

A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, including a helmet with a visor, is mounted on a white horse. The knight's surcoat and the horse's blanket both feature a prominent red cross. The knight is holding a long spear. The horse is also equipped with armor and a bridle. In the background, another knight is visible, and a large white banner with a black cross is flying. The scene is filled with dust and sparks, suggesting a fierce battle. The overall color palette is dominated by greys, whites, and reds.

giochix.it

Medioevo

Universale

Reglamento

ÍNDICE

BÁRBAROS 26	FASES DEL JUEGO 8
BANCARROTA 26	FINAL DE TURNO 24
BATALLA 16	GRAN MERCADO 23
BATALLA MÚLTIPLE 20	GUERRA SIN GANADORES 20
BATALLA NAVAL 18	HUÍDA 20
CAPTURA 20	INTRODUCCIÓN 3
CARTAS DE IMPERIO 13, 24	MÁQUINAS DE ASEDIO 13, 18
COLOCACIÓN DE CUBOS 23	MARCADORES DE SANGRE 29
COMPRA/VENTA 22	MEDIOS DE TRANSPORTE 12
CONQUISTA DE UN TERRITORIO/SAQUEO 21	MOVIMIENTO 14, 22
CONTENIDO 4	OBJETIVO DEL JUEGO 3
CONTROL DE UN TERRITORIO 21	PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 6
DEFINICIONES 5	PUJA INICIAL 29
DESCRIPCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS 33	REINOS 3
DESCRIPCIÓN DE PODERES DE LAS CARTAS 30	RENDICIÓN 20
DESPLIEGUE 29	RETIRADA DE ELEMENTOS 21
DEUDAS 26	RUTA COMERCIAL 23
DIPLOMACIA 25	SAQUEO 21
DURACIÓN DEL JUEGO 3	SECUENCIA DEL TURNO 5
EDIFICIOS 11	TECNOLOGÍAS 11, 24
EDIFICIOS MILITARES 19	TIPOS DE TERRENO 29
EJÉRCITOS 12, 17	VARIANTES DE JUEGO 29
ELIMINACIÓN DE JUGADORES 21	VICTORIA 27
EQUIPOS 29	
FASE DE COMBATE 14	
FASE DE COMERCIO 22	
FASE DE COMPRAS 11	
FASE DE EVENTOS 8	
FASE DE IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO 10	
FASE DE ORDEN DE TURNO 8	

CREDITOS

Idea original: Nicola Iannone

Diseño y desarrollo: Michele Quondam

Ilustraciones: Fabio Porfidia

3D Modelos: Kevin Dubeau (caracteres) y Michele Quondam (otras)

Gráficos: Inmedia Srl

Traducción al español: Pablo Martino

Agradecimientos especiales a Federico Sonzogni, Mattia Porrozzì, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Virginia Grego. Muchas gracias a todos los participantes en las campañas de Giochistarter y Kickstarter, por haber hecho posible este proyecto. Un agradecimiento muy especial a los directores de la campaña: Walter Cavalcante, Herbert Harengel, Davide Litterini, Maurizio Luciano, Riccardo Di Giovanni, Simone Silini, Daniele Giardino, Davide Musci, Karsten Keese, Matteo Chiarion, Pablo Valle, and Fernando Latorre.

Gracias a todos los playtesters y a todos los que nos han ayudado a mejorar el reglamento y la experiencia de juego: Pablo Martino, Sergio Guerreiro Nuevo, Arnaldo Matute, Tasker Ryrie, Angelo Morini, Michele Todeschin, Bruno Zanotti, Daniele Cotrufo, Thomas Bopp, Jelle Nabuurs, David Florit, Rubén Gil, José Ramón Leal, Éric Hupin, Florian Noack, Graf Nikolaus Wolff Metternich, Ewen Glen, Jørgen Grøndal, Francesco Barretta, David Sugoni, TdG Civita castellana Club y muchos otros.

giochix.it

Inmedia Srl. Todos los derechos reservados.

INTRODUCCIÓN

Durante el siglo XIII A.D., la Edad Media se encaminaba lentamente hacia su final. El Papa y el Imperio, las dos potencias universales que dominaban los siglos pasados se estaban fragmentando, al tiempo que la Ciencia y la tecnología empezaban a florecer de nuevo. La Sociedad estaba cambiando rápidamente, las ciudades revivían y ganaban autonomía mientras el sistema feudal estaba empezando a desmoronarse.

En Medioevo Universale, tienes que liderar uno de los grandes reinos de la época, encargándote del comercio, diplomacia, infraestructuras, desarrollo, progreso científico y estrategia militar. ¡Construye fortalezas y fortificaciones, lleva a tus enemigos a la guerra, conquista nuevos territorios, descubre tecnologías, expande tus rutas comerciales, repele a los bárbaros en las fronteras, recluta ejércitos y flotas, forja alianzas y derrota a tus oponentes!

Medioevo Universale es un juego lleno de componentes (¡más de 1600!) con muchos aspectos para gestionar, interacciones profundas entre jugadores y la capacidad de ofrecerte una experiencia inmersiva en la era medieval.

OBJETIVO DEL JUEGO

En **Medioevo Universale**, los jugadores desarrollan su reino en el campo comercial, diplomático y militar mientras se enfrentan a catastróficos eventos, guerras y traiciones. El jugador que obtenga más Puntos de Honor (PH) al final del juego es declarado ganador.

DURACIÓN DEL JUEGO

Una partida normal puede durar **8 (corta)**, **10 (media)** o **12 (larga)** turnos. Esto se traduce en que la versión corta durará unas 3 horas con 4 jugadores. Los jugadores pueden acordar modificar la duración del juego de las siguientes formas:

Límite de tiempo: Se programa un tiempo máximo de duración de la partida. Cuando el tiempo se agote, se completa el turno actual y el juego termina.

Límite de Puntos de Honor (PH): Se decide el número de PH que marcará el fin del juego. Cuando un jugador alcance (o sobrepase) ese límite, el juego termina inmediatamente y se asignan los PH finales.

Es posible jugar con todas las condiciones de fin de partida, o escoger solo una de ellas. Durante el juego, el total de PH se indica en el tablero.

Ejemplo: los jugadores deciden jugar con un límite de 30 PH. Durante el juego, el jugador azul ya ha conseguido 29 PH. Tras un ataque exitoso y conquista de un Asentamiento, el jugador azul gana 1 HP. El juego termina inmediatamente y se aplica la puntuación final.

Ejemplo: los jugadores deciden terminar el juego con un límite de tiempo de 3 horas o de 10 turnos. Si se completan los 10 turnos antes del límite de tiempo de 3 horas, el juego termina. De la misma forma, el juego termina después de 3 horas (al final del turno) si al llegar ese momento todavía no se han completado 10 turnos.

LOS REINOS

Las seis facciones disponibles son: el Imperio Bizantino, el Sultanato Mameluco, el Reino de Hungría, el Sacro Imperio Romano, la República de Nóvgorod y el Kanato de la Horda Dorada. Si hay menos de 6 jugadores en juego, los jugadores deben escoger Reinos conectados, como se muestra en el siguiente mapa:



Por ejemplo, el Sacro Imperio Romano (amarillo) solo está conectado al Reino de Hungría, del mismo modo, el Imperio Bizantino está conectado al Reino de Hungría, el Kanato de la Horda Dorada y el Sultanato Mameluco.

Si hay menos de 6 jugadores, el mapa estará limitado solo a los territorios **vecinos** a los reinos iniciales (a una distancia máxima de 3 territorios, ver DEFINICIONES para “vecino”). Para recordar esto fácilmente, coloca ejércitos de un color que no esté en juego en los territorios límite del mapa.

Los jugadores pueden acordar la asignación inicial de Reinos. Los Reinos también pueden distribuirse aleatoriamente o ser seleccionados siguiendo un orden de turno. Si hay menos de 6 jugadores, tras la elección del primer jugador, los demás tendrán que ir escogiendo Reinos conectados.

CONTENIDO

Cada set de jugador contiene (en los colores de los jugadores):



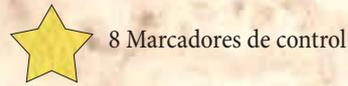
20 Infanterías Pesadas

10 Caballerías

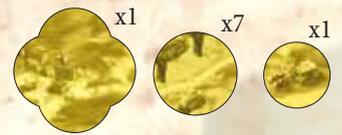
20 Infanterías Ligeras

10 Arqueros

3 Capitanes



9 Marcadores de ruta comercial



x2 Marcadores I-III, x4 I-II, x2 II-III y x2 I



Otros elementos del juego son:



Tablero



72 Cartas de Imperio



15 Estandartes Pequeños



10 Estandartes Grandes



30 Cartas de Evento



160 Cubos de Mercancías en 8 colores
Hay algunos cubos extra que puedes usar como repuestos.



17 Marcadores de Detención



1 Set de dados de los bárbaros



180 Monedas (30 de cada tipo)



20 Murallas (castillos)

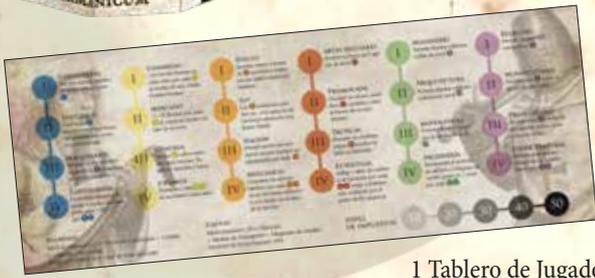


*Los marcadores están incluidos. Las miniaturas son opcionales.

Los componentes con una bandera roja son de la versión prototipo y no se muestran en esta página.



1 Pantalla de Jugador



1 Tablero de Jugador



Reglamento



4 Tableros de Batalla
Úsalos para colocar miniaturas durante batallas grandes.



4 Marcadores de Tablero de Batalla
Colócalos en el tablero para indicar dónde está teniendo lugar una batalla grande.

Asentamiento: representan los asentamientos del mapa. Se identifican en el mapa con una ilustración de un conocido edificio de la zona y permiten a los jugadores realizar diferentes acciones.

Oponente: un jugador hostil o también, en batallas, un ejército bárbaro (unidad).

Área marítima: una zona de mar delimitada por bordes (líneas de puntos) o costas.

SECUENCIA DEL TURNO

Un turno normal de juego empieza determinando el orden de turno con una puja. El primer jugador obtendrá algunas ventajas que pueden ser decisivas, pero las siguientes posiciones también son importantes.

El primer jugador determina la fuerza de los bárbaros en combate para el turno actual y puede mover los ejércitos bárbaros dentro de unos límites. Por lo tanto, los jugadores deberían proteger sus convoys y edificios para evitar saqueos de los bárbaros.

Una vez que el orden de turno ha sido establecido, ocurren catastróficos Eventos. Los ejércitos, edificios, transportes y mercancías en determinadas áreas pueden sufrir daño. Hay muchas opciones para proteger y prevenir los efectos de las calamidades. ¡Intentad estar preparados!

En la tercera fase, los jugadores recaudan impuestos y pagan para mantener sus unidades. El nivel de impuestos determina al mismo tiempo cuánto dinero puede ser recaudado y las posibilidades de que se produzca una rebelión. ¡Los ciudadanos se rebelarán si se les pide demasiado! Por otra parte, si se recauda demasiado poco, no habrá suficiente dinero para gobernar. Los jugadores deben encontrar formas de usar sus poderes especiales para que influyan en su beneficio. ¡No olvides pedir un préstamo si necesitas dinero! En la siguiente fase, los jugadores pueden comprar unidades, edificios, tecnologías, cartas de Imperio, etc. Los ejércitos, por ejemplo, son necesarios para atacar, defender, saquear y conquistar nuevos territorios, mientras que los medios de transporte son imprescindibles para el comercio y el movimiento de tropas. Las tecnologías permiten desarrollar nuevas construcciones, aportan nuevas habilidades, y se combinan con otros aspectos del juego. Las cartas de Imperio son necesarias para usar tecnologías y obtener más poderes, además pueden usarse también como objetivos.

A continuación, cada jugador puede mover tropas para luchar contra sus oponentes. Las batallas se resuelven mediante tiradas de dados, pero muchos factores pueden influir en ellas. El comercio es clave para conseguir mucho más dinero. Los jugadores compran mercancías, inician una Ruta Comercial, y en unos pocos turnos, cuando los mercados se desarrollen, también podrán empezar a usar Grandes Mercados.

Finalmente, ¡no olvides cerrar acuerdos Diplomáticos, así como acuerdos secretos, con otros jugadores! Ofrecen muchas oportunidades y pueden servir de protección en las malas épocas.

DEFINICIONES

Territorios adyacentes: es un término usado en el juego para referirse a territorios que comparten la misma frontera (o río).

Unidad de ejército o unidad: una infantería ligera, infantería pesada, caballería, arquero o capitán.

Ejército: 2 o más unidades de cualquier tipo en el mismo territorio (un grupo de bárbaros se llama horda).

Territorio: una zona terrestre limitada por fronteras, ríos y/o mares.

Territorio bárbaro: cualquier territorio no controlado por uno de los jugadores.

Territorio vacío: un territorio sin ejércitos, máquinas de asedio, medios de transporte o edificios.

Territorios vecinos: dos territorios separados entre una distancia de 3.



Ejemplo de territorio vecino. Los territorios rojos NO son territorios vecinos del amarillo, mientras que todos lo demás sí lo son.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Pon el lado correcto del tablero boca arriba (como se ve en la imagen). Divide las cartas en dos mazos diferentes (**Imperio** y **Evento**). Baraja y coloca las cartas de Imperio y Evento boca abajo cerca del tablero.

Cada jugador escoge un color (también es posible elegirlo aleatoriamente) y recibe los componentes iniciales::

Caravana/Barco Mercante/Carro de Guerra/Galera	Distribuye 2 niveles
Aldea, tablero de jugador y pantalla de jugador	1 de cada
Ejército del jugador	1 arquero
Dados del color del jugador	1d4, 1d6, 1d8
Fichas de Control, Propiedad, Ruta y Marcadores	37

A continuación, cada jugador recibe **1600 florines**: dos monedas de "500", cuatro de "100", tres de "50", tres de "10", tres de "5" y cinco de "1".

Sigue el siguiente procedimiento:

1. Determina el primer Orden de Turno (ver Fase de Orden de Turno).
2. Los jugadores colocan su **aldea** en un Asentamiento dentro de su Reino.
3. Los jugadores colocan su **ejército** y **medios de transporte** en territorios de su reino. Los medios de transporte tienen 3 niveles (I, II, III donde el más alto es el mejor). Cada jugador puede escoger y colocar un total de 2 niveles.

Por ejemplo, un jugador puede coger una Galera y una Caravana de nivel I (I+I=2 niveles), o un Barco mercante de nivel II, o cualquier otra combinación.

Las Galeras y Barcos Mercantes deben ser colocados en

Mazo de Imperio



Las pantallas son útiles para esconder las monedas de los jugadores.

Las cartas otorgan poderes especiales que se pueden usar en aspectos del juego como Guerra, Comercio o Tecnología.

El tablero del jugador resume las tecnologías del jugador y su nivel de impuestos.



Cada jugador tiene su propio set de dados (1d4, 1d6, 1d8).

un Puerto (icono de ancla 🚢). Nota: los jugadores que empiecen el juego sin Puertos no pueden escoger barcos como medios de transporte iniciales.

