un Teatro. (Nota: No cuentes el doble cuando determines cuántas unidades pueden mover las fichas de Strategos; es su fuerza militar lo que se dobla.) Cada base tiene una fuerza terrestre y naval de 2.

**A.** Para que una unidad terrestre salga de un Teatro por una conexión con líneas paralelas marrones o con línea azul oscuro (es decir,  o ) el valor de fuerza militar terrestre que permanece en el teatro después de que la unidad salga debe de ser igual o superior al valor de fuerza militar terrestre del Enemigo. Si esta condición no se

cumple, la unidad que está moviendo termina su movimiento en ese Teatro y aporta su fuerza a futuros cálculos para movimiento de unidades.

**B.** Para que una unidad terrestre salga de un Teatro por una conexión con línea azul gruesa (es decir, ) la fuerza militar naval que permanece en el teatro después de que la unidad salga debe de ser igual o superior al valor de fuerza militar naval del Enemigo. Si esta condición no se cumple, la unidad que está moviendo termina su movimiento en ese Teatro y aporta su fuerza a futuros cálculos para movimiento de unidades.

**C.** Para que una unidad naval salga de un Teatro por una conexión con línea azul oscura gruesa (es decir, ) la fuerza militar naval que permanece en el teatro después de que la unidad salga debe de ser igual o superior al valor de fuerza militar naval del Enemigo. Si esta condición no se cumple, la unidad que está moviendo termina su movimiento en ese Teatro y aporta su fuerza a futuros cálculos para movimiento de unidades.

**D.** Para que una unidad naval salga de un Teatro por una conexión con líneas azules paralelas o con línea azul gruesa (es decir,  o ) la fuerza militar naval que permanece en el teatro después de que la unidad salga debe de ser igual o superior al valor de fuerza militar naval del Enemigo. Si esta condición no se cumple, la unidad que está moviendo termina su movimiento en ese Teatro y aporta su fuerza a futuros cálculos para movimiento de unidades.



**Ejemplo:** Una unidad terrestre ateniense sólo puede mover de Atenas a Córceira si la fuerza naval ateniense es al menos tanta como la fuerza naval del Enemigo. Una unidad terrestre espartana sólo puede mover de Jonia a Lesbos si la fuerza terrestre

espartana en Jonia es al menos tanta como la fuerza terrestre Enemiga y hay una base Amiga en Jonia.

**E.** Cualquier unidad que mueva, indistintamente de dónde se detiene, cuenta para el número total de unidades que pueden mover. No puede volver a mover de nuevo una vez se para. (Sin embargo, puede mover durante una Cuestión Militar posterior en el mismo turno, siempre que se cumplan las demás condiciones.)

**F.** Una unidad no está obligada a tomar la ruta más corta (ni, de hecho, a mover “hacia” el Teatro de Expedición), pero sólo puede dejar de mover cuando no pueda salir de un Teatro o alcance el Teatro de Expedición. Una unidad puede tomar a propósito una ruta que le haría entrar en un teatro del que no puede salir.

**Nota sobre el Juego:** Las reglas de movimiento son intencionadamente de estructura libre. Las unidades que mueven *no* están obligadas a tomar la ruta más directa. El resultado de esto es que el Comandante en Jefe puede usar los movimientos que tiene asignados para reposicionar ampliamente sus fuerzas a otros Teatros a los que desee, mientras que estas unidades se queden “atascadas” allí según 9.32.

RESUMEN DE CONEXIONES DEL MAPA (Todas las referencias son a 9.32)		
Conexión en el Mapa	Unidad Terrestre Existente Igual En	Unidad Naval Existente Igual En
	Unidades Terrestres (véase A)	Unidades Navales (véase C)
	Unidades Navales (véase B)	Unidades Navales (véase D)
	Unidades Terrestres (véase A)	Sin Salida Permitida
	Sin Salida Permitida	Unidades Navales (véase D)
	Terrestres (véase A) más base amiga deben estar presentes	Unidades Navales (véase C)
	Unidades Navales (véase A)	Navales (véase C) más base amiga deben estar presentes

### 9.33 Movimiento Durante la Paz

Durante la Paz, una unidad militar ateniense que mueve *nunca* puede entrar a un Teatro en el que haya una unidad o base espartana y viceversa. Durante la Paz, una unidad

ateniense o espartana que comienza en un Teatro en el que el otro Bando está presente sí puede salir, lo que no puede es entrar. (Las unidades de Ligas de ambos Bandos no se ven afectadas por esta restricción.) Las unidades atenienses y espartanas siguen contando a efectos de calcular el movimiento de asamblea y para los requisitos para salir de Teatros.

## 9.4 Batalla

Si, después de cualquier movimiento, el Teatro de Expedición es un Teatro En Disputa, debe resolverse allí una Batalla. No se libran Batallas en Teatros con cualquier otro estatus.