- Coloca 1 unidad de Infantería Ligera Bárbara en cada territorio con un icono de fuego (icono 🔥).
- Cada jugador recibe **3 cartas del mazo de Imperio al azar**. Las cartas de Imperio tienen dos caras: la cara delantera muestra a un personaje, la trasera un objetivo. El jugador debe mirar en privado las cartas mirando ambos lados y seleccionar una carta. La carta seleccionada se coloca cerca del tablero de jugador por el lado del personaje, devolviendo las otras dos cartas al mazo. Baraja el mazo de Imperio después de que los jugadores hayan terminado este paso.
- Cada jugador coge una **ficha de objetivo** gratuito (forma de engranaje) de cualquier color de la reserva del juego.

Esta ficha representa un bonus tecnológico inicial del color seleccionado. Coloca las demás fichas de objetivo cerca del tablero.

- Los jugadores colocan **10 marcadores** (discos de madera), **10 marcadores de control** (forma de estrella), **8 marcadores de propiedad** (forma de escudo) y **9 marcadores de ruta** (forma redonda) de sus colores cerca de su tablero de jugador.
- Cada jugador coloca un marcador en el **registro de PH**, en la posición 10, y 1 marcador en el registro de Orden de turno del tablero, en la posición correspondiente a su turno.
- Finalmente, coloca el **marcador de turno** en la Posición 1 del registro de PH.

La preparación está completa y el juego puede empezar.



Mazo de Evento



El Círculo de Guerra es donde se colocan los Ejércitos Bárbaros del turno actual y sus dados.

El registro de orden de turno muestra el orden de juego actual.

El registro de PH muestra los PHs actuales de los jugadores.

Los Asentamientos están indicados en el mapa con un dibujo de un famoso monumento de la zona.



Cada jugador tiene un set de 37 fichas: marcadores de jugador, de control, de rutas y de propiedad.



6

5

FASES DE JUEGO

Un turno completo de juego se divide en 7 Fases:

1. Orden de turno
2. Eventos
3. Impuestos y Mantenimiento
4. Compras
5. Combate
6. Comercio
7. Fin de turno

El orden de turno debe ser respetado para las fases de Comercio y Combate. En las demás fases, todos los jugadores pueden jugar al mismo tiempo.

1. FASE DE ORDEN DE TURNO

Cada turno, empezando por el primero, se realiza una puja para decidir quién será el primer jugador. Los jugadores colocan secretamente una cantidad de florines en su puño cerrado. Todos los jugadores revelan sus manos al mismo tiempo.

Florines: dinero usado para comerciar con mercancías, recaudar impuestos, construir edificios, comprar ejércitos mercenarios y tecnologías, negociar acuerdos diplomáticos y traiciones. Las monedas tienen 6 tamaños y valores diferentes: 1, 5, 10, 50, 100 y 500.

El ganador de la puja es el primer jugador. El orden de turno de los otros jugadores sigue el valor de sus pujas. Los empates en primera posición se resuelven con una segunda puja entre los jugadores empatados. Esta segunda puja se añade a la primera para hacer la puja total. Si hay empates en alguna de las demás posiciones, el orden anterior se invierte (o se hace al azar si es en el primer turno). **Solo el ganador de la puja** (el primer jugador) paga su puja, y la deberá pagar al **jugador que quedó último en el orden de turno**.

2. FASE DE EVENTOS

El primer jugador realiza los siguientes pasos, en el orden indicado (en el primero turno, solo se realiza el paso 1):

1. Determinar los dados de los bárbaros: Cuando los jugadores se mueven a territorios bárbaros, se enfrentarán a una **horda bárbara**. Del mismo modo, en caso de rebelión en un territorio, los jugadores tendrán que luchar contra una horda bárbara.

La **horda bárbara** representa las miniaturas que se deberán colocar en un territorio cuando el ejército de un jugador entra en cualquier territorio bárbaro u ocurre una rebelión. Son las Infanterías Ligeras, Arqueros y Capitanes de color gris.

La composición de la horda y su fuerza cambian cada turno: **el primer jugador tira los 3 dados de los bárbaros** para determinar el tipo de bárbaros y sus valores de batalla. La horda siempre está formada por **1 infantería ligera bárbara**

- +1 **infantería ligera** bárbara con un resultado de 1-3 en el d4;
- +1 **arquero** bárbaro con un resultado de 1-3 en el d6;
- +1 **Capitán** bárbaro con un resultado de 1-3 en el d8;

Después de la tirada, **el primer jugador puede volver a lanzar** una vez cualquier dado a su elección. Los resultados tras la retirada son definitivos.

Ejemplo de tirada de dados de los bárbaros: El primer jugador lanza los dados de los bárbaros y obtiene: 3 (1d4), 5 (1d6) y 1 (1d8). 3 = +1 infantería ligera; 5 = nada; 1 = +1 Capitán. La horda bárbara estaría formada entonces por 2 infanterías ligeras y 1 Capitán. El jugador elige relanzar el d8 obteniendo un resultado de 4. Esto significa que la Horda Bárbara estará compuesta este turno de 2 infanterías ligeras.

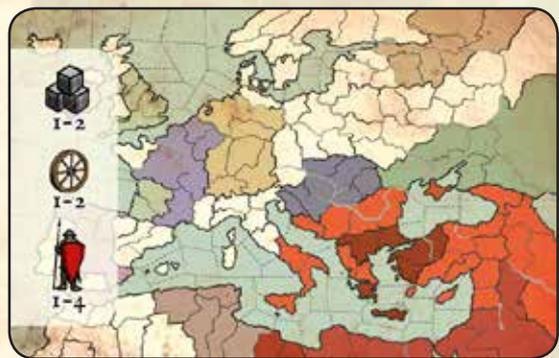
Cuando la composición de la horda se determine, el primer jugador coloca las miniaturas correspondientes y los dados lanzados en el **Círculo de Guerra** situado en el tablero, sobre el registro de PH, para indicar la composición de la horda en el turno actual.



El **Círculo de Guerra** está ubicado en la esquina superior derecha del tablero.

Los resultados de los dados de los bárbaros serán usados en las batallas como las puntuaciones de los bárbaros (ver 5. FASE DE COMBATE).

2. Comprobar la carta de Evento (solo desde el segundo turno de juego): El primer jugador roba una carta de evento de la parte superior del mazo de Evento.



Las **cartas de Evento** muestran en rojo (claro y oscuro) los espacios donde ocurre el evento. Cada carta indica 3 posibles efectos (iconos a la izquierda) de los cuales solo 2, elegidos por el primer jugador, tendrán lugar. Nota: si la carta tiene también un símbolo "graal"  ignóralo. Se aplica solo en la versión del prototipo histórico.

El primer jugador **escoge** 2 de los 3 iconos representados en la carta y aplica sus efectos en los territorios señalados en rojo en la carta, así como en las zonas marítimas adyacentes. Los iconos significan:



Movimiento. Cada jugador con al menos 1 medio de transporte en un territorio rojo indicado en la carta de Evento debe tirar 1d6. Con un resultado de 3-6 no ocurre nada. Con otro resultado el jugador debe seleccionar 1 o 2 (resultado del dado) medios de transporte localizados en los territorios rojos y bajar sus PM a 0. Coloca un marcador de detención  junto a las miniaturas afectadas para reflejar la penalización. Retira los marcadores al final del turno..



Ejércitos. Cada jugador que tenga al menos 1 unidad de ejército en los territorios indicados en rojo en la carta de Evento debe tirar 1d6. Con un resultado de 5-6 no ocurre nada. Con otro resultado el jugador debe distribuir 1-4 puntos de daño (resultado del dado) entre 1 o más unidades que estén en los territorios rojos. Cualquier unidad que sea eliminada es retirada del tablero.



Edificios. Cada jugador con al menos 1 edificio en un territorio rojo indicado en la carta de Evento debe tirar 1d6. Con un resultado de 4-6 no ocurre nada. Con otro resultado el jugador debe distribuir 1-3 (resultado del dado) puntos de daño entre 1 o más de sus edificios que estén en los territorios rojos. Coloca los correspondientes marcadores de destrucción  junto a los edificios afectados para reflejar este efecto. Cualquier edificio destruido es retirado del tablero.



Mercancías. Cada jugador con al menos 1 cubo en un medio de transporte situado en un territorio rojo indicado en la carta de Evento debe tirar 1d6. Con un resultado de 3-6 no ocurre nada. Con otro resultado el jugador pierde 1-2 (resultado del dado) mercancías (cubos) de un medio de transporte comercial que esté en los territorios rojos.

Ejemplo de Evento. Aplicando la carta de Evento de la página anterior. El primer jugador elige aplicar los efectos de Evento de Ejércitos y Movimiento. Solo el jugador Amarillo tiene ejércitos en un territorio de la región indicada en rojo, mientras que los jugadores Blanco y Azul tienen unidades con PM. El jugador Amarillo lanza 1d6 y obtiene un 4 para el efecto de los Ejércitos, y aplica 4 puntos de daño a unidades de ejército amarillas en los territorios rojos. El jugador Amarillo elimina 2 Infanterías Pesadas aplicando 2 puntos de daño a cada una. No hay más tiradas de daño de ejércitos porque ningún otro jugador tiene unidades de ejército en los territorios rojos. Los jugadores Blanco y Azul tiran entonces para el efecto de Movimiento y obtienen respectivamente 5 (no ocurre nada) y 1. El jugador Azul coloca un marcador de detención junto a una Caravana Azul, reduciendo sus MP a cero.

3. Refuerzos bárbaros (solo desde el turno 2): El primer jugador gana 3 puntos bárbaros que pueden ser gastados para añadir unidades bárbaras y/o mover hordas bárbaras. Por cada punto gastado, el jugador puede colocar 1 unidad bárbara en el tablero o mover una horda bárbara en un territorio a un territorio adyacente.

- Al añadir unidades bárbaras, el jugador puede añadir 1 unidad en un territorio que tenga al menos una unidad bárbara o en un territorio con icono  que no esté bajo control de un jugador.

Si todos los territorios con un icono  están controlados por los jugadores, el primer jugador puede colocar unidades bárbaras en cualquier territorio no controlado y vacío fuera de los Reinos Iniciales de los jugadores (“vacío” significa sin ejércitos, máquinas de asedio, medios de transporte o edificios). El primer jugador también puede añadir infanterías ligeras a una horda bárbara, pero solo puede añadir un arquero si la horda contiene 2 o más unidades; un Capitán solo se puede añadir si la horda contiene 4 o más unidades.

- Si el jugador decide mover bárbaros, todas las unidades bárbaras en un territorio deben moverse a un territorio/zona de mar adyacente. Solo se gasta 1 punto para mover cualquier número de unidades de un territorio a otro adyacente. Si una horda bárbara se mueve a una zona de mar, coloca una galera bárbara en ella (usa los marcadores de Propiedad de los bárbaros para indicar que la galera está controlada por los bárbaros). La galera bárbara se retira cuando la horda se mueve a un territorio de tierra (ver FASE DE COMBATE, apartado MOVIMIENTO).

El primer jugador **no puede mover:**

- Unidades bárbaras que están en el mismo territorio que unidades de otro jugador.
- Unidades bárbaras que están en un territorio bajo control del primer jugador.

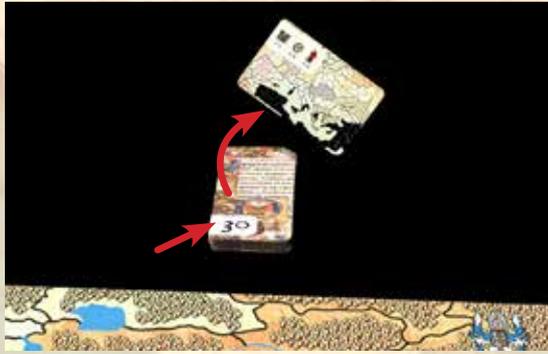


Por ejemplo, el primer jugador añade 1 Infantería Ligera Bárbara a Trebisonda y a continuación mueve la horda compuesta por 2 infanterías 2 territorios para atacar al jugador Amarillo.

4. Comprobar rebeliones (solo desde el turno 2): El primer jugador mira el reverso de la carta que está en la parte de arriba del mazo de Evento. En la parte superior del reverso de la carta hay un número que representa el nivel de impuestos tolerado en el turno actual. Todos los jugadores que tengan un nivel de impuestos más alto sufren 1 rebelión por cada nivel de diferencia entre su nivel de impuestos y el que figura en la carta. Los jugadores afectados deben colocar en sus territorios un número de hordas bárbaras igual a la diferencia entre los dos niveles de impuestos.

3. FASE DE IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO

Los jugadores escogen su **nivel de impuestos** colocando un marcador (disco de madera) en el registro de impuestos de su tablero de jugador, en el espacio correspondiente (10-20-30-40-50).



Ejemplo de nivel de impuestos tolerado: El primer jugador roba la carta de Evento actual, completa los efectos asociados y a continuación comprueba el número del reverso de la carta que queda en la parte superior del mazo de Eventos (es decir, la carta de Evento que se jugará en el turno siguiente). Este número representa el máximo nivel de impuestos tolerado por la población, en este caso 30 florines.



Ejemplo de nivel de impuestos. El jugador Verde escoge un nivel de impuestos de 30 florines y coloca el marcador verde en el tercer espacio.

Primero, los jugadores que sufren una rebelión deben comprobar si ya tenían al menos un territorio rebelde (ocupado por bárbaros) dentro de los límites de su Reino inicial: de ser así, **pierden 1PH por cada nueva rebelión que reciban este turno.**

A continuación, por cada nueva rebelión, los jugadores deben colocar una horda bárbara en los territorios de su Reino inicial que contengan menor número de unidades de ejército (empezando por los territorios sin unidades). En caso de empate entre territorios, el jugador elige dónde colocar las unidades.



Ejemplo de penalización de PH por rebelión: El jugador Verde tiene un nivel de impuestos de 50 florines. El nivel tolerado en el turno actual es 30. Por tanto, el jugador Verde sufre 2 rebeliones. El jugador Verde ya tiene 2 territorios rebeldes, por lo que recibe una penalización de -2PH.

La composición de la horda bárbara actual es determinada en el paso 1 del turno actual, y está colocada en el Círculo de Guerra del tablero.

A continuación, los jugadores calculan sus **ingresos** de la siguiente forma:

- Una cantidad de florines igual a su **nivel de impuestos** por cada uno de sus territorios **controlados**. Cada edificio civil (ver 4. FASE DE COMPRAS) cuenta como territorio adicional: +1 territorio por la Aldea, +2 territorios por Pueblo, +3 territorios por Ciudad.

Un territorio se considera **controlado** por un jugador si es parte del reino inicial del jugador, si contiene un ejército del jugador o si contiene un marcador de control. Además, el territorio no puede tener unidades bárbaras ni unidades de otros jugadores (a menos que haya un pacto que lo permita).

- X florines adicionales por cada **ciudad** en sus territorios. Una ciudad produce 20 florines x valor de Gran Mercado del territorio (ver apartado GRAN MERCADO).

Los jugadores pagan sus **gastos** de la siguiente forma:

- **20 florines** por el mantenimiento de cada **unidad de ejército** (infantería ligera, infantería pesada, arquero, caballería, capitán), **medio de transporte** (carro de guerra, caravana, galera, barco mercante), y **máquina de asedio** (catapulta, lanzapie-dras, bombardas) que controlen, sin importar tipo ni nivel.

Ejemplo de mantenimiento. El jugador Amarillo controla 2 infanterías ligeras, 1 infantería pesada, 1 arquero, 1 caballería, 1 capitán, 1 bombardas, 2 carros de guerra y 1 galera. Pagará por tanto unos gastos de mantenimiento de 200 florines

Los jugadores pueden eliminar gratuitamente cualquier unidad que tenga coste de mantenimiento para evitar pagar por ella. Los elementos eliminados vuelven a la reserva del jugador o a la reserva general. Nota: Eliminar unidades es obligatorio si los jugadores no tienen suficiente dinero para pagar los costes de mantenimiento y si no pueden pedir un préstamo (ver sección D. DEUDAS). Cuando los jugadores no tienen suficiente dinero para pagar los intereses de sus deudas y no pueden pedir un nuevo préstamo, caen en bancarrota (ver D. DEUDAS, Bancarrota).



Hay 6 ramas de tecnologías disponibles (de izquierda a derecha: azul, amarillo, naranja, rojo, verde y morado), cada una con 4 niveles de tecnología (de arriba a abajo). La escala negra (abajo a la derecha) muestra el nivel de impuestos del jugador.

4. FASE DE COMPRAS

En esta fase, los jugadores pueden **comprar** Tecnologías, Edificios, Medios de transporte, Ejércitos, Máquinas de Asedio y cartas de Imperio. También es posible **mejorar** Edificios, Medios de transporte, Máquinas de Asedio o Capitanes que ya estén en juego, y **reparar** Edificios dañados.

Los jugadores pueden realizar esta fase simultáneamente. Si algún elemento de la reserva no está disponible para todos los jugadores que lo quieran, se debe seguir el orden de turno para comprarlo.

TECNOLOGÍAS

Se adquieren pagando 100 florines por nivel tecnológico. *Ejemplo: 400 florines por una tecnología de 4º nivel.*

- Para adquirir una tecnología de una determinada rama, **el jugador debe poseer ya todas las tecnologías anteriores de la misma rama.**
- Se permite comprar un **máximo de 1 tecnología de cada rama por turno.**
- Los jugadores deben colocar (o mover) sus marcadores (discos) en el tablero de jugador para indicar las tecnologías que poseen.
- Poseer una tecnología permite a los jugadores hacer determinadas **acciones adicionales.**
- Cada acción tecnológica tiene un coste de activación de un color específico (puntos de tecnología). Los jugadores pueden producir puntos de tecnología activando sus cartas de Imperio o girando sus marcadores de objetivo del color apropiado (ver sección A. CARTAS DE IMPERIO).

Ejemplo: cuando se activa la tecnología Comercio, el jugador puede vender mercancías a un precio más alto gastando un por cada mercancía.

Ejemplo: cuando se activa la tecnología Masonería, el jugador puede diseñar edificios civiles (por una Aldea, por un Pueblo o para una Ciudad).

EDIFICIOS

Los jugadores solo pueden colocar edificios en el tablero si cumplen los requisitos necesarios y tienen suficiente dinero para pagar su coste. Los requisitos y coste se muestran en la siguiente tabla:

Tipo	Liv.	PS	Coste	Requisito
Aldea	I	2	100 florines	Asentamiento, diseñar con Masonería
->Pueblo	II	4	200 florines	Asentamiento, diseñar con Masonería
->Ciudad	III	6	300 florines	Asentamiento, diseñar con Masonería
Torre	I	3	100 florines	Diseñar con Arquitectura
->Fortaleza	II	6	200 florines	Diseñar con Arquitectura
->Castillo	III	9	300 florines	Diseñar con Arquitectura
Catedral	III	3	300 florines	Religión

Para construir el edificio es necesario **diseñarlo primero**. Esto se hace a través de la activación de determinadas tecnologías: **Masonería, Arquitectura y Religión**, que se requieren respectivamente para edificios civiles (Aldea, Pueblo, Ciudad), militares (Torre, Fortaleza, Castillo) y religiosos (Catedral).

Tras activar la tecnología correspondiente, el jugador **debe pagar el coste de construcción** en florines, tras lo cual el jugador coge la miniatura del edificio de la reserva y la coloca en un territorio bajo su control. Los edificios Civiles necesitan que el territorio sea un **Asentamiento**, los edificios militares y religiosos pueden colocarse en cualquier territorio.

Los **Asentamientos** están representados en el tablero por una ilustración de un edificio y el nombre del lugar histórico. Son los espacios donde es posible construir edificios Civiles, comerciar y colocar refuerzos. Si junto al nombre del territorio hay un icono de ancla, el área tiene un puerto.



El **nivel de los capitanes** se indica con un elemento específico de las miniaturas. En el nivel I, la miniatura lleva una lanza; en el nivel II, un pequeño estandarte; en el nivel III un gran estandarte. Los jugadores deben cambiar las piezas correspondientes en función del nivel de sus capitanes.

MÁQUINAS DE ASEDIO

Pueden ser de nivel I, II o III. Hay 3 miniaturas diferentes para representar estos tres niveles: Catapulta (nivel I), Lanzapiedras (nivel II) y Bombarda (nivel III).

Como requisito para las máquinas de asedio, es necesario activar la tecnología **Matemáticas**. Los jugadores deben diseñar la máquina activando la tecnología Matemáticas usando /nivel y pagar su coste de construcción: 100 florines por nivel (I, II o III). Los jugadores pueden mejorar una máquina de asedio a un nivel superior pagando la diferencia de coste (tanto en  como en florines) entre los dos niveles.

Ejemplo de mejora. Un jugador quiere mejorar una Catapulta a Bombarda. Primero, el jugador activa la tecnología Matemáticas gastando  (diseñar una máquina de asedio de nivel III requiere  mientras que una de nivel I requiere 0, la diferencia para mejorarla es por tanto de ). A continuación, el jugador tiene que pagar 200 florines (una Bombarda cuesta 300 florines, una Catapulta cuesta 100, la diferencia es $300-100=200$ florines). Por último, el jugador sustituye la miniatura de la Catapulta por la de la Bombarda, y coloca la Catapulta en la reserva..

Las máquinas de asedio pueden ser colocadas/mejoradas en cualquier Asentamiento controlado o en un territorio controlado que tenga un edificio militar.

Los jugadores deben colocar un **marcador de propiedad** (con forma de escudo) sobre la máquina de asedio (o junto a ella) para indicar su propiedad (utiliza los marcadores con el nivel correspondiente a la máquina). Si un jugador no tiene marcadores disponibles, no puede construir más máquinas de asedio.

CARTAS DE IMPERIO

Comprueba la sección CARTAS al final del reglamento para ver la descripción detallada de las mismas.

Las cartas de Imperio tienen dos caras: la de **personaje** y la de **objetivo**. El anverso de la carta representa a un personaje con una habilidad especial relacionada con el combate, espionaje, recolección de impuestos, diplomacia, comercio etc. Las cartas de Imperio otorgan habilidades especiales o puntos tecnológicos a los jugadores. El reverso de la carta describe un objetivo del juego; cumplirlo hará que el jugador gane valiosos PHs. Cada carta de

Imperio es única.

COMO COMPRAR UNA CARTA DE IMPERIO

Cada jugador empieza el juego con una carta de Imperio (ver apartado PREPARACIÓN DE LA PARTIDA). En cada fase de compras, se puede comprar 1 carta adicional. Solo se puede comprar 1 carta de Imperio por turno.

Una carta de Imperio cuesta **100 florines +50 florines adicionales** por cada carta de Imperio que el jugador ya posea.

Ejemplo de carta de Imperio. Un jugador que ya tenga 3 cartas de Imperio pagará 250 florines para comprar una (cuarta) carta.

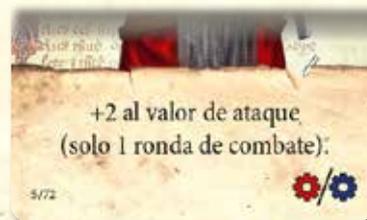
Cada vez que compre una carta, el jugador roba 2 cartas + 2 cartas por cada catedral que tenga en territorios controlados. El jugador las mira y selecciona 1 carta, colocando el resto boca abajo en la parte inferior del mazo.

Durante la partida, las cartas de Imperio de los jugadores se colocan con la cara del personaje hacia arriba, cerca del tablero del jugador. Los jugadores pueden mirar en cualquier momento los objetivos de sus propias cartas, pero no deben enseñarlos a otros jugadores.

CÓMO USAR UNA CARTA DE IMPERIO

Un jugador puede usar una carta de Imperio en cualquier momento durante su turno, como una acción instantánea. Las cartas de Imperio se pueden usar de tres maneras distintas:

A) **Habilidad del personaje:** Gira la carta 90 grados y usa la habilidad del personaje (texto de la carta). La carta girada no está disponible durante el resto del turno, pero podrá volver a usarse en turnos sucesivos.



Ejemplo de habilidad de personaje: El jugador Verde está en un combate, y tiene la carta Condotiero que se ve en la imagen. Girando la carta 90 grados, el jugador Verde gana un bonus de +2 a su valor de ataque en una batalla (pero no gana puntos de tecnología).

B) **Puntos de Tecnología (PT):** Gira la carta 90 grados y usa los PT que aparecen en la esquina inferior derecha de la carta. La carta girada no está disponible durante el resto del turno, pero podrá volver a usarse en turnos sucesivos. El símbolo "/" indica que la carta genera un PT de un tipo o de otro, pero no ambos.

- Los PTs pueden utilizarse para desarrollar una tecnología del color correspondiente.
- Todos los PTs deben ser utilizados en la fase actual del turno en el que se activa la carta. Cualquier PT no utilizado en el momento se pierde.

Nota: Las cartas que no tienen PTs en su esquina inferior derecha no pueden ser activadas por Puntos de Tecnología.

5. FASE DE COMBATE

El primer jugador elige si quiere seleccionar una o más unidades y hacer un **movimiento completo** a un territorio o bien pasar. Si surge una situación de combate, se resuelve inmediatamente. A continuación, el segundo jugador hace lo mismo seguido de todos los demás, hasta que todos los jugadores hayan realizado la fase.



Ejemplo de Puntos de Tecnología: Un jugador tiene las dos cartas que se ven en la imagen. Al girar la carta del Científico 90 grados, el jugador gana 1 punto de tecnología verde . Al girar la carta del Condotiero, el jugador puede ganar 1 punto de tecnología rojo o bien 1 punto de tecnología azul . Con 100 florines, y el PT verde (con Masonería), el jugador podría colocar una nueva Aldea en un asentamiento controlado. El PT rojo (con Artes Militares), junto con otros 100 florines, se podría usar para colocar un Capitán de nivel I en un territorio controlado donde haya una Torre.

C) **Objetivo:** Cuando un jugador cumpla los requisitos indicados en el reverso de una de sus cartas de Imperio, puede mostrar el objetivo y devolver la carta a la parte inferior del mazo. El jugador gana 1 marcador de objetivo con forma de engranaje del mismo color que el símbolo de engranaje que aparece en la parte inferior derecha de la carta. Si hay dos símbolos de color en la carta, el jugador puede escoger el que prefiera. Si no hay iconos de engranaje en la carta, el jugador escoge un marcador de objetivo de cualquier color. **Importante:** Los jugadores solo reciben marcadores de objetivo mientras haya fichas disponibles en la reserva.

Los marcadores de objetivo se pueden usar como puntos de tecnología durante la partida, y además otorgan PH al final. Cuando se usa un marcador para obtener puntos de tecnología, el jugador debe darle la vuelta para indicar que no estará disponible de nuevo hasta el siguiente turno.



Ejemplo de objetivo: El jugador Azul tiene la carta que se ve en la imagen (el reverso se puede ver a la izquierda y el anverso a la derecha). El jugador Azul construye un Castillo en un territorio adyacente a 4 torres, consiguiendo el objetivo que se describe en la carta. Entonces el jugador Azul muestra la carta a los demás jugadores, la descarta, y coge 1 marcador de objetivo de color rojo de la reserva.

Movimiento completo: Las unidades de ejército deben empezar a moverse desde un mismo territorio y hacerlo hasta que sus Puntos de Movimiento (PMs) se agoten. Los PMs pueden agotarse de 3 maneras distintas: porque las unidades han gastado todos los PMs que tienen, porque el jugador decida detener el movimiento (los PMs restantes se pierden) o porque las unidades entren en un territorio oponente y comience una batalla.

Nota: un jugador puede añadir o quitar unidades de un grupo en movimiento durante el trayecto. Las unidades que se sumen al movimiento deben estar en un territorio por el que pase el grupo que se mueve. Las unidades que se queden en un territorio del trayecto agotan sus puntos y permanecen en dicho territorio.

Tras la primera ronda de movimientos, se puede realizar otra. De nuevo, el primer jugador realiza un movimiento completo o pasas, y los demás jugadores lo hacen manteniendo el orden de turno. Esto continua por tantas rondas de Combate como sean necesarias hasta que todos los jugadores pasen o todos los posibles movimientos se completen. Para indicar que un grupo de unidades ya se ha movido, se coloca junto a él un marcador de parada

Ronda de combate: Es cada una de las fases donde los jugadores realizan un movimiento completo o pasa. El Movimiento se continúa inmediatamente con una batalla si las unidades que se mueven se encuentran con unidades enemigas en el mismo territorio (o zona de mar). La batalla continúa mientras haya 2 o más oponentes en el mismo territorio/zona de mar.

MOVIMIENTO

Los jugadores pueden mover las unidades que tengan PMs disponibles (carros de guerra, galeras y máquinas de asedio). Los medios de transporte tienen un valor de Capacidad y permiten al jugador mover ejércitos con ellos; los carros de guerra sirven para el movimiento terrestre y las galeras para el movimiento marítimo. Para poder realizar el movimiento, el carro de guerra debe estar en el mismo territorio que el grupo de unidades que se mueve, de la misma forma que la galera debe estar en la misma zona de mar.

- Moverse desde 1 territorio (o zona de mar) a otro **cuesta 1 Punto de Movimiento (PM)**. Moverse desde una zona de mar a un territorio terrestre (atracar) o desde un territorio terrestre a una zona de mar (embarcar) es un movimiento normal y cuesta 1 PM.
- Una unidad con 0 PM no se puede mover a menos que su movimiento no tenga coste. Los Puntos de Movimiento gastados se recuperan al final del turno.

- **Atracar/Levar anclas:** cuando un barco llega desde una zona de mar a un territorio terrestre con puerto, su miniatura se coloca en el territorio. Cuando un barco en puerto sale al mar, las miniaturas se mueven a la zona de mar adyacente. Una galera debe estar en puerto en el mismo territorio que el grupo de unidades que quieren subir. De la misma forma, una galera en puerto que lleve unidades solo puede descargarlas en el mismo territorio. Cargar y descargar unidades no tiene coste de PM. Un barco debe estar en puerto para poder cargar/descargar unidades. Esto mismo se aplica a la hora de cargar y descargar mercancías (cubos).
- Cualquier medio de transporte se puede mover en solitario, sin ejércitos en su interior.
- Todos los movimientos terrestres que se realicen desde un territorio que contenga un castillo hacia territorios adyacentes (y no al revés) son **gratuitos** (no cuestan PM), pero solo para el jugador que controle el territorio que tiene el castillo (este es uno de los pocos casos en que las unidades pueden moverse sin medios de transporte).

En el juego, los **carros de guerra** funcionan como las galeras a pesar de que estos transportes no llevaban tropas en la Edad Media, pero llevaban los suministros, permitiendo por tanto a las unidades usar PMs.



El grupo de unidades del jugador Verde que está en el territorio con un castillo puede moverse gratuitamente hacia las unidades azules, incluso sin carro de guerra que les facilite suministros. El movimiento es gratuito (0 PMs).