En un Teatro Terrestre hay una Batalla terrestre obligatoria, y el ganador de la batalla terrestre tiene la opción de librar también una Batalla naval (9.6). En un Teatro Naval, hay una Batalla naval obligatoria; el ganador de la batalla naval tiene la opción de librar también una Batalla terrestre (9.6).

### 9.41 Resolución de la Batalla

El procedimiento para llevar a cabo una Batalla terrestre o una Batalla naval es similar, distinguiendo ambos qué unidades contribuyen a la Batalla. Las unidades terrestres no afectan a una Batalla naval ni sufren bajas de una Batalla naval. De igual modo, las unidades navales no afectan a una Batalla terrestre ni sufren Bajas de esta.

Las Bases y todas las fichas de Strategos asignadas afectan a ambos tipos de Batalla. Las Bases y Strategos usados en la batalla obligatoria repiten su papel en la segunda batalla opcional si esta tiene lugar.

### 9.42 Procedimiento para la Batalla

Cuando tiene lugar una Batalla, cada Bando suma el valor militar de sus unidades, bases y marcadores de Traición presentes en el Teatro, además de las fichas de Strategos Amigos asignadas antes. Además, cada bando revela y descarta la carta superior de su Mazo de Batalla, sumando su valor al total.

TABLA DE VALOR MILITAR						
Tipo de Batalla	Unidad Terrestre (Solo Bat. Terrestres)	Unidad Naval (Solo Bat. Navales)	Cada Base	Strategos (incl. Barco de Estado Ateniense y 300)	Marc. Traicion Amigo	Carta del Mazo
Terrestre		N/P				
Naval	N/P					

**Nº** Valor de la unidad/ficha durante el combate; carta = valor de la carta

**9.43** El ganador de la Batalla es el bando con el mayor total; el otro Bando ha perdido. La diferencia entre los totales de ambos Bandos es el diferencial de bajas. Si el total de ambos bandos es el mismo, hay empate: nadie gana y no se aplican bajas a ningún Bando. En un empate, no hay ganador, y por lo tanto tampoco segunda batalla opcional.

#### Tabla de Bajas del Perdedor de la Batalla

BAJAS COMBATE TERRESTRE: Perdedor	
Por cada grupo de unid. ganadoras	Elimina grupo de un. perdedoras
	x2
x2	

No puede escogerse a unidades navales como bajas de una Batalla terrestre

BAJAS COMBATE NAVAL: Perdedor	
Por cada grupo de unid. ganadoras	Elimina grupo de un. perdedoras
	x2
x2	

No puede escogerse a unidades terrestres como bajas de una Batalla naval

#### 9.44 Bajas del Perdedor de la Batalla

El Bando perdedor debe sufrir bajas según el número de unidades presentes en el Bando ganador (véase tabla), pero no pueden ser eliminadas más unidades que el diferencial de bajas. El Comandante en Jefe determina qué unidades son eliminadas, pero no puede escoger eliminar unidades que no cumplan

completamente las condiciones, y no puede combinar bajas de diferentes filas de la tabla. Cualquier fracción se ignora. Las unidades eliminadas se devuelven a la reserva de su Bando y están disponibles inmediatamente. Si son eliminadas una o más bases, el perdedor retira todos los marcadores de Traición amigos del Teatro.

Si todas las unidades militares del Bando perdedor son eliminadas y el Bando ganador asignó más fichas de Strategos, el Bando ganador puede aplicar las restantes bajas para eliminar bases Enemigas. Para ello, resta el número de unidades ya eliminadas del diferencial de bajas y elimina una base Enemiga por cada dos, redondeando las fracciones hacia abajo.

**Nota sobre el Juego:** Aunque las bases se usan para determinar la fuerza total aplicada en una batalla y el diferencial de bajas, no causan ninguna baja directa. Por ejemplo, si toda la fuerza terrestre espartana entra en Atenas y pierde una batalla naval, Esparta no sufriría bajas, puesto que no había unidades navales espartanas, pero sólo Atenas podría decidir lugar la segunda batalla opcional.

#### Tabla de Bajas del Ganador de la Batalla

BAJAS COMBATE TERRESTRE: Ganador	
Por cada grupo de unid. perdedoras	Elimina grupo de un. ganadoras
x4	
x2	

No puede escogerse a unidades navales como bajas de una Batalla terrestre

BAJAS COMBATE NAVAL: Ganador	
Por cada grupo de unid. perdedoras	Elimina grupo de un. ganadoras
	x2
x2	

No puede escogerse a unidades terrestres como bajas de una Batalla naval

#### 9.45 Bajas del Ganador de la Batalla

Una vez el perdedor ha aplicado sus bajas, el ganador sufre bajas en base a las bajas que sufrió el perdedor. El Comandante en Jefe del Bando perdedor (o, si no hay, la Facción

Dominante enemiga) determina qué unidades ganadoras son eliminadas, pero no puede escoger eliminar unidades que aún no hayan cumplido totalmente sus condiciones, y no puede combinar bajas de dos filas de la tabla. Cualquier fracción se ignora. Las unidades eliminadas se devuelven a la reserva de su Bando y están disponibles inmediatamente.