Nota: aunque los dos territorios que componen el estrecho de Dardanelos (Dardanelles) están separados por mar, las unidades de ejército pueden moverse por tierra de un territorio a otro sin transportes navales. Esta regla se aplica únicamente a este lugar en cuestión.

Algunas situaciones reducen inmediatamente los PMs a cero:

- Si los ejércitos de un jugador se mueven a un territorio donde no hay unidades de ejército y que no esté bajo el control de otro jugador, una **horda bárbara se coloca inmediatamente en ese espacio** (a menos que una habilidad especial lo evite). El movimiento del ejército termina inmediatamente, los **PMs restantes se pierden** (a menos que una habilidad especial lo evite) y comienza una batalla.
- Si los ejércitos de un jugador se mueven a un territorio que contenga un ejército enemigo, el movimiento se detiene inmediatamente, los **PMs restantes se pierden** (a menos que una habilidad especial lo evite) y comienza una batalla.
- Si los ejércitos de un jugador se mueven a un territorio vacío controlado por un oponente, el movimiento termina inmediatamente, los **PMs restantes se pierden** (a menos que una habilidad especial lo evite) y el jugador que ha realizado el movimiento pasa a controlar el territorio.

El número de PMs disponibles en cada turno depende del tipo de

transporte, su nivel y su capacidad de transporte/suministro, como se indica en la siguiente tabla:

Transporte militar	Nivel	Capacidad	PMs
Carro de Guerra/Galera	I	3	6
Carro de Guerra/Galera	II	6	7
Carro de Guerra/Galera	III	9	8
Máquina de asedio (de cualquier tipo)	cualquiera	0	4

Los carros de guerra solo pueden llevar unidades. Cada unidad de ejército ocupa 1 unidad de Capacidad del medio de transporte. Una galera puede también llevar un carro de guerra y/o máquina de asedio, utilizando 1 punto de capacidad.

Por ejemplo, un carro de guerra de nivel II puede suministrar hasta 6 unidades de ejército. Una galera de nivel III puede cargar hasta 9 unidades de ejército.

Por ejemplo, si 1 carro de guerra, 1 catapulta y 3 unidades de ejército están cargados en una galera de nivel II, ocupan 5 del total de 6 espacios disponibles en la galera.



Ejemplo de movimiento: Gastando 1 PM, el jugador Azul mueve su carro de guerra de nivel I y 3 unidades a Constantinopla, donde hay una galera en puerto. Allí, las 3 unidades de ejército se suben a la galera (automáticamente, no cuesta PM) y la galera se mueve al mar. El carro de guerra todavía tiene 3PMs, así que se mueve de vuelta.



Ejemplo de movimiento: El jugador Azul mueve el carro de guerra de nivel I y 3 unidades a un territorio adyacente. El movimiento termina inmediatamente porque hay unidades amarillas en el territorio.

BATALLA

Cuando dos ejércitos enfrentados se encuentran en un territorio, comienza una batalla. La batalla está compuesta por una o varias rondas de batalla con tiradas de dados:

1. Cada ronda de batalla empieza con el ataque de **artillería** (máquinas de asedio). Los jugadores asignan unidades de ejército a manejar las máquinas de asedio. Estas unidades no participarán en el resto de fases de combate. El daño de artillería se debe resolver antes de avanzar al paso 2 (ver MÁQUINAS DE ASEDIO).
2. Los jugadores determinan si los poderes de los **capitanes** y **arqueros** están activos (ver CAPITANES y ARQUEROS).
3. Si uno de los bandos tiene **arqueros** activos (o un capitán activo como arquero), atacan ahora. El daño de los arqueros se debe resolver antes de avanzar al paso 4 (ver ARQUEROS).
4. Ahora empieza el combate cuerpo a cuerpo. Antes de tirar los dados, **se deben evaluar los poderes de las demás unidades de ejército**. Los jugadores comprueban si sus infanterías ligeras, infanterías pesadas y caballerías tienen activos sus poderes para esta ronda de combate. Estos poderes permanecerán activos incluso si la unidad que nos genera es eliminada antes del final de la ronda.
5. El jugador activo ataca y tira sus 3 dados (d4, d6 y d8). El atacante puede elegir relanzar hasta tres dados, pero solo una vez cada uno. El resultado más alto de entre los 3 dados es su **valor de ataque**.

Tirada crítica: si dos o más dados indican el mismo resultado, sus resultados se multiplican para obtener el valor de ataque, siempre que el resultado final sea más alto que el mejor resultado individual de uno de los dados.

Ejemplos de tiradas críticas: Las puntuaciones finales de los dados son: 3, 3 y 3. El valor de ataque es $3 \times 3 \times 3 = 27$.
Con 5, 5 y 4, el valor de ataque es $5 \times 5 = 25$.
Con 2, 2 y 5, el valor de ataque es 5, no $2 \times 2 = 4$, porque 4 es un resultado inferior a 5.

Valor de bajas: el resultado más bajo obtenido con un dado en la tirada es el valor de bajas, que representa las pérdidas en el propio ejército del jugador, independientemente de si salió victorioso o no.

Penalización de orden de turno: El valor de ataque del jugador se penaliza en función de su orden de turno. El primer jugador no sufre penalización. La penalización depende del número de jugadores y de su posición en el orden de turno, tal y como indica la siguiente tabla:

	Orden de turno										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Número de jugadores	3	0	-1	-3							
	4	0	-1	-2	-3						
	5	0	-1	-1	-2	-3					
	6	0	-1	-1	-2	-2	-3				
	7	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3			
	8	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3		
	9	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	
	10	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3

Ejemplo: en una partida de 4 jugadores, el 3º jugador

sufre una penalización de -2 en cada valor de ataque. Las casillas amarillas son para las expansiones de hasta 10 jugadores.

6. El jugador defensor sigue el mismo procedimiento que el jugador atacante.
7. Compara los valores de ataque de los dos bandos; el jugador con el **valor de ataque más alto gana la ronda de batalla**. Empate: Si los valores de ataque son los mismos para los dos jugadores, el resultado de la ronda de batalla es un empate, sin ganador o perdedor. Ambos jugadores omiten el paso 8 y van directamente al paso 9.
8. Calcula la diferencia entre ambos valores de ataque. La diferencia no puede ser más alta que el número de unidades cuerpo a cuerpo del jugador ganador. Si el resultado es mayor, se reduce al número de unidades del ganador. Esto representa la **puntuación de batalla**. Además de su valor de bajas, el bando perdedor recibirá tantos puntos de daño como la puntuación de batalla.
Superioridad absoluta: Por cada 20 puntos de diferencia entre los dos valores de ataque, el ganador puede elegir infligir un punto más de daño o recibir un punto menos de bajas.
9. El ejército perdedor recibe daño igual a la puntuación de batalla, junto con el daño extra de la superioridad absoluta o el poder de la caballería (si se aplican) (ver CABALLERÍA). El jugador que posee el ejército derrotado decide cómo asignar el daño entre sus unidades militares.
10. Ambos ejércitos reciben daño igual a su propio valor de bajas. Los jugadores deciden cómo asignar el daño a sus unidades militares. Esta operación la realiza primero el atacante.

Si la batalla es entre un jugador y una horda bárbara, el resultado de los dados de los bárbaros ya está en el Círculo de Guerra (se determina cada turno en la Fase de Evento).

Si quedan unidades tras la anterior ronda de batalla, **el atacante puede escoger: iniciar una nueva ronda de batalla o rendirse** (ver los párrafos HUIDA y RENDICIÓN).



Ejemplo de batalla: El jugador Azul (primer jugador) ataca y tira sus dados obteniendo: 3 (d8), 5 (d6) y 1 (d4). Decide relanzar el d8 y el d4. Los resultados finales son 5, 5 y 1. El valor de ataque es $5 \times 5 = 25$ y el valor de bajas es 1. El jugador Amarillo lanza: 4 (d8), 2 (d6) y 1 (d4). Relanza el d8 y el d6. Los resultados finales son respectivamente 7, 4 y 2. El jugador amarillo juega en cuarto lugar en una partida de 4 jugadores, por lo que tiene una penalización de orden de turno de -3. El valor de ataque es 4 (7 es el dado más alto -3 penalización) y el valor de bajas es 2. El jugador Azul tiene el valor de ataque más alto y es el ganador. La puntuación de batalla es 25 (Azul) - 4 (Amarillo) = 21 puntos de daño, pero como solo hay 1 unidad de ejército azul, los puntos de daño no pueden ser más altos de 1. Por

lo tanto, el Azul haría solo 1 punto de daño a la unidad amarilla. Como la puntuación de batalla supera 20, el Azul tiene superioridad absoluta y puede reducir el daño de bajas a su unidad o infligir 1 daño adicional.

A continuación, los dos jugadores reciben daño igual a su valor de bajas. El jugador azul decide usar su superioridad absoluta para reducir el daño de bajas sobre sus unidades de 1 a 0. El jugador amarillo recibe 2 daños de bajas, con un total de 3 puntos de daño.

EJÉRCITOS

Cada tipo de unidad de ejército tiene un **poder específico**. La disponibilidad de estos poderes depende de las tropas oponentes. Si un tipo de unidad está solo en uno de los dos bandos enfrentados, se puede usar el poder de la unidad.

El orden es importante. Después del ataque de las máquinas de asedio, hay que comprobar el poder de los arqueros. Una vez que se completa la fase de los arqueros, hay que comprobar la disponibilidad de los poderes de las demás unidades: infanterías ligeras, infanterías pesadas y caballerías. Los Capitanes se consideran también como unidades del tipo del poder que tengan.

ARQUERO

Poder: Si solo uno de los bandos en combate contiene unidades de arqueros, los arqueros disparan e infligen su daño antes del ataque cuerpo a cuerpo, pudiendo eliminar unidades enemigas antes de que puedan luchar. Por cada unidad de arquero, se lanza 1d8. Por cada resultado de 1-3, las flechas aplican 1 punto de daño al ejército oponente. Este daño debe ser aplicado antes de iniciar la batalla y de la comprobación de poderes de otras unidades. Si el objetivo es una horda bárbara, aplica el daño primero a las infanterías ligeras, luego a los arqueros y finalmente a los capitanes.

Daño: Si una unidad de arquero recibe 1 punto de daño, es eliminada y devuelta a la reserva del jugador.

INFANTERÍA LIGERA

Poder: Si solo uno de los bandos en combate contiene infanterías ligeras, por cada infantería ligera que se sacrifique (que sea eliminada del tablero y colocada en la reserva del jugador) antes de lanzar los dados de combate, el valor de ataque tiene un bonus de +4.

Daño: Si una infantería ligera recibe 1 punto de daño, es eliminada y devuelta a la reserva del jugador.



Ejemplo de poder de Infantería Ligera. El jugador Azul es el primer jugador, por lo que no tiene penalización de orden de turno en su valor de ataque. Además tiene al menos 1 unidad de infantería ligera, mientras que el Amarillo no tiene ninguna, por lo tanto puede usar el poder de la infantería ligera. El jugador Azul sacrifica 1 infantería ligera y gana +4 al valor de ataque. A continuación, el jugador Azul lanza los dados y obtiene 7, 5 y 1. El valor de ataque es $7+4=11$.

INFANTERÍA PESADA

Poder: Si solo uno de los bandos en combate contiene infanterías pesadas, cada unidad de infantería pesada reduce en 1 el valor de bajas hasta un mínimo de 0.

Daño: Si una infantería pesada recibe 1 punto de daño, es eliminada y sustituida por una infantería ligera de la reserva del jugador. Si el jugador no tiene disponibles infanterías ligeras en su reserva, la infantería pesada es directamente eliminada.

CABALLERÍA

Poder: Si solo uno de los bandos en combate contiene caballerías, después de las puntuaciones de batalla, cada unidad de caballería en el bando ganador, o si el resultado terminó en empate, inflige 2 puntos de daño adicionales al oponente.

Daño: Si una caballería recibe 1 punto de daño, es eliminada y sustituida por una infantería pesada de la reserva del jugador (si tiene disponibles en su reserva). Si el jugador no tiene infanterías pesadas disponibles en su reserva, sustituye la caballería por una infantería ligera. Si no quedan unidades de infantería pesada ni de infantería ligera en la reserva del jugador, la caballería es directamente eliminada.



Ejemplo de poder de caballería: El jugador amarillo tiene una unidad de caballería, mientras que el jugador azul no tiene ninguna, así que la caballería puede usar su poder. Ambos jugadores tienen infanterías pesadas, así que sus poderes no se pueden usar.

Después de los lanzamientos (y relanzamientos) de dados, aplicada la penalización de orden de turno, el resultado del Amarillo es un valor de ataque de 5 y un valor de bajas de 1. El Azul tiene valor de ataque de 4 y valor de bajas de 1. El Amarillo es el ganador e inflige 1 punto de daño al Azul ($5-4=1$) + 2 puntos de daño usando el poder de la caballería. El Azul elimina una infantería pesada (2 puntos de daño). Entonces se aplica el valor de bajas: 1 para ambos jugadores. El Amarillo convierte su infantería pesada en infantería ligera, y el Azul elimina su última unidad.

Ejemplo de batalla: El jugador Azul es el único que tiene un arquero, mientras que el Amarillo no tiene ninguno. Antes de las tiradas de combate, el jugador Azul lanza 1d8 por su arquero y saca un 1, por lo que el arquero inflige 1 punto de daño a la caballería amarilla. El jugador Amarillo elimina la unidad de caballería y la sustituye por una infantería pesada.

A continuación, comienza el combate cuerpo a cuerpo. Ningún jugador tiene infanterías ligeras y ambos tienen infanterías pesadas, por lo que ninguno de los poderes se puede activar. Sin embargo, ahora el Azul es el único que tiene caballerías, por lo que puede usar su poder. Ambos jugadores lanzan los dados, relanzando los que deseen y aplicando la penalización de orden de turno, obteniendo unos resultados de ataque y bajas de 9 y 1 para el Amarillo y 7 y 1 para el Azul. El Amarillo gana y la pun-

tuación de batalla es de $9-7=2$, pero solo hay una unidad amarilla, así que los 2 puntos de daño se reducen a 1. El jugador Azul elimina un arquero.

Seguidamente, se aplican los valores de bajas: Como ambos jugadores tienen infanterías pesadas, no pueden aplicar su poder, así que ambos jugadores deben asignar 1 punto de daño, eliminar una infantería pesada y sustituirla por una infantería ligera.

CAPITANES

Poder: Los capitanes pueden usar tantos poderes de unidades (arquero, infantería ligera, infantería pesadas o caballería) como su nivel. De forma alternativa, también pueden permitir que un tipo de unidad active su poder aunque el bando oponente haya ese mismo tipo de unidad. De la misma forma, un capitán puede cancelar el poder de un tipo de unidad del bando oponente. Cuando los dos ejércitos en combate están liderados por capitanes del mismo nivel, sus poderes se cancelan mutuamente. Si son de nivel distinto, el capitán de nivel más alto puede usar una cantidad de poderes igual a la diferencia de nivel con respecto al otro capitán.

Daño: Si un capitán recibe 1 punto de daño, es eliminado y devuelto a la reserva del jugador.



Ejemplo de poder de capitán: El jugador Amarillo tiene un capitán, pero el Azul no. Antes de que empiece el combate cuerpo a cuerpo, el jugador Amarillo debe escoger qué poder de capitán quiere utilizar. El capitán podría permitir a una unidad de caballería amarilla usar su poder aunque haya otra caballería en el bando contrario, o bien podría cancelar el poder de la infantería pesada azul, o bien podría obtener el poder del arquero o la infantería ligera. El jugador Amarillo escoge que su capitán gane el poder del arquero y tira el dado obteniendo un 2, lo que aplica 1 punto de daño al ejército azul, que pierde una infantería ligera. Ahora, empieza el combate cuerpo a cuerpo...

MÁQUINAS DE ASEDIO

Hay 3 niveles de máquinas de asedio: Catapulta (1º nivel), Lanzapiedras (2º nivel) y Bombarda (3º nivel). Las máquinas de asedio tienen 4 PMs por turno pero no tienen capacidad de transporte. En una batalla en la que participen máquinas de asedio, los jugadores asignan unidades de ejército para manejar las máquinas. Para atacar, una máquina de asedio tiene que tener un equipo asignado de al menos 1 unidad de ejército.

Las unidades de ejército asignadas no participan en las demás fases de la ronda de batalla. Una máquina de asedio no puede ser manejada por más de 3 unidades. El atacante debe declarar si las máquinas de asedio apuntan a unidades de ejército o edificios antes de lanzar los dados.

Cada máquina de asedio tiene una tirada de 1d8 por cada unidad asignada a ella. Las máquinas de asedio impactan con un resultado de 1-3.

Por ejemplo, con un equipo de 3 unidades, se hacen 3 tiradas, con 2 unidades, 2 tiradas...

Los impactos de las máquinas de asedio aplican los siguientes daños: Catapulta: 2 puntos de daño a las unidades de ejército, 0 a los edificios. Lanzapiedras: 3 puntos de daño a las unidades de ejército o 1 punto a un edificio. Bombarda: 4 puntos de daño a las unidades de ejército o 2 puntos a un edificio.

Las máquinas de asedio, sus impactos y daños deben ser resueltos antes de empezar el paso de arqueros/capitanes, que a su vez se resuelven antes del combate cuerpo a cuerpo.

Si el objetivo es una horda bárbara, el daño se aplica primero a las infanterías ligeras, luego a los arqueros y finalmente a los capitanes.

Las unidades de ejército usadas para la activación de máquinas de asedio no pueden usar sus poderes y no participan en el combate cuerpo a cuerpo. Los puntos de daño resultantes de la puntuación de batalla o las bajas se aplican a estas unidades cuando todas las demás unidades hayan sido eliminadas.

En cada ronda de batalla, los jugadores pueden reasignar las unidades que van a las máquinas de asedio.

Cuando los bárbaros conquistan un territorio en el que hay máquinas de asedio, estas son eliminadas. Cuando otro jugador conquista un territorio que contenga máquinas de asedio, el jugador que conquista el territorio puede o bien mantener las máquinas bajo su control o bien eliminarlas y ganar el 50% de su coste en florines (ver párrafo SAQUEO).

Recuerda que durante el combate cuerpo a cuerpo, el jugador que controla el ejército perdedor debe asignar los puntos de daño a sus unidades. Cuando todas las unidades hayan sido eliminadas, si todavía quedan daños que aplicar, se aplican a las unidades asignadas a las máquinas de asedio.



Ejemplo de máquinas de asedio: El jugador Azul tiene una catapulta, y asigna una caballería y una infantería ligera para activarla, dejando solo 1 infantería ligera en el combate. El jugador Azul dispara dos veces (una por cada unidad asignada) y obtiene tiradas de 1 y 5. El primer disparo impacta (2 puntos de daño), el segundo falla. El jugador amarillo elimina 2 infanterías ligeras (2 puntos de daño).

Ahora empieza el combate cuerpo a cuerpo entre la caballería amarilla y la infantería ligera azul. Las tiradas de batalla dan unos resultados de ataque y bajas de 6 y 1 para ambos jugadores. Es un empate, pero el jugador Amarillo puede usar el poder de la caballería para infligir 2 puntos de daño. El jugador Azul elimina la infantería ligera (1 punto de daño) y debe eliminar también 1 infantería ligera de la catapulta por el punto de daño que le queda por aplicar. Entonces, ambos jugadores aplican 1 punto de daño de su

valor de bajas. Tanto la caballería Azul como la Amarilla se convierten en infanterías pesadas.

BATALLA NAVAL

Las batallas navales ocurren cuando galeras enemigas (de jugadores oponentes o de bárbaros) se encuentran en la misma zona de mar. La batalla naval sigue las mismas reglas que la batalla terrestre – incluyendo la penalización de orden de turno – y son las unidades a bordo de los barcos las que pelean. Se aplican las siguientes modificaciones:

- Suma los niveles de las galeras de cada facción. Resta el valor más bajo del más alto: el resultado es el bonus al valor de ataque para la facción con el nivel más alto.
- Cada galera tiene espacio para un número de máquinas de asedio igual a su nivel. Estos espacios pueden usarse para disparar un número igual de niveles de máquinas de asedio siguiendo las reglas habituales.

Por ejemplo, una galera de nivel II puede usar dos Catapultas o una Lanzapiedras. Una galera de nivel III puede usar una Catapulta y una Lanzapiedras o bien una Bombarda.

- Solo se pueden aplicar los poderes de los arqueros y las infanterías ligeras, cuando estén disponibles.
- Las caballerías y las infanterías pesadas son directamente eliminadas cuando son dañadas en un combate naval, como ocurre con los arqueros y las infanterías ligeras.

Cuando una galera pierde todas sus unidades de ejército (son eliminadas), se lanza 1d8. Con un resultado de 1-3, la galera se **hunde** y debe ser eliminada.

Una galera en puerto no puede participar en una batalla naval. Se considera que está en tierra, no en la zona de mar (una galera en puerto puede unirse a una batalla terrestre como si fuese un carro de guerra y los modificadores de batalla naval se ignoran).

***Ejemplo de batalla naval:** El jugador Amarillo tienen 3 galeras de nivel I ($3 \times I = 3$). El jugador Azul tiene 2 galeras de nivel II ($2 \times II = 4$). El valor de ataque del jugador Azul tiene un bonus de +1.*

EDIFICIOS MILITARES

PROTECCIÓN EN BATALLA

Los edificios militares protegen a su propietario cuando combate en el mismo territorio. El tipo de edificio determina la reducción de daño:

Torre:	-1 punto de daño.
Fortaleza:	-2 puntos de daño.
Castillo:	-3 puntos de daño.

Antes de cada ronda de batalla, el propietario del edificio **escoge si las tropas estarán protegidas contra máquinas de asedio, arqueros o unidades de combate cuerpo a cuerpo**. Solo se permite un tipo de protección por ronda de batalla. El daño causado a los edificios no puede ser reducido.



***Ejemplo de edificio militar:** El jugador Amarillo controla una torre, y elige ganar protección contra arqueros. El jugador Azul tiene 1 arquero y el Amarillo ninguno. El jugador Azul lanza los dados por el ataque de los arqueros y obtiene un 2. El arquero impacta y debería hacer 1 punto de daño, pero la torre reduce el daño en 1 punto, así que no se produce daño por el ataque de los arqueros. A continuación, la batalla sigue según las reglas habituales.*

CONTROL DE EDIFICIOS MILITARES

Cuando construyen nuevos edificios, los jugadores ganan marcadores con forma de estrella (**marcadores de control**). Un jugador puede usar esos marcadores para tomar/mantener el control de territorios adyacentes a sus edificios militares sin conquistarlos con un ejército. Los marcadores de control deben ser **colocados inmediatamente o se perderán** y volverán a la reserva. Una torre aporta 1 marcador de control, una fortaleza 2 y un castillo 3. Estos marcadores solo pueden ser colocados:

- En un territorio adyacente a un edificio.
- En un territorio no controlado por un oponente.
- En un territorio sin ejércitos oponentes (de otros jugadores o de bárbaros).

Si no hay ningún espacio donde poder colocar los marcadores, se pierden y vuelven a la reserva. El número de marcadores está limitado para cada jugador. Si el jugador no dispone de marcadores, no pueden usarlos.

- Cuando un edificio se mejora, los jugadores ganan los marcadores de control adicionales correspondientes a la mejora. Estos marcadores también deben ser colocados inmediatamente.
- Si un jugador conquista un territorio con un marcador de control de otro jugador, el marcador de control se retira y se devuelve a la reserva del jugador. Nota: Este último jugador no tiene que colocar otro marcador de control de nuevo en el territorio si es reconquistado o se convierte en territorio bárbaro.
- Si un jugador conquista un territorio con un edificio militar y decide mantener el edificio, el jugador puede sustituir los marcadores de control del anterior propietario en territorios adyacentes con marcadores propios. Nota: esto solo es posible si los marcadores originales no se pueden asociar a edificios militares que pertenezcan al propietario original en otros territorios adyacentes. Si se da el caso, los marcadores del antiguo propietario pueden permanecer en su lugar.



Ejemplo de control de edificios: El jugador Amarillo construye una torre en un territorio que había conquistado en el turno anterior, recibiendo inmediatamente 1 marcador de control y colocándolo en un territorio adyacente, ganando el control del mismo.



Ejemplo de cambio de control de edificio: Si el jugador Rojo conquista la torre marcada con una flecha, no puede cambiar el marcador de control amarillo adyacente por uno rojo, porque hay otra torre amarilla adyacente a él a la que puede asociarse el marcador de control.

DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

Las máquinas de asedio y los eventos pueden dañar – e incluso destruir – un edificio. Por cada punto de daño recibido, el edificio consigue un marcador de daño. Cuando los marcadores de daño igualan (o superan) los Puntos de Estructura (PE), el edificio es destruido: elimínalo y colócalo en la reserva del juego. Elimina también los marcadores de control asociados al edificio. Cuando los bárbaros conquistan un territorio, los edificios son eliminados (saqueados). Cuando un jugador conquista un territorio, los edificios pueden mantenerse bajo su control o ser eliminados (saqueados), aportando al jugador conquistador 50% de su coste en florines.

HUÍDA

Cuando los marcadores de daño igualan (o superan) los Puntos de Estructura (PE), el edificio es destruido: elimínalo y colócalo en la reserva del juego. Elimina también los marcadores de control asociados al edificio.

Cuando los bárbaros conquistan un territorio, los edificios son eliminados (saqueados). Cuando un jugador conquista un territorio, los edificios pueden mantenerse bajo su control o ser eliminados (saqueados), aportando al jugador conquistador 50% de su coste en florines.



Ejemplo de huida: La infantería pesada azul quiere huir de la batalla que se ve en la imagen superior, gastando 1 punto de movimiento para unirse a las otras unidades azules. Primero, empieza la batalla. Los valores de ataque y bajas del jugador amarillo son 4 y 1, mientras que los del Azul son 7 y 1. El valor de ataque del Azul se reduce a la mitad y se redondea hacia arriba a 4 por la huida, además, su valor de bajas se incrementa en 1 (porque quiere moverse usando 1 PM) quedando en 2.

Es un empate. Solo se aplican los valores de bajas. El Azul usa el poder de la infantería pesada para reducir el valor de bajas a 1 y sustituye su infantería pesada por una infantería ligera. El Amarillo elimina una infantería ligera. Ahora el carro de guerra y la infantería ligera azul pueden huir y moverse al territorio adyacente.

RENDICIÓN

En una batalla entre jugadores, un jugador puede rendirse o bien ofrecer al otro la posibilidad de rendirse. Ambas partes deben ponerse de acuerdo. El perdedor puede coger todas sus unidades de ejército involucradas en la batalla y colocarlas junto a su tablero. La batalla termina inmediatamente. A partir del siguiente turno, el jugador que se rindió **puede colocar sus unidades** (todas, o aquellas que elija) en un edificio militar o en un asentamiento bajo su control. Nota: estas unidades cuentan para el número máximo de unidades que se pueden comprar por turno.

CAPTURA

Un jugador puede intentar capturar ejércitos oponentes en lugar de destruirlos. Para hacerlo, el jugador debe anunciar su intención de capturar antes del comienzo de la ronda de batalla. Si la relación de unidades entre el jugador que intenta capturar y el oponente es al menos de 3:1 en favor del jugador que quiere capturar, se produce una batalla normal.

Si esta relación es más baja (2:1, 3:2, etc) el jugador que intenta capturar reduce su valor de ataque a la mitad como penalización (redondeando hacia arriba).

Si el jugador que quiere capturar gana la batalla, las unidades de ejército destruidas por el valor de ataque se convierten en **prisioneros**.

Los **Prisioneros** son parte del botín de guerra. Los jugadores mantienen a sus prisioneros cerca de sus tableros de

jugador hasta que su propietario pague su rescate. Al final del juego, si otro jugador tiene algunas de tus unidades como prisioneros, perderás PH.

Durante la fase de Compras, los jugadores pueden recuperar a todos sus prisioneros (o escoger los que quieran) pagando el doble de su precio al jugador que los capturó. El precio de los prisioneros no se puede aumentar. El captor debe aceptar la liberación si se paga el precio indicado. Las unidades rescatadas pueden colocarse inmediatamente en un edificio militar o en un asentamiento que estén bajo control del jugador. Nota: los prisioneros cuentan para la cantidad máxima de unidades que se pueden comprar cada turno.

El valor de bajas se aplica normalmente pero solo a las tropas del jugador que quiere capturar.

Nota: si todas las unidades que quieren realizar la captura son eliminadas por el valor de bajas, las unidades capturadas son liberadas inmediatamente y ganan la batalla. Si el jugador que intenta capturar pierde la ronda de batalla, se completa la ronda de batalla normalmente.



Ejemplo de captura: El jugador Azul ataca al jugador Amarillo y anuncia la intención de capturar a su oponente. La relación entre los dos ejércitos es menos de 3:1 (2:1), así que se aplica una penalización del 50% al valor de ataque del Azul.

El jugador Azul lanza los dados, obteniendo valor de ataque 7 y bajas 1, el Amarillo obtiene valor de ataque 3 y bajas 2. El jugador Azul gira la carta del Condotiero y gana +2 al valor de ataque, que pasa a ser 9. Entonces, el Azul aplica la penalización de captura, reduciendo el valor de ataque a 5 (50% de 9 = 4,5 = 5). El Azul gana y coge como prisionera la unidad amarilla en lugar de eliminarla.

Finalmente, el Azul aplica el valor de bajas y la caballería azul pasa a infantería pesada.

BATALLA MÚLTIPLE

Si hay tres o más oponentes en el mismo territorio (por ejemplo, dos o más jugadores y una horda bárbara), el jugador activo escoge a quién quiere atacar. El jugador activo también puede iniciar batalla contra varios oponentes, pero solo uno de cada vez.

Nota: Empezar una batalla contra una horda bárbara es obligatorio (es la primera batalla a resolver en este caso), hacerlo contra otros jugadores está condicionado por los pactos diplomáticos y/o la decisión del jugador activo.

GUERRA SIN GANADORES

Es posible que una batalla destruya a todos los ejércitos en un territorio. En estos casos raros, no hay ganador. Si el territorio es parte del reino inicial de un jugador (fondo de color), este jugador recupera el control del mismo. En cualquier otro caso, se convierte en un territorio bárbaro.

CONQUISTA DE UN TERRITORIO/SAQUEO

Cuando tras una batalla, quedan unidades atacantes y todas las unidades oponentes han sido, o bien destruidas o bien se han rendido, el territorio es conquistado. El jugador que conquista debe escoger si quiere **mantener o saquear** (algunos o todos) los elementos del territorio conquistado. Estos elementos son edificios, máquinas de asedio, medios de transporte y cubos de mercancía (también los del Gran Mercado).