**Comentario del Diseñador:** Las Batallas Terrestres tienen un efecto reducido en las bajas del ganador, mientras que las Batallas Navales eran históricamente más destructivas para el ganador debido a los remeros perdidos, no sólo a los cascos.

#### 9.46 Rehenes

Si los espartanos ganan una Batalla naval en la que una unidad naval ateniense es eliminada, el Bando Espartano recibe un marcador de Rehén. Si los atenienses ganan una Batalla terrestre en la que una unidad terrestre espartana es eliminada, el bando Ateniense recibe un marcador de Rehén. Un marcador de Rehén puede gastarse en el Segmento de Boulé (véase 5.33).

Si un Bando recibe un marcador de Rehén y ya tiene uno, no recibe el marcador adicional. Sin embargo, una Facción seguirá recibiendo Honor por tomar Rehenes (9.5), indistintamente de si su Bando ya tenía un marcador de Rehén. Una vez gastado, un marcador de Rehén puede volver a ser adquirido posteriormente en la partida como resultado de futuras batallas.

### 9.5 Honor por Batalla

Después de que ambos Bandos hayan sufrido bajas, las Facciones ganan o pierden Honor de la siguiente manera:

#### 9.51 El Comandante en Jefe Gana

Si el Comandante en Jefe gana la Batalla, su Facción gana tanto Honor como el doble de unidades y bases enemigas eliminadas. También gana 5 de Honor si se tomaron Rehenes. Su Compatriota gana tanto Honor como el número de unidades y bases eliminadas. (No gana Honor por Rehenes.)

#### 9.52 La Oposición Gana Honor

Si el Bando que no está resolviendo la cuestión gana la Batalla, las dos Facciones

de ese Bando ganan tanto honor como el número de unidades y bases Enemigas eliminadas. La Facción Dominante de ese Bando gana 5 de Honor si se tomaron Rehenes.

#### 9.53 Reducción de Honor para el Perdedor

Las dos Facciones del Bando que perdió la Batalla pierden tanto Honor como el número de unidades y bases amigas eliminadas.

**Nota sobre el Juego:** Las facciones ganan y pierden Honor por cada Batalla. Si hay dos batallas consecutivas en un Teatro (Batalla terrestre seguida de Batalla naval opcional o viceversa), se gana y se pierde Honor por cada batalla individual.

#### 9.54 Derrota Mayor



Si un Bando pierde en total al menos cinco de Honor en una sola Batalla (ya sea terrestre o naval, no combinadas, pero el Honor por Rehenes cuenta, luego es automático) la cuestión Guerra/Paz de ese Bando se coloca inmediatamente en el contador de su Ciudad-estado, en la casilla 2 del lado de la Facción Oponente. Comenzará la Fase de Boulé allí en el siguiente turno. (Batallas adicionales como esta en el mismo turno no tienen más efecto.)

### 9.6 Opción de Segunda Batalla

El ganador de una Batalla puede escoger resolver una segunda Batalla opcional en el mismo Teatro y del otro tipo (es decir, una Batalla naval en un Teatro Terrestre o una Batalla terrestre en un Teatro Naval). Si ganó el Comandante en Jefe, es decisión suya; si ganó el otro Bando, la Facción Dominante tiene la opción.

No hay Asamblea de Expedición antes de la segunda Batalla. Todas las fichas de Strategos asignadas se conservan y se usan en la segunda Batalla. La opción de librar la segunda Batalla debe escogerse inmediatamente y no puede guardarse para más tarde.

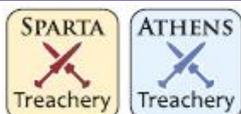
Si la Batalla resultó en empate, no hay segunda Batalla.

## 9.7 Resolución de la Expedición Militar

Tras la conclusión de todas las Batallas, la cuestión Militar está resuelta. Devuelve todas las fichas de Strategos asignadas a las reservas de los respectivos Bandos.

**Nota sobre el Juego:** Véase el Ejemplo Extenso de Partida del Manual para ver varios ejemplos de cómo se resuelven las Batallas. Hay también una enorme serie de mini-escenarios que están pensados para aportar información histórica, pero que aun así son útiles para practicar el procedimiento de la batalla.

## 9.8 Marcadores de Traición



Cada Bando tiene un total de 10 marcadores de Traición que comienzan un escenario o son colocados por las cuestiones Diplomáticas o de Oráculo. Una vez colocado, un marcador de Traición puede ser eliminado de las siguientes maneras.

### 9.81 Eliminación mediante Cuestión

Los marcadores de Traición pueden ser eliminados mediante la resolución de una cuestión Diplomática (8.51), de Liga (8.52) o de Krypteia (7.45).

### 9.82 Eliminación por Conversión de Base

Si una base es convertida con una cuestión Diplomática, todos los marcadores de Traición amigos del propietario de la cuestión que haya en el Teatro se eliminan.

### 9.83 Eliminación por Bajas en Batalla

Si una o más bases son eliminadas en una batalla, el perdedor elimina todos los marcadores de Traición amigos en el Teatro.

## 10.0 Honor, Rehenes y Traición

### 10.1 Honor

El Honor es la principal marea de determinar la victoria en *Pericles*. Las Facciones ganan y pierden Honor durante el transcurso de la partida de diferentes maneras:

- Honor por Oratoria (7.1)
- Bonificación por Facción Dominante (7.2)
- Paz (7.41B)

- Conversión de una base Enemiga con una Cuestión Diplomática (8.51)
- Construcción o conversión de una Base con una cuestión de Liga (8.52)
- Oráculo (8.53)
- Capital Política (8.6)
- Incursión (9.2)
- Batalla (9.5)
- Voluntad de la Asamblea (11.4)
- Guerra con Persia (13.2)

### 10.12 Resumen del Honor

**A.** Cada Facción que declare Paz: SUMAR 10 de Honor al propietario de la cuestión.

**B.** Cada Facción con Valor de Oratoria mayor gana la diferencia en el Valor de Oratoria: SUMAR 1 de Honor por cada diferencia positiva en el valor de Oratoria (véase segmento de Facción Dominante), máximo +3 de Honor.

**C.** Cada Facción con un Valor de Oratoria menor resta la diferencia en el Valor de Oratoria: RESTAR 1 de Honor por cada diferencia positiva en el valor de Oratoria (véase segmento de Facción Dominante), máximo +3 de Honor.

**D.** Ostracismo: SUMAR 3 de Honor al propietario de la cuestión, RESTAR 3 de Honor al perdedor.

**E.** Comandante en Jefe victorioso en la Batalla: SUMAR tanto Honor como el doble del número de unidades y bases Enemigas eliminadas, y SUMAR 5 de Honor si se tomaron Rehenes.

**F.** La Facción que no tiene Comandante en Jefe victoriosa: SUMAR tanto Honor como el número total de unidades y bases Enemigas eliminadas.

**G.** Oposición victoriosa (ambas Facciones): SUMAR tanto Honor como el número total de unidades y bases Enemigas eliminadas, más SUMAR 5 de Honor para la Facción Dominante si se tomaron Rehenes.

**H.** Bando perdedor (ambas Facciones) en una Batalla: RESTAR tanto Honor como el número total de unidades y bases Enemigas eliminadas.

**I.** El Oráculo elimina una unidad militar de Liga: SUMAR 1 de Honor al propietario de la cuestión del Oráculo.

**J.** Opción de Honor del Oráculo: SUMAR 3 de Honor al propietario de la cuestión del Oráculo.

**K.** Guerra con Persia y Atenas no Controla el Teatro del Mediterráneo Oriental:

RESTAR uno de Honor a la Facción Dominante ateniense.

**L.** Paz de Calias no declarada: RESTAR tanto de Honor como el turno de juego a la Facción Dominante ateniense.

**M.** Construir o convertir Base amiga: SUMAR 2 de Honor al propietario de la cuestión.

**N.** Convertir Base Enemiga mediante Diplomacia: SUMAR 2 de Honor al propietario de la cuestión y restar 2 de Honor a la Facción Dominante Enemiga.

**O.** Incursión: SUMAR 3 de Honor al propietario de la cuestión.

**P.** Éxito de la Voluntad de la Asamblea: SUMAR 5 de Honor a ambas Facciones

**Q.** Fracaso de la Voluntad de la Asamblea: RESTAR 5 de Honor a ambas Facciones y RESTAR 5 fichas de Strategos de la reserva para el siguiente turno.

**R.** Capital Política: SUMAR uno de Honor a la Facción propietaria por cada 4 fichas de Strategos cambiadas; las fracciones se pierden.

## 11.0 Fase Final

La Fase Final tiene lugar después de que se hayan revelado y resuelto todos los marcadores de Cuestiones de Teatro. Comprueba primero la Victoria (11.1). Si ninguna Facción puede reclamar la victoria y este no es el último turno del escenario, pasa a Mantenimiento y Redespliegue y evalúa la Voluntad de la Asamblea. Comienza entonces un nuevo turno.

### 11.1 Determinación de la Victoria

Si este es el último turno del escenario, determina la victoria según 11.41 o las instrucciones del escenario.

Hay también tres maneras en las que una Facción puede conseguir la victoria automática antes del final del escenario.