Si los elementos se mantienen, el jugador renuncia a su derecho de saqueo, cambiando la propiedad de los elementos con los marcadores de propiedad apropiados de su color.

Si los elementos son saqueados, se destruyen. Los jugadores los eliminan del tablero y los colocan en la reserva. La mayoría de ellos **aportan 50% de su coste en florines al jugador saqueador**.

Los cubos de mercancías del Gran Mercado se saquean por 50 florines cada uno (ver párrafo GRAN MERCADO).

- Si los jugadores que conquistan no tienen marcadores de propiedad, los medios de transporte y/o máquinas de asedio no pueden ser conservadas y deben ser destruidas.
- En el raro caso de que un elemento neutral esté en un territorio conquistado (por ejemplo, una caravana de un tercer jugador no involucrado en la batalla), el elemento puede quedarse ahí. Su situación se determinará por la relación entre los jugadores en el próximo turno.



Ejemplo de conquista: El jugador Azul conquista un territorio con una caravana de nivel II, una aldea y una catedral. El jugador Azul decide destruir la catedral y la aldea, manteniendo la caravana. Coge 200 florines de la reserva porque el valor de los edificios es de 400 florines (100 + 300 = 400) y sustituye el marcador de propiedad de la caravana con un marcador de propiedad azul de nivel II.

CONTROL DE UN TERRITORIO

Los jugadores controlan territorios en el mapa, bien porque empiezan bajo su control o mediante conquistas. Estos territorios representan el Reino.

Los territorios iniciales (color de fondo) son los territorios natales de los jugadores, y permanecen bajo control de los jugadores incluso aunque no tengan ejércitos allí. En el resto de territorios no ocurre esto. Si un jugador saca sus tropas del territorio, pierde el control del mismo. Para evitar esto, los jugadores necesitan mantener **una unidad de ejército o un marcador de control** en el territorio (ver párrafo CONTROL DE EDIFICIOS MILITARES).

Un marcador de control permanece en su lugar hasta que empieza una batalla en el territorio, o hasta que es invadido por bárbaros o por otro jugador.



Ejemplo de control de territorio: El jugador Amarillo puede dejar los territorios natales, así como el territorio externo (flechas azules) sin unidades de ejército y mantener el control sobre ellos. Sin embargo, el territorio indicado con la flecha roja necesita de una unidad de ejército para mantener el control, ya que no es territorio natal Amarillo ni tiene un marcador de control.

6. FASE DE COMERCIO

En esta fase, cada transporte comercial puede realizar las siguientes acciones: **mover, comprar y vender**.

MOVER

Los jugadores pueden mover sus transportes comerciales como deseen. Los puntos de movimiento y capacidad de los transportes comerciales se definen en esta tabla:

Transporte	Nivel	Capacidad de transporte de mercancías	PM
Caravana/Barco mercante	I	2	6
Caravana/Barco mercante	II	4	7
Caravana/Barco mercante	III	6	8

Un transporte gasta 1 PM cuando se mueve 1 territorio, y también cuando compra o vende mercancías.

Los transportes pueden entrar en territorios que estén libres de unidades de ejército. También pueden entrar en territorios bárbaros sin que esto desencadene la colocación de una horda bárbara. Si un transporte entra en un territorio que tenga ejércitos de otro jugador, hay dos posibilidades:

- El ejército es hostil. Los ejércitos del jugador pueden ser hostiles porque el jugador que los controla es hostil. Los ejércitos bárbaros son siempre hostiles. En este caso, el transporte es inmediatamente saqueado.
- El ejército no es hostil. Esto solo es posible si se trata de ejércitos de jugadores. En este caso no ocurre nada y el transporte puede continuar con sus acciones.

CARTAS DE IMPERIO

En cualquier momento, los jugadores pueden utilizar una o más de sus cartas de Imperio para influir en la batalla. Las cartas que afectan a los resultados de dados deben ser usadas antes de la aplicación de los puntos de daño (ver sección: A. CARTAS DE IMPERIO).

USO DE TECNOLOGÍAS

En cualquier momento, los jugadores pueden utilizar una o más de sus tecnologías para influir en la batalla (ver sección B. TECNOLOGÍAS).

ELIMINACIÓN DE ELEMENTOS

En cualquier momento durante su turno, el jugador puede eliminar algunos de sus elementos (unidades de ejército, medios de transporte y máquinas de asedio) del tablero y devolverlos a la reserva.

¿ELIMINACIÓN DE JUGADORES?

La guerra no elimina jugadores del juego. En el poco probable caso de que un jugador pierda todos los territorios y unidades de ejército, el jugador permanece en juego, usando dinero, tomando préstamos, realizando pactos diplomáticos etc. Adicionalmente, los jugadores sin ninguna unidad de ejército y sin control sobre ningún territorio ganan **200 florines por turno** en la Fase 3: IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO.

Importante: Un jugador sigue siendo el propietario original de los territorios de su Reino inicial, incluso aunque estén bajo control de otro jugador. Así que, si por cualquier razón, un territorio de un Reino inicial queda libre de ejércitos y marcadores de control, volverá inmediatamente bajo el control de su dueño original.



Ejemplo de movimiento A: El jugador compra un cubo verde en Caffa por 10 florines y lo coloca en la caravana de nivel I. La acción de compra cuesta 1 PM independientemente del número de cubos comprados.



A continuación, el jugador mueve la caravana de Caffa a Saraj, gastando 3 PM, allí el jugador vende el cubo verde (1 PM) y compra un cubo naranja (1 PM). La caravana debe detenerse allí (1+3+1+1 = 6 PM gastados en total).



Ejemplo de movimiento B: En este caso, el jugador se detiene antes de entrar en Saraj, porque hay ejércitos hostiles allí.



Ejemplo de compra: El jugador Azul mueve una caravana a Roma y gasta 1 PM adicional para comprar 2 cubos amarillos por 200 florines.

COMPRAR/VENDER

Hay 8 tipos de mercancías (cubos), cada uno de un color diferente. Cada asentamiento produce una de estas mercancías cuyo tipo se muestra el mapa, junto al nombre del territorio.

Cada cubo de color representa un tipo diferente de mercancía:

Negro: armas	Verde: esclavos
Blanco: sal	Naranja: especias
Marrón: pieles	Azul: textiles
Amarillo: grano	Morado: vino

No es posible comprar o vender cuando:

- Hay ejércitos de jugadores en guerra en el territorio/asentamiento donde el transporte quiere comerciar.
- El asentamiento donde el transporte quiere comerciar está controlado por otro jugador y no hay ningún **pacto comercial diplomático** entre ambos jugadores (ver sección C. DIPLOMACIA).

Para **comprar** un determinado tipo de mercancía, los jugadores deben mover su transporte a un asentamiento (o puerto, si se trata de un barco) donde se produzca la mercancía. Los jugadores deben gastar **1 PM adicional para realizar la acción de compra**.

En cada asentamiento, solo se puede comprar **mercancías de un tipo**, el que está representado en el mapa. Los jugadores pueden comprar 1 o más cubos de la reserva del juego pagando **100 florines por cada uno**.

Cada transporte tiene una capacidad. **No es posible comprar cubos que no puedan ser cargados en el transporte**.

Para **vender**, los jugadores deben llevar la mercancía a un asentamiento. A continuación, deben gastar 1 PM para realizar la acción de venta, moviendo 1 o más cubos del medio de transporte a la reserva del juego, para ganar **100 florines** por cada cubo vendido. Solo se pueden vender cubos de un color diferente de aquellos que ya estén presentes en el territorio (indicados en el mapa o físicamente en el territorio). Las tecnologías y cartas de Imperio permiten modificar los precios de compra de mercancías. Las bonificaciones del Gran Mercado o la Ruta Comercial, así como algunas cartas de Imperio también pueden modificar los precios de venta.

COLOCACIÓN DE CUBOS

Cada vez que un transporte comercial vende cubos en un asentamiento o puerto, o cuando sale de un asentamiento, el dueño del transporte **coge un cubo de la reserva del juego y lo coloca en el territorio**, cerca del cubo que aparece indicado en el territorio. El cubo debe ser del mismo color que uno de los que haya en el transporte.

Nota: Si ya hay un cubo del mismo color (físico o indicado en el territorio) ignora esta regla.

BONUS DE GRAN MERCADO

Cuando un asentamiento tiene 1 o más cubos colocados en ella, se convierte en un Gran Mercado. El valor de Gran Mercado es igual al número de cubos de mercancía presentes en el territorio. Los jugadores que vendan en grandes mercados añaden 20 florines al valor de venta por cada cubo de mercancías en el territorio (cubos reales, no indicados en el mapa). No es posible vender un recurso que ya esté en el Gran Mercado.

Nota: No es posible ganar en la misma transacción comercial las bonificaciones de Gran Mercado y Ruta Comercial (a menos que un poder especial lo permita).



Ejemplo de venta: El jugador compró 1 cubo verde en Caffa por 100 florines. Este cubo no puede venderse en Saraj, porque ya hay uno igual allí, pero puede venderse en Trebisonda. Habiendo gastado ya 1 PM para comprar el cubo en Caffa, el jugador se mueve ahora a Trebisonda gastando 5 PM. No hay que añadir cubos en Saraj cuando el jugador sale del territorio porque la caravana solo lleva 1 cubo verde y ya hay un cubo verde allí.

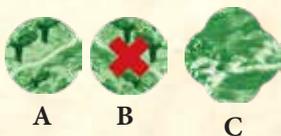
En el siguiente turno, el jugador vende el cubo verde en Trebisonda gastando 1 PM. El precio de venta es de 100 florines + el bonus de gran mercado: 20 (por el cubo rojo) + 20 (por el cubo amarillo), en total 140 florines. Tras la venta, el jugador debe coger 1 cubo verde de la reserva y colocarlo en Trebisonda.

BONUS DE RUTA COMERCIAL

Cuando los jugadores compran una mercancía en un asentamiento, pueden abrir una ruta comercial desde allí hasta otro asentamiento del tablero. Una ruta comercial puede tener 4, 6 u 8 pasos por asentamientos a lo largo de la ruta desde su origen hasta su destino.

Los jugadores deben colocar uno de sus “marcadores de ruta” (representan un paso de la ruta cada uno) en cada asentamiento que sea parte de la Ruta Comercial, salvo el último (el asentamiento donde el jugador compra recursos no es un paso de la ruta comercial). Los marcadores deben colocarse por su lado no completado (el lado que tiene una X).

A continuación, los jugadores deben colocar el marcador de “destino de la ruta” en el espacio final y el marcador “en ruta” en el transporte que quieren asociar a la ruta comercial. Una vez creada, una ruta comercial no puede cambiarse y los jugadores ganan su beneficio solo si venden sus mercancías en el destino final de la ruta.



Marcadores. A-B: marcador de ruta del jugador verde (A: completado; B: inconcluso). C: destino de la ruta.

Cuando un transporte comercial llega a un paso de su ruta comercial, gira el marcador de ruta a su lado completado (el lado sin la X). Cuando el transporte comercial llega al destino final de la ruta, el jugador puede vender y ganar puntos de comercio:

Una ruta comercial de 4 pasos otorga 2 puntos de comercio.

Una ruta comercial de 6 pasos otorga 4 puntos de comercio.

Una ruta comercial de 8 pasos otorga 6 puntos de comercio.

Los puntos de comercio se convierten inmediatamente en bonus de **florines** y/o **PH**. Cada punto de comercio otorga: 1 PH o bien +50 florines al precio de venta de cada cubo vendido.

Notas importantes:

- Cuando se venden cubos del transporte completando la ruta comercial, retira todos los marcadores de ruta. Estarán disponibles para usarlos de nuevo en otras rutas.
- Si los jugadores venden mercancías antes de completar los pasos de la ruta comercial o en un asentamiento diferente al destino, la ruta comercial es inmediatamente eliminada. Esto se puede hacer también voluntariamente para anular una ruta.
- Los jugadores solo pueden tener una ruta comercial activa al mismo tiempo y solo pueden completarla con uno de sus transportes comerciales (en el que se coloque el marcador de “en ruta”).
- No es posible ganar en la misma operación comercial los bonus de Gran Mercado y Ruta Comercial (a menos que un poder especial lo permita).



Ejemplo de ruta comercial: El jugador Azul quiere hacer una ruta comercial de 4 pasos, así que coloca un marcador de ruta en Caffa, Saraj y Trebisonda, y el marcador de destino de la ruta en Antakya. El jugador Azul llega a un acuerdo diplomático con el Amarillo para asegurarse de que no le va a saquear su caravana. Entonces, el jugador Azul utiliza la tecnología Edicto para mover la caravana a Trebisonda sin ser atacado por el ejército bárbaro. Finalmente, en Antakya, el jugador Azul puede vender un cubo verde ganando 2 puntos de comercio, que se pueden convertir en 2 PH.

7. FIN DE TURNO

Esta fase marca el final del turno. Sigue este procedimiento:

- Elimina cualquier **marcador de detención** del tablero.
- Cada jugador reactiva sus **cartas de Imperio** y **marcadores de objetivo** girándolos a su posición activa.

Si el turno que se terminó no era el último de la partida, se mueve el marcador de turno del registro de puntuación al siguiente turno y comienza de nuevo la Fase 1.

OTROS ELEMENTOS

A. CARTAS DE IMPERIO

Las cartas de Imperio tienen dos caras: el lado del **personaje** y el del **objetivo**. El anverso representa a un personaje con habilidades especiales relacionadas con el combate, espionaje, recolección de impuestos, diplomacia, comercio... Las cartas de Imperio otorgan habilidades especiales o puntos de tecnología a los jugadores. El reverso de las cartas describe un objetivo del juego, que al ser completado aporta valiosos PH al jugador.

Para más información sobre las cartas de Imperio, ver la sección de Cartas de Imperio dentro de la FASE DE COMPRAS).

B. TECNOLOGÍAS

Hay 6 ramas tecnológicas que pueden ser desarrolladas en 4 niveles durante el juego:

- Transporte (azul)
- Comercio (amarillo)
- Leyes (naranja)
- Combate (rojo)
- Construcción (verde)
- Religión (morado)

COMPRAR UNA TECNOLOGÍA

Los jugadores desarrollan tecnologías pagando 100, 200, 300 o 400 florines respectivamente para las tecnologías de 1º, 2º, 3º o 4º nivel.

- Dentro de una rama tecnológica en concreto, **las tecnologías de nivel bajo son prerequisites para las de nivel más alto**, es decir, que los jugadores tienen que desarrollar previamente los niveles tecnológicos anteriores de la misma rama para poder desarrollar un nivel superior.
- Solo se puede adquirir **1 tecnología en cada rama por turno**.

Cuando se desarrolla el primer nivel tecnológico, los jugadores colocan sus marcadores (discos de color) en el espacio correspondiente. Cuando los jugadores avanzan al segundo nivel, mueven sus marcadores al segundo nivel, y así sucesivamente.



Ejemplo de adquisición de tecnologías: El jugador verde compra el primer nivel de 3 ramas tecnológicas: azul (Carpintería), amarillo (Comercio) y naranja (Edicto). El jugador verde paga 100 florines por cada nivel de tecnología, gastando un total de 300 florines.