#### 11.11 Victoria Automática por Honor

Si un escenario permite la Victoria Automática por Honor en este turno, comprueba si alguna Facción cumple TODAS las condiciones:

- es una Facción Dominante;
- tiene más Honor que su Facción Oponente;
- tiene al menos el triple de Honor que cualquier Facción del otro Bando;

- tiene más Honor combinado con su Compatriota que el otro Bando.

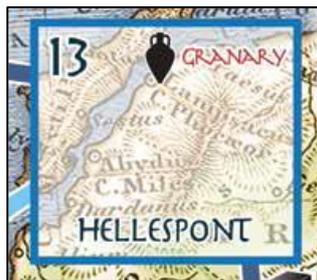
Si es así, esa Facción gana inmediatamente la partida.

#### 11.12 Victoria Automática por Conquista

Una Victoria Automática por Conquista puede tener lugar en cualquier turno. Si el Teatro de Atenas está Controlado por Esparta, una Facción espartana ha ganado la partida. Si el Teatro de Esparta está Controlado por Atenas, una Facción ateniense ha ganado la partida. En el improbable caso de que ambos sean capturados, hay empate.

La Facción Dominante del Bando ganador gana 5 de Honor, la Facción Oponente pierde 5 de Honor. La Facción de ese Bando con más Honor gana la partida, ganando la Facción Dominante en caso de empate.

#### 11.13 Graneros Atenienses



Si Atenas comienza un turno sin base en un Teatro con granero y sigue sin tenerlo durante la Fase Final del mismo

turno, los espartanos han ganado la partida. La Facción Dominante espartana gana 5 de Honor, y la Facción Oponente espartana pierde 5 de Honor. La Facción espartana con más Honor gana la partida, ganando la Facción Dominante en caso de empate.

Los Teatros con graneros están señalados en el mapa con un icono de ánfora: Helesponto, Mediterráneo Oriental, Sicilia y Esparta. El Mediterráneo Oriental no puede ser fuente de grano después de la Paz de Calias (13.22).

**Nota sobre el Juego:** Observarás que Esparta está señalada como Teatro con granero. A todos los efectos prácticos, esto se hace por contexto histórico, puesto que si Esparta no tiene bases en un teatro con granero, ya habría sufrido una derrota automática por perder Esparta, haciendo irrelevante la aplicación de esta regla.

### 11.14 Victoria por Fin de Partida

Si no ha habido una Victoria Automática o por Conquista y este es el final del escenario, usa el siguiente procedimiento para determinar el ganador. (En todos los casos de conflicto, las reglas especiales del escenario anulan estas reglas.)

**A. Bonificación Política:** La Facción Dominante de cada Bando gana 5 de Honor y la Facción Oponente pierde 5 de Honor.

**B. Bonificación Económica:** Ambos Bandos ganan 3 de Honor por cada base en el mapa. Los puntos totales se distribuyen homogéneamente entre las dos Facciones, yendo a parar el punto sobrante en caso de una cifra impar a la Facción Dominante.

**C. Bonificación Geográfica Ateniese:** Atenas gana 3 de Honor por cada Teatro que Controle. Los puntos totales se distribuyen homogéneamente entre las dos Facciones, yendo a parar el punto sobrante en caso de una cifra impar a la Facción Dominante.

**D. Bonificación Geográfica Espartana:** Esparta gana 6 de Honor por cada Teatro que Controle. Los puntos totales se distribuyen homogéneamente entre las dos Facciones.

Una vez aplicadas las anteriores modificaciones, suma el Honor de los dos jugadores de cada Ciudad-estado. La Ciudad-estado con más Honor gana la guerra y la Facción de ese Bando con más Honor gana la partida, ganando la Facción Dominante en caso de empate. Si las Ciudades-estado están empatadas en Honor, la Facción con más Honor gana la partida. Si sigue habiendo empate, Atenas gana la guerra y el jugador de la Facción ateniense con más honor gana la partida.

**Nota sobre el Juego:** Esta condición de victoria sólo se aplica en los escenarios más largos. Asegúrate de leer las reglas especiales del escenario al que vas a jugar.

**Comentario del Diseñador:** La Facción Dominante gana cierta ventaja en el recuento final de Honor. Esto es intencionado, puesto que ser la Facción que controla la Ciudad-estado cuando ganas la guerra es una ventaja política que a veces hace que un jugador intente hacerse con la cuestión del Ostracismo. Así que presta atención a esta situación si crees que este es

*el último turno de la partida y ten en cuenta si tienes ventaja o desventaja en el cálculo del Honor al final de la partida.*

### 11.2 Segmento de Mantenimiento

Cuenta todas las bases amigas en el mapa. Usa una de las fichas de madera con relieve de tu bando del contador del borde del mapa para llevar la cuenta de cuántas bases tiene cada bando en juego. Coge el número total de bases y multiplícalo por 4. Este es el valor total de unidades terrestres y navales que el jugador puede mantener en el mapa. Cada unidad naval tiene un valor de mantenimiento militar de 2 y cada unidad terrestre de 1 a restar del valor total de las bases.