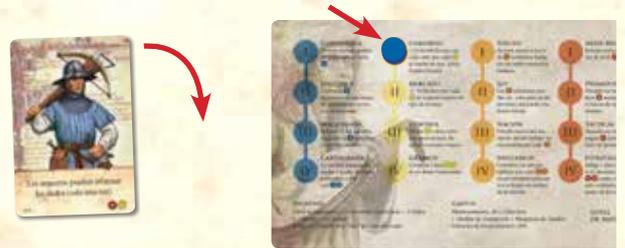
El jugador verde debe esperar al menos hasta el siguiente turno para adquirir el siguiente nivel en estas ramas. En el turno siguiente, el jugador Verde compra la tecnología de segundo nivel en la rama azul (Logística) por 200 florines, moviendo el marcador a la segunda fila de la rama tecnológica azul para indicar que tiene los dos niveles tecnológicos (I y II).

USO DE TECNOLOGÍAS

Cada tecnología aporta un poder especial a los jugadores (6 ramas x 4 niveles = 24 poderes tecnológicos en total). Para activar y usar uno de estos poderes, los jugadores necesitan adquirir la tecnología y generar los puntos tecnológicos (PT) necesarios.

Los jugadores pueden generar puntos tecnológicos activando sus cartas (girándolas 90 grados) o girando sus marcadores de objetivo a su lado gris.

Los jugadores también pueden gastar 100 florines por cada PT que les falte para poder usar una tecnología.



Ejemplo de uso de tecnología. El jugador Azul quiere vender 1 cubo en Alejandría. Girando la carta del Ballestero genera . El jugador Azul usa el que requiere activar la tecnología Comercio. Usando su poder, incrementa el valor de venta del cubo en +50 florines. El jugador Azul debería usar el restante en esta fase del turno o lo perderá.

C. DIPLOMACIA

Un jugador puede realizar acciones diplomáticas que involucren a otro u otros jugadores. Las acciones diplomáticas pueden ser unilaterales, consensuadas, o pueden requerir un acuerdo entre 2 o más jugadores. Las acciones diplomáticas y pactos pueden incluir pagos en dinero y/o intercambio de prisioneros.

Declaración de guerra (unilateral): Una vez que la guerra es declarada, un jugador puede atacar a su oponente en turnos sucesivos. Si uno o varios jugadores mueven unidades de ejército a territorios de otros jugadores o saquean las propiedades de otro jugador sin haber declarado previamente la guerra, entran inmediatamente en estado de guerra y pierden 3 PHs.

Cuando un jugador declara la guerra a otro jugador, todos los pactos diplomáticos entre ambos jugadores se rompen y las penalizaciones por su ruptura se aplican al agresor (ver sección RUPTURA DE PACTOS).

Armisticio (de mutuo acuerdo): Suspensión de todas las batallas entre jugadores en guerra durante el turno actual.

Paz (de mutuo acuerdo): Cancelación de un estado de guerra previo entre jugadores.

Pacto Diplomático (acuerdo): Un pacto diplomático es cualquier acuerdo entre dos o más jugadores. Los pactos pueden ser secretos y deben ponerse por escrito usando un bloc de notas (o una apli-

cación de mensajería en un smartphone).

Importante: Los pactos no tienen información implícita, si algo no está del todo claro o falta, las reglas generales del juego prevalecen.

Nota: Si un pacto no especifica un número de turnos o situación en la que se ponga fin, durará durante todo el juego.

Hay diferentes tipos de pactos diplomáticos:

Comercial: Permite a un jugador comerciar en territorios de otro jugador.

Permiso de Paso: Permite a un jugador mover unidades militares (unidades de ejército, galeras y carros de guerra) en los territorios de otro jugador.

Control Militar: Permite a un jugador colocar las unidades militares que compre desde el momento del pacto, en los territorios de otro jugador, como si fuesen sus propios territorios.

Control Civil: Permite a un jugador colocar barcos mercantes y caravanas que compre desde el momento del pacto, en los territorios de otro jugador, como si fuesen sus propios territorios.

No Beligerancia: Evita el estado de guerra entre dos o más jugadores.

Alianza Defensiva: Si un jugador es atacado por cualquier otro jugador, el jugador(es) aliado(s) proporcionará al menos X unidades de ejército y sus correspondientes carros de guerra/galeras como apoyo. Este apoyo durará hasta que la guerra en cuestión o el pacto terminen, lo que ocurra primero. El jugador atacado puede dar indicaciones a las unidades de ejército del aliado. El jugador propietario de las unidades debe seguir las indicaciones de su aliado o se considerará que ha roto la alianza, a menos que esas indicaciones le obliguen a romper otro pacto o perder PH. **Nota:**

Una alianza defensiva puede hacer que un jugador entre en guerra con otro aliado, si ambos aliados se declaran la guerra entre sí. En este caso, el jugador debe elegir qué pacto romperá y sufrir las penalizaciones asociadas.

Alianza Ofensiva: Funciona de la misma forma que la anterior, pero las unidades de apoyo se usan para atacar a otro jugador (en lugar de para defenderse).

El jugador atacante puede dar indicaciones a las unidades de ejército del aliado. El jugador propietario de las unidades debe seguir las indicaciones de su aliado o se considerará que ha roto la alianza, a menos que esas indicaciones le obliguen a romper otro pacto o perder PH.

RUPTURA DE PACTOS

Un pacto termina cuando uno de los participantes rompe el acuerdo o no respeta sus términos. Romper unilateralmente o no respetar los términos de un acuerdo cuesta **2 PHs** al jugador que lo hace. Si hay alguna duda o controversia sobre si un pacto ha sido roto o no, el acuerdo se hace público y cada jugador deberá votar públicamente “respecto” o “ruptura”. El resultado más alto de la votación se aplicará al acuerdo. En caso de empate no ocurre nada.

FIN DE UN PACTO

Un pacto diplomático se agota cuando se alcanza la duración que especifica o cuando todos los jugadores involucrados acuerdan finalizarlo. Un pacto puede ser cancelado en cualquier momento.

Ejemplos de Pactos Diplomáticos:

“Permiso de Paso. Se me permite pasar a través de tus territorios con mis ejércitos. Este pacto termina al final del turno 3”

“Pacto Comercial. Puedo comerciar en tus ciudades. Te daré 50 florines por cada venta. Este pacto termina al final del turno 4”.

“Permiso de Paso y No Beligerancia. Puedo pasar por tus territorios. Estamos en estado de no beligerancia. Te pagaré 100 florines en este momento. Este pacto termina al final del turno 5”

“Alianza Defensiva. En caso de que sea atacado, te comprometes a ayudarme con al menos 6 unidades de ejército. Este pacto dura toda la partida”.

“Alianza Ofensiva. Si ataco al jugador Azul o Amarillo, te comprometes a ayudarme con al menos 8 unidades de ejército. Este pacto termina al final del turno 7. Este pacto es secreto”.

Ejemplo de ruptura de pacto: En caso de ser atacado, el jugador azul debe ayudar al jugador amarillo con al menos 5 unidades de ejército. El pacto dura hasta el final del turno 6. En el turno 4, el jugador amarillo es atacado. El jugador azul debería intervenir, pero mueve las 5 unidades de apoyo a un territorio cercano en lugar de atacar al ejército enemigo como le pedía el jugador amarillo.

El jugador amarillo reclama una “ruptura de pacto” mostrando el acuerdo a todos los jugadores. El jugador azul explica que no atacar en esa situación no causó perjuicio alguno al jugador amarillo y no reconoce la ruptura del pacto. Como hay una controversia, los jugadores votan y gana “ruptura de pacto” por lo que el jugador azul pierde 2 PH.

D. DEUDAS

En cualquier momento durante el turno, pero solo una vez por turno, los **jugadores pueden endeudarse** y recibir **500 florines** de la reserva del juego. En el momento en que un jugador toma un préstamo de esta forma, debe indicarlo en el tablero con un marcador (disco).

En el turno siguiente, en la fase de IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO, los jugadores deben pagar un 10% de intereses de sus préstamos. En otras palabras, un jugador paga 50 florines por préstamo cada turno. En cualquier momento, pero solo una vez por turno, los jugadores pueden liquidar sus deudas pagando 500 florines de vuelta a la reserva del juego y moviendo su marcador de deuda un paso atrás (a la izquierda).

- Tanto los préstamos como las liquidaciones de los mismos son exactamente de 500 florines por turno. La máxima deuda permitida es de 2500 florines.
- En la puntuación final de la partida, al calcular el jugador más rico, tanto las deudas como los intereses se tienen en cuenta. Por lo tanto, si un jugador tiene 1000 florines y un préstamo sin pagar, su patrimonio será de 450 florines (1000 florines - 500 del préstamo - 50 de los intereses).



Ejemplo de deuda: El jugador azul coge un préstamo, coloca el marcador de deuda en el primer espacio y recibe 500 florines de la reserva del juego. El jugador azul no puede coger más préstamos hasta el siguiente turno. En el turno

siguiente, el jugador azul paga 50 florines de intereses y coge otro préstamo, moviendo el marcador de deuda al segundo espacio y cogiendo otros 500 florines de la reserva. El turno siguiente, el jugador azul tendrá que pagar 100 florines en intereses (50 por préstamo).

BANCARROTA

Los jugadores que no tengan suficiente dinero para pagar los intereses de su deuda y no puedan pedir un nuevo préstamo entran en bancarrota hasta que puedan pagar el interés que deben (ver sección 3: IMPUESTOS Y MANTENIMIENTO).

Cuando está en bancarrota, un jugador puede saquear sus propios edificios y/o medios de transporte, recibiendo el 50% de su valor en florines. Si todavía necesita dinero, puede colocar rebeliones en sus territorios siguiendo las reglas habituales (ver sección 2: EVENTOS, Comprobación de Rebeliones), recibiendo 100 florines por cada rebelión.

Nota: Cuando están en bancarrota, los jugadores pueden saquear y provocar rebeliones para conseguir más dinero del que deban pagar en intereses.

Los jugadores que no pueden pagar los intereses de su deuda dos veces consecutivas **son eliminados de la partida**. Sus cartas y marcadores se devuelven a la reserva del juego.

E. BÁRBAROS

MOVIMIENTO/COLOCACIÓN DE BÁRBAROS

Los ejércitos bárbaros son colocados y movidos por el primer jugador durante la Fase de Evento. El primer jugador solo puede mover:

- Ejércitos bárbaros a **territorios sin unidades de ejército de otros jugadores**.
- Ejércitos bárbaros **que no se encuentren en territorios controlados por el primer jugador**.

Cuando un ejército bárbaro cruza el mar, se le une inmediatamente una galera. Usa un marcador de propiedad bárbaro para indicar que es una galera bárbara. La galera se elimina cuando todas las unidades bárbaras la abandonan.

RESISTENCIA BÁRBARA

Cuando una unidad de ejército de un jugador entra en un territorio neutral, allí aparece una horda bárbara. La composición de la **horda bárbara** cambia cada turno y es determinada por el primer jugador en su tirada en la fase de Eventos. La composición actual de la horda se puede comprobar en todo momento en el *Círculo de Guerra* del tablero.

BATALLA CON BÁRBAROS

Las tiradas de los bárbaros se determinan en la fase de Eventos. Esto significa que los resultados de los bárbaros serán siempre los mismos en el turno actual. Cada vez que ocurra una batalla, el jugador que combate a los bárbaros los controla: tirando los dados adicionales por los arqueros, eliminando bajas etc. Para comprobar si las unidades bárbaras pueden usar sus poderes, sigue estas reglas:

- Siempre que sea posible se debe usar el poder de los **arqueros**.

- Siempre que sea posible, los **capitanes** deben usar el poder de los arqueros.
- El poder de la **infantería ligera** (+4 al valor de ataque), si está disponible, solo se debe aplicar cuando las unidades de ejército bárbaras son menos que las unidades del jugador y hay al menos 2 infanterías ligeras bárbaras. Si hay 2 o 3 infanterías, los bárbaros sacrifican 1 infantería, si hay 4+ infanterías, los bárbaros sacrifican 2 infanterías.

SAQUEO BÁRBARO

Si un ejército bárbaro conquista un territorio, o si los bárbaros son las únicas unidades allí, el territorio es saqueado: **eliminando inmediatamente todos los medios de transporte, máquinas de asedio, edificios y cubos de gran mercado**.



Ejemplo de batalla con bárbaros: En el turno actual, la horda bárbara está compuesta por 2 infanterías ligeras. Los dados de los bárbaros son 7, 2 ($1d4 = 2$, $1d6 = 4$, $1d8 = 7$). El jugador azul entra en un territorio bárbaro con 1 caballería y 1 infantería ligera. Aparecen 2 infanterías ligeras bárbaras y empieza la batalla.

Los dados del jugador resultan en valor de ataque 8 y valor de bajas 1, mientras que los dados de los bárbaros ya están determinados en 7 y 2 respectivamente. El jugador gana la batalla y elimina las dos unidades bárbaras (1 impacto por la puntuación de batalla y 2 puntos de daño adicionales por el poder de la caballería), pero recibe 1 punto de daño por su valor de bajas.

En el mismo turno, el jugador amarillo entra en otro territorio bárbaro con 1 caballería y 2 infanterías pesadas. Al igual que con el jugador azul, aparecen 2 infanterías ligeras bárbaras. En este caso, la horda bárbara puede activar el poder de la infantería ligera, porque hay menos unidades bárbaras que unidades del jugador (2 frente a 3) y hay 2 infanterías ligeras bárbaras. Así que se sacrifica una infantería ligera bárbara. El jugador amarillo saca valor de ataque 8 y bajas 2, los bárbaros tienen el resultado fijo: 7 y 2. Sin embargo, con el sacrificio de su infantería ligera, el valor de ataque bárbaro pasa a $7 + 4 = 11$. Los bárbaros ganan y infligen 1 punto de daño al jugador. El resto del ejército bárbaro es eliminado debido a su valor de bajas (2). Pero el jugador amarillo no sufre daño adicional por su valor de bajas, ya que tiene 2 infanterías pesadas que absorben los 2 puntos de daño.

VICTORIA

Durante la partida, los jugadores ganan Puntos de Honor (PH) de diferentes formas:

Conquista de un territorio con asentamiento	1
por cada nivel de edificio que haya en el territorio	+1
si es Roma o Jerusalén (solo la primera vez que se conquista)	+2

Los jugadores que conquistan un territorio con un asentamiento ganan 1 PH. Conquistar significa que los jugadores tengan en el espacio al menos una unidad de ejército y que los ejércitos del oponente hayan sido eliminados, hayan huido del territorio o se hayan rendido. Si había edificios, el jugador gana +1 PH por cada nivel de edificio. A efectos de esta puntuación, la catedral cuenta como edificio de nivel III.

Por ejemplo, si un jugador conquista un territorio con una ciudad y un castillo gana 7 PH (1+3+3).

- Un territorio conquistado dos veces en el mismo turno no otorga PH.
- Recuperar un territorio natal (reino inicial) no otorga PH.
- El primer jugador en conquistar tanto Roma como Jerusalén, gana +2PH.

Construir una Ciudad	1
Construir un Castillo	1
Construir una Catedral	1
Ruptura de pacto diplomático	-2

Si un jugador rompe un pacto diplomático, pierde 2 PH. Si se rompen varios pactos en la misma acción, el jugador pierde 2 PH por cada pacto roto.

Suprimir una rebelión	1
-----------------------	---

Los jugadores que sofoquen una rebelión en uno de los territorios de su reino inicial ganan 1 PH cuando reconquistan el territorio. Solo se aplica a territorios iniciales.

Derrotar a un gran ejército (5+ unidades)	1
---	---

Si un jugador destruye todas las unidades de un gran ejército (5 o más unidades, de otro jugador o de bárbaros) en una sola batalla, gana 1 PH.