Si el valor total de las unidades navales y terrestres es igual o menor al valor total de las bases, todas las unidades permanecen en el mapa. Si el valor de las unidades militares excede este valor, la Facción Dominante debe eliminar unidades militares hasta que el valor total sea igual o inferior al valor total de las bases. Las unidades eliminadas se colocan en la reserva de cada Bando y están disponibles para ser reconstruidas.

### 11.3 Segmento de Redespliegue

Una vez han sido eliminadas las unidades que no pudieron ser mantenidas, todas las unidades pueden ser redesplegadas según las siguientes restricciones, y en el siguiente orden: Liga de Delos, Atenas, Liga del Peloponeso, después Esparta. El estatus Guerra y Paz no tiene efecto en el redespliegue.

Los redespliegues no tienen que seguir las restricciones al movimiento durante una Asamblea de Expedición. Cualquier unidad puede ser redesplegada a cualquier lugar mientras el resultado sea legal según las siguientes restricciones.

- En un Teatro sin base puede dejarse una unidad naval O una unidad terrestre (pero no pueden redesplegarse unidades a uno de estos Teatros).
- Un Teatro con al menos una base puede contener hasta 15 unidades amigas tras el redespliegue.

- ◇ Las unidades de Ligas solo pueden redesplegarse a Teatros con bases de la Liga de su Bando
- ◇ Las unidades atenienses pueden redesplegarse a Teatros con bases atenienses O de la Liga de Delos.

### 11.4 Voluntad de la Asamblea

Si hay marcadores de Voluntad de la Asamblea en el mapa (debido a una carta de Aristófanes), determina si las condiciones de la Carta de Aristófanes de este turno se han cumplido para cada Bando respectivamente. Si es así, las Facciones de ese Bando reciben cada una cinco de Honor. Si no, las Facciones de ese bando pierden cada una cinco de Honor y cinco fichas de Strategos se retiran de la reserva de ese bando para el siguiente turno (únicamente).

#### 11.41 Construcción o Conversión de Base

Si la Voluntad de la Asamblea requiere que se construya o convierta una base, debe construirse una base de Liga o convertirse una base de Liga en base ateniense o espartana en ese Teatro y que sobreviva hasta la Fase Final. (Si, durante la Fase de Aristófanes, todas las bases de ese Bando están ya construidas, la Voluntad de la Asamblea se ignora. No se gana ni se pierde Honor.) No importa qué base cumpla esta condición mientras se efectúe la acción y la condición final se haya cumplido.

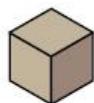
#### 11.42 Controlar o Disputar un Teatro

Si la Voluntad de la Asamblea requiere que un Teatro esté En Disputa, la condición también se satisface si el Teatro está bajo Control Amigo. Si la Voluntad de la Asamblea requiere que un Teatro esté Controlado, debe de estar bajo Control Amigo y no En Disputa.

**Comentario del Diseñador:** Cada una de las cartas de Aristófanes es única, así que si dice Controlada y no dice En Disputa, esto no es un error tipográfico. Si dice Controlada Y En Disputa, quiere decir lo que dice, tampoco es un error tipográfico.

## 12.0 Unidades Especiales

### 12.1 Argos



Si hay una base de Delos (no ateniense) en el Teatro de Esparta, Atenas puede, con una cuestión de Liga, construir hasta cuatro unidades terrestres de Argos en el Teatro de Esparta. Estas unidades terrestres nunca pueden dejar el Teatro de Esparta y debe de haber una base de la Liga de Delos en el Teatro de Esparta o las unidades de Argos en exceso de una son eliminadas incluso aunque haya el suficiente apoyo en otro lugar del mapa para mantenerlas. Si el Teatro de Esparta no tiene una base de la Liga de Delos, entonces una unidad de Argos puede permanecer en Esparta.

Si Esparta gana una Batalla en la que sean eliminadas unidades de Argos, los jugadores espartanos ganan Honor según las reglas normales, pero los jugadores atenienses no pierden Honor por las unidades de Argos eliminadas. Aparte de estas restricciones, las unidades terrestres de Argos se tratan como cualquier otra unidad terrestre de la Liga de Delos.

### 12.2 Alcibíades



Alcibíades (el meeple negro) comienza la mayoría de escenarios en el Teatro de Atenas y permanece allí hasta que se indique lo contrario. Si una carta de Aristófanes mueve Alcibíades a Persia (Ranas A, B o C), se queda en Persia para el resto de la partida y ya no se considera en Atenas. Si Alcibíades está en Persia, los espartanos pueden construir bases persas en Persia, indistintamente de si tienen bases en Jonia o no (véase 13.1).

### 12.3 Barco de Estado Ateniense



La Facción Dominante ateniense controla el marcador de Barco de Estado Ateniense, que está disponible para usar una vez cada turno, durante cualquier Batalla, terrestre o naval. Siguiendo la secuencia de juego de Batalla, la Facción Dominante puede decidir usar la ficha de Strategos después de que todas las fichas de Strategos de ambos Bandos hayan sido reveladas y antes de que

se resuelva la Batalla. Actúa como una ficha de Strategos normal durante la duración de la cuestión militar. Después de ser usada, se gira a su cara no disponible (sin símbolo de barco) y no está disponible durante el resto del turno. Se gira a su lado disponible (con el relieve del barco hacia arriba (al comienzo de cada turno).

**Comentario del Diseñador:** Una de las características de mis diseños es que me gusta tener algunas unidades de élite en mis wargames. En Pericles, la ficha de Strategos negra representa a los barcos sagrados Páralo y Salaminia. Durante este período, estaban tripulados por ciudadanos atenienses, eran encarnizadamente democráticos, y se usaban principalmente como barcos mensajeros que también combatieron en varias Batallas –incluyendo el desastre de Egospótamos– aunque siempre sobrevivieron. Imagina que su efecto es llevar cierta información crítica en la víspera de una Batalla o que su competencia en Batalla inspira a sus compatriotas.

## 12.4 “Caballería de A Pie” Espartana



El meeples rojo espartano representa a los famosos “300” y se trata tanto como una unidad terrestre espartana (un valor militar de 2 en Batallas terrestres), como una ficha de Strategos. (No cuenta para el límite de fichas de Strategos que pueden ser asignadas, sino que es además de ese límite). Su papel como Strategos se aplica tanto a determinar la fuerza total en Batalla como a determinar cuántas unidades puede mover el Comandante en Jefe. En esencia, esta unidad es autodesplegable y su ficha de Strategos le permite moverse a sí misma.

**Nota sobre el Juego:** Puesto que esta unidad espartana actúa en todos los aspectos como un cubo y puesto que el oponente siempre escoge las bajas, esta unidad será normalmente la primera baja, lo que es intencionado. Puede ser reconstruida como cualquier otra unidad espartana por el mismo coste.

**Comentario del Diseñador:** ¿Cómo no iba a tener un juego sobre Esparta a los “300”? En realidad, esta unidad legendaria era una

unidad estándar en el orden de batalla de Esparta. Cada año, un comité elegía 300 hombres de 20-30 años para que formaran la guardia de honor del Rey. Aunque eran llamados “caballería”, no montaban a caballo, sino que marchaban muy rápido. Por regla general, cuando esté en Batalla, el Comandante en Jefe debe decir: “¡Esto es Esparta!”

## 13.0 Persia

### 13.1 Bases Persas

No pueden colocarse cuestiones en Persia hasta que Esparta tenga al menos una Base en Jonia o Alcibíades esté en Persia. Una vez cumplida esta condición, ambos Bandos pueden colocar cuestiones en Persia, pero sólo las cuestiones de Liga de Esparta pueden resolverse allí, y sólo pueden ser usadas para construir allí una base persa. Todas las demás cuestión en Persia no tienen efecto. Las bases persas no pueden construirse en ningún otro Teatro y ni ninguna unidad ni ninguna base que no sea persa pueden jamás mover o red desplegar en Persia.

**Nota sobre el Juego:** Atenas puede colocar marcadores de Rumor en Persia para retrasar la resolución de la cuestión de Liga de Esparta; de hecho, cualquier cuestión ateniense colocada en Persia actuará como un marcador de Rumor.

### 13.2 Guerra con Persia

A menos que un escenario indique que la Guerra en Persia está en marcha al comienzo del escenario, la Paz de Calias ya ha tenido lugar, y el Teatro del Mediterráneo Oriental no existe para ningún propósito, incluyendo el de Granero de Atenas (11.13).

#### 13.21 Paz de Calias



Si, al comienzo de la Fase Final, hay una base de Liga de Delos o ateniense en el Mediterráneo Oriental, la Facción Dominante ateniense puede voluntariamente escoger llevar a cabo la Paz de Calias con todos los siguientes efectos:

- La Facción Dominante ateniense elimina de inmediato esa base y una unidad naval ateniense de cualquier lugar del mapa.

- Coloca el marcador de Paz de Calias en el Mediterráneo Oriental. Ninguna unidad de ningún Bando puede entrar ni se pueden colocar cuestiones en el Teatro del Mediterráneo Oriental por razón alguna durante el resto de la partida.

- Cualquier unidad militar en el Mediterráneo Oriental se coloca inmediatamente en el Teatro de su respectiva Ciudad-estado. Cualquier base ateniense o de la Liga de Delos es eliminada. Cualquier base espartana o del Peloponeso es eliminada y convertida en una base persa en Persia si las hay disponibles.