Completar una ruta comercial	variable
------------------------------	----------

Cuando un jugador completa una ruta comercial, gana puntos de comercio, que pueden ser convertidos en PH (ver el párrafo RUTA COMERCIAL en la sección 6. COMERCIO).

Perder una batalla contra bárbaros	-1
------------------------------------	----

Si las unidades de un jugador son destruidas por una horda bárbara o si el jugador huye, pierde 1 PH.

Atacar sin declaración	-3
------------------------	----

Si un jugador ataca a otro jugador sin una declaración de guerra, pierde 3 PH. Algunos ejemplos de ataque son:

- Atacar un ejército de otro jugador.
- Mover un ejército a un territorio controlado por otro jugador sin un pacto diplomático que lo permita.
- Saquear o quedarse con medios de transporte o máquinas de asedio de otro jugador.

Cada nueva rebelión cuando ya hay una	-1
---------------------------------------	----

Cada nueva rebelión en un territorio de un jugador que ya tiene al menos una rebelión en su reino inicial provoca que el jugador pierda 1 PH.

Cuando los jugadores ganan o pierden PH, mueven su marcador de PH en el registro de puntuación del tablero para indicarlo. Si un marcador de PH alcanza 49 PH, se coloca otro marcador encima del primero moviendo ambos de nuevo al principio del registro de PH.

Es posible tener PHs negativos: si un jugador queda por debajo de 0 PHs, coloca un cubo de mercancía encima del marcador de PH del jugador (para indicar que el valor es negativo) y lo sigue moviendo por el registro de PH.

Una vez que las condiciones establecidas al principio de la partida se alcanzan, **el juego termina y se calculan los PH finales.**

Los jugadores deben robar una carta de Evento y comprobar el valor de Impuestos que indica la siguiente carta del mazo, realizando una comprobación de rebelión (como se hace en la fase de Eventos), aplicando PH de penalización por nuevas rebeliones normalmente. Después, se añaden PHs tal y como se indica a continuación (si hay un empate en una condición, cada jugador empatado gana 1 PH).

Jugador con más dinero	+3
------------------------	----

Los jugadores cuentan su dinero, restando sus deudas y los intereses asociados. El jugador con más dinero gana 3 PHs.

Jugador con el valor más alto de Gran Mercado	+3
---	----

Comprueba qué asentamiento tiene más cubos, excluyendo áreas que estén bajo control de los bárbaros o disputadas entre 2 o más oponentes. El jugador que controle el asentamiento gana 3 PHs.

Jugador con el nivel tecnológico más alto	+3
---	----

Los jugadores comprueban su nivel tecnológico más alto (del I al IV). El jugador con el nivel más alto gana. Si 2 o más jugadores tienen el mismo nivel, tienen que comprobar cuántas tecnologías de dicho nivel tienen. El jugador con más tecnologías del nivel correspondiente gana. El ganador consigue 3 PHs.

Jugador que controla Roma	+3
---------------------------	----

Jugador que controla Jerusalén	+3
--------------------------------	----

El jugador que controla Jerusalén, si es un jugador distinto del que maneja el Sultanato Mameluco, gana 3 PHs.

Jugador con más Catedrales	+3
----------------------------	----

Jugador con más Ciudades	+3
--------------------------	----

Il giocatore con più Castelli	+3
-------------------------------	----

Jugador con más territorios	+3
Jugador por cada monopolio	+3

Si un jugador controla todos los territorios que producen un tipo determinado de mercancía, gana 3 PHs. Considera solo los territorios dentro de la región del mapa que esté en juego. Comprueba los monopolios para los 8 tipos de mercancía.

1-3 unidades prisioneras	-3
4-6 unidades prisioneras	-6
7+ unidades prisioneras	-9

Los jugadores que tengan unidades prisioneras pierden el número correspondiente de PHs.

Jugador con deudas de 500/1000 florines	-2/-4
Jugador con deudas de 1500/2000/2500 florines	-6/-9/-15

Los jugadores con deudas pierden los PHs correspondientes en función de la cantidad de florines.

Finalmente, los jugadores cuentan sus marcadores de **objetivo** y dependiendo de la cantidad que tengan, reciben los siguientes PHs:

Marcadores de objetivo	PH	Marcadores de objetivo	PH
1	0 PH	5	8 PH
2	1 PH	6	11 PH
3	3 PH	7	15 PH
4	5 PH	8+	20 PH

Después de comprobar las condiciones anteriores y asignar los PHs finales, **el jugador con más PH gana**. En caso de empate, el jugador más rico de entre los empatados es el ganador. En caso de que continúe el empate, el jugador empatado que haya jugado primero en el último turno gana la partida.

VARIANTES DE JUEGO

SUBASTA INICIAL

Como los reinos iniciales son asimétricos, un jugador experimentado podría preferir jugar con un reino en lugar de otro. En este caso, sugerimos realizar una subasta inicial con PHs. Procediendo de la siguiente manera:

Los jugadores escriben en secreto su reino preferido en un papel y cuántos PH quieren pujar por él (de 0 a 10 PHs). Cuando todos los jugadores están listos se muestran las pujas. El jugador que haya pujado la cantidad más alta escoge el reino y pierde los PHs, moviendo su marcador de PH para indicarlo. Los siguientes jugadores repiten el procedimiento. Después de la primera puja, los jugadores pueden cambiar su preferencia de reino y su puja. Tras la segunda ronda, los reinos restantes se asignan al azar. Cuando el procedimiento se haya completado, mueve todos los marcadores de PH para que el que tiene menos PH esté en la posición de "10 PH".

TIPO DE TERRENO

				
Llanuras	Bosque	Colinas	Montañas	Desierto

Movimiento. Aplica los costes de PM que se indican cuando una unidad se mueve a un territorio del tipo correspondiente:

Llanuras: 1 PM	Colinas: 2 PM
Desierto: 2 PM	Montañas: 3 PM
Bosque: 2 PM	Cruzar un río: +1 PM

Mantenimiento. En cualquier territorio que contenga un asentamiento, el coste de mantenimiento es de 10 florines/unidad. Cuando no hay asentamiento, el coste de mantenimiento es:

Llanuras/Bosques/Colinas	20 florines/unidad
Montañas	30 florines/unidad
Desierto	40 florines/unidad

MARCADORES DE SANGRE

Los jugadores ganan 1 marcador de sangre  cada vez que el oponente saquea alguna de sus propiedades (caravanas, edificios, etc) o conquista uno de los territorios de su reino inicial. Los jugadores pueden gastar marcadores de sangre (devolviéndolos a la reserva) para ganar +1 a un valor de ataque obtenido en una ronda de batalla.

EQUIPOS

Los jugadores forman equipos al principio de la partida. Los equipos se mantienen durante todo el juego. Los compañeros de equipo ganan una puntuación final igual a la suma de sus PH. Gracias a esta variante es posible equilibrar juegos donde compartan mesa jugadores expertos con novatos. También es posible desarrollar interesantes estrategias de equipo.

DESPLIEGUE

Durante la Fase de Compras, cualquier jugador puede reclamar el procedimiento de "Despliegue", si así lo requiere.

Si cualquier jugador hace esta petición, todos los elementos comprados en esta fase deben colocarse detrás de las pantallas de los jugadores.

Al final de esta fase, por orden de turno, cada jugador colocará las unidades compradas en el tablero.

DESCRIPCIÓN DE LOS PODERES DE LAS CARTAS

Todos los poderes de las cartas son **instantáneos**. Lo que significa que pueden ser activados en cualquier momento durante el juego y solo duran un instante. A veces, los efectos pueden durar más, pero nunca más allá del final del turno.

Obispo	1	Las batallas están prohibidas en el territorio elegido durante este turno. Si ya había una batalla en progreso (se había lanzado al menos un dado), se detiene tras completar la ronda actual de combate. Esto se aplica a conflictos de jugador contra jugador y de jugador contra bárbaros. No es posible usar este poder en el mismo territorio en dos turnos consecutivos.
	2	El comercio está prohibido en el territorio elegido durante este turno. Si había una transacción en proceso, se detiene. No es posible usar este poder en el mismo territorio en dos turnos consecutivos.
	3	El movimiento está prohibido en el territorio elegido durante este turno. Cualquier unidad que ya esté en el territorio elegido no se puede mover. Todas las unidades que entren en el territorio deben detenerse en él. Si el movimiento de un jugador estaba en proceso desde o hacia ese territorio, se cancela. No es posible usar este poder en el mismo territorio en dos turnos consecutivos.
Condotiero	4	Un oponente necesita al menos una relación de 1:1 de cualquier tipo de unidad de ejército para anular los poderes de las unidades. <i>Por ejemplo: El jugador azul ataca con 3 arqueros y el rojo tiene 1 arquero. El poder de los arqueros no está disponible porque ambos bandos tienen arqueros. El jugador azul activa la carta del Condotiero. Ahora los arqueros azules pueden disparar porque superan a los rojos en relación 3:1.</i>
	5	El jugador gana +2 al valor de ataque, suma +2 al valor de ataque de otro jugador o al de los bárbaros. Este efecto dura 1 ronda de batalla. El poder debe anunciarse antes de que se asignen los puntos de daño.
	6	Al entrar en un territorio controlado por otro jugador, la mitad de las unidades de ejército del jugador (redondeando hacia arriba) mantienen sus PMs y pueden seguir moviéndose. La otra mitad debe detenerse allí.
Ballestero	7	Considera hasta 3 unidades del jugador como si tuvieran poder de arqueros (Lanza 1d6; 1-2 = 1 unidad, 3-4 = 2 unidades, 5-6 = 3 unidades). Este efecto solo dura la ronda de batalla actual. Este poder especial es adicional al poder original de los arqueros, así que un arquero podría disparar dos veces. El jugador no puede considerar como arqueros a un mayor número de unidades de las que tiene en la batalla.
	8	Por cada dos arqueros del jugador en combate, el jugador obtiene un -1 a la tirada de dado. El máximo bonificador permitido es -3. Por ejemplo, si el jugador tiene 5 arqueros disparando, el bonus es de -2, así que una tirada de 5 se reduce a 3, convirtiéndose en un impacto.
	9	El jugador puede relanzar los dados de los arqueros en la ronda de batalla actual. El relanzamiento debe ser anunciado antes de la tirada de dados.
Científico	10	El número de unidades de ejército que manejan una máquina de asedio cuenta como doble. Este efecto solo dura la ronda de batalla actual y puede superar el límite de la máquina de asedio (3 disparos). <i>Por ejemplo, el jugador Azul asigna 2 infanterías ligeras para manejar una catapulta. Normalmente esto permitiría dos tiradas de ataque. Tras activar el efecto de la carta Científico, el Azul puede tirar 4 veces por la catapulta.</i>
	11	Una caravana de un jugador se considera al mismo tiempo como carro de guerra del mismo nivel y viceversa. Este poder dura hasta el final del turno.
	12	Un edificio militar protege de un segundo tipo de ataque. El jugador puede aplicar la reducción de daño del edificio a 2 de los siguientes tipos de ataque: máquinas de asedio, arqueros o cuerpo a cuerpo. Este poder dura hasta el final del turno.
Infiltrado	13	Pagando 100 florines, el jugador puede cancelar la reactivación de un total de 1d3 cartas de Imperio de uno o varios jugadores.
	14	Pagando 100 florines antes de la primera tirada de batalla, el jugador puede seleccionar una unidad de ejército enemiga para que cambie de bando. Por ejemplo, una unidad bárbara que se enfrenta al ejército del jugador sería sustituida por una unidad del jugador del mismo tipo. Los Capitanes son inmunes a este efecto.
	15	Pagando 100 florines, el jugador puede desencadenar una rebelión en un territorio vecino y colocar una horda bárbara allí. La composición de la horda es la que se indica en el Círculo de Guerra. Si esto inicia un combate, debe ser resuelto inmediatamente.

Espía	16	Antes de cualquier tirada de batalla, el jugador puede intentar sabotear un carro de guerra o máquina de asedio enemigos. Si el jugador obtiene 1-3 en 1d8, el sabotaje tiene éxito y el carro de guerra/máquina de asedio objetivo pierde 1 nivel. Los carros de guerra/máquinas de asedio de nivel I que sean saboteadas son eliminadas. Con un resultado de 7 u 8, el sabotaje falla y una de las unidades del jugador debe ser eliminada del juego.
	17	Antes de cualquier tirada de batalla, el jugador puede intentar emboscar a una unidad de ejército oponente. Si el jugador obtiene 1-3 en 1d8, la emboscada tiene éxito y la unidad es eliminada. Con un resultado de 7 u 8 la emboscada falla y una de las unidades del jugador debe ser eliminada del juego.
	18	Antes de cualquier tirada de batalla, el jugador puede intentar atrapar a una unidad de ejército oponente. Si el jugador obtiene 1-3 en 1d8, la trampa tiene éxito y la unidad se considera fuera de la batalla, pero aún puede recibir puntos de daño. Con un resultado de 7 u 8 la trampa falla y una de las unidades del jugador debe ser eliminada del juego.
Mercader	19	El jugador puede vender 1 cubo por turno en cualquier territorio bárbaro, tanto si tiene asentamiento como si no, siempre y cuando no tenga unidades de ejército bárbaras. El precio de venta es de 100 florines por cada cubo (menos uno) de distinto color que lleve el transporte del jugador. Este efecto está limitado a 1 cubo por turno. <i>Por ejemplo, si la caravana del jugador lleva 4 cubos de 4 colores diferentes, el jugador puede vender 1 cubo por 300 florines [100 florines x (4 - 1) = 300]. Sin embargo, si todos los cubos fuesen del mismo color, la venta no generaría florines [100 florines x (1 - 1) = 0].</i>
	20	El jugador puede vender cubos en cualquier lugar fuera de los territorios controlados por él mismo. El precio de venta es de 50 florines. Por ejemplo, el jugador puede vender cubos en un asentamiento donde ya haya un cubo del mismo color, o en un territorio sin asentamiento, o incluso en un territorio donde una carta de Obispo lo prohíba.
	21	El jugador puede comprar 1 cubo en cualquier asentamiento donde no esté disponible pagando 150 florines.
Recaudador de Impuestos	22-23	El jugador gana inmediatamente 10 florines de la reserva (o 20 florines para la carta número 23) por cada cubo transportado por medios de transporte de otros jugadores que estén en territorios controlados por el jugador.
Milicia	24	Cuando empieza una rebelión o cuando un oponente mueve una unidad de ejército a un territorio controlado por el jugador, el jugador puede colocar una unidad gratuita de su reserva de cualquier tipo, incluyendo capitanes, en el territorio amenazado.
	25	Cuando empieza una rebelión o cuando un oponente mueve una unidad de ejército a un territorio controlado por el jugador, el jugador gana inmediatamente 3 PMs que pueden ser aplicados a cualquier unidad/es de ejército o medios de transporte (y sus unidades asociadas) para defender el territorio amenazado. PMs solo se aplican si las unidades pueden alcanzar el territorio de destino. Los carros de guerra no son necesarios para este movimiento, pero pueden acompañar a los ejércitos.
	26	Cuando empieza una rebelión o cuando un oponente mueve una unidad de ejército a un territorio controlado por el jugador, el territorio amenazado se considera que tiene una torre o, si ya hay un edificio militar allí, ese edificio gana 1 punto adicional de reducción de daño. Este poder dura hasta el final del turno.
Cirujano	27	El jugador ignora el primer punto de daño