**13.22** Tras comprobar la Paz de Calias, si esta no ha tenido lugar:

- La Facción Dominante ateniense pierde tanto Honor como el número de turno del escenario; y

- Si el Teatro del Mediterráneo Oriental no está Controlado por los atenienses y no tiene al menos una unidad naval ateniense (no de Delos), la Facción Dominante ateniense pierde 1 de Honor.

***Comentario del Diseñador:** La 1ª Guerra del Peloponeso comienza en el 460 a.C. Tras la victoria griega de Platea y Mícala, los espartanos se implicaron en un debate estratégico que dio como resultado que dejaran de liderar expediciones a ultramar. Esto vació en el liderazgo fue lo que impulsó la formación de la Liga de Delos, que acabó convirtiéndose en el Imperio Ateniense. La Paz de Calias se firmó en el ~449 a.C., así que, aunque el principal acontecimiento es Atenas contra la Liga del Peloponeso, Persia representa asuntos inconclusos. He escogido obligar a los jugadores atenienses a que se ocupen de esta guerra por medio de su intervención histórica en Chipre y Egipto (regla 13.21). El Imperio Persa acabó respondiendo a la amenaza egipcia y destruyó la fuerza ateniense. Este desastre, que afectó profundamente a la doctrina de Pericles durante la Paz de los Treinta Años, alentó a los atenienses a negociar el final de la Guerra con Persia. Simulo esto obligando a los jugadores atenienses a efectuar su error histórico y sacrificar la expedición egipcia en el Teatro del Mediterráneo Oriental para acabar la guerra. Los atenienses pueden escoger continuar la guerra para mantener el acceso al granero,*

*pero con una penalización al Honor que aumenta con el tiempo.*

## Índice

- Aristófanes 5.0
  - Leyenda de las Cartas 3.13
  - Plaga 5.13, 5.14
  - Voluntad de la Asamblea 5.12
- Asamblea
  - Contador 3.2 Definición
  - Debate 6.1
  - Fase 6.0
- Bases 3.2 Definición
- Bases Persas 13.1
- Batalla 9.4
  - Bajas 9.44, 9.45
  - Movimiento de Unidades Militares 9.32
  - Resolución 9.41
  - Tabla de Valores Militares 9.42
- Bibliografía 20.0
- Cartas 6.2
  - Leyenda 3.13
  - Personalidades 17.0
  - Segmento de Cartas Políticas 5.2
- Créditos 21.0
- Cuestiones 7.4, 8.5
  - Agogé 7.45B
  - Alineamiento 3.2 Definición
  - Ciudadanía 7.44A
  - Colocación de Cuestiones de Teatro 8.3
  - Colonia 7.44B
  - Debate 6.1
  - Diplomáticas 8.51
  - Guerra/Paz 7.41, 7.42
  - Juegos 7.43
  - Krypteia 7.45A
  - Liga 8.52
  - Militares 8.54, 9.0
  - Oráculo 8.53
- Ejemplo Extenso de Partida 16.0
- Escenarios 14.0
- Facción
  - Contador 3.2 Definición
  - Debate 6.1
  - Dominante 3.2 Definición
  - Líder 6.31, 7.3
  - Oponente 3.2 Definición
- Fase Final 11.0
- Fase Política 7.0
  - Honor por Oratoria 7.1
  - Fase 7.0
  - Recepción de Cuestiones de Teatro 7.5
  - Segmento de Cuestiones 7.4
  - Segmento de Consejo de Strategoi 7.3
- Fichas de Strategos 3.2 Definición

Asignación 9.31  
Consejo de Strategoi 7.3  
Escasez 6.22  
Recepción 6.21  
Guerra con Persia 13.2  
Guía de Estrategia 18.0  
Honor 10.0  
  Honor por Oratoria 7.1  
  Orden de Honor 8.1  
  Tabla Resumen 10.12  
Juego en Solitario 15.0  
Mantenimiento 11.2  
Persia 13.0  
Plaga 5.13, 5.14  
Redespliegue 11.3  
Rehenes 5.33  
Segmento de Boulé 5.3  
  Rehenes 5.33  
  Segmento 5.3  
  Selección de Cuestiones 5.32  
Teatro 3.2 Definición, 8.51  
  Cola 8.31  
  Fase 8.0  
  Mapa 3.12  
Traición 3.2 Definición, 8.51, 8.52, 8.53,  
9.4, 9.8

Victoria  
  Automática 11.11  
  Conquista 11.12  
  Final de la Partida 11.14  
  Graneros Atenienses 11.13  
Voluntad de la Asamblea 5.12, 11.4

**Nota:** Todas las referencias del índice a las secciones 14.0 a 21.0 se pueden encontrar en el Manual.

**(Traducción de Luis H. Agüe  
para GMT Games, 2017)**



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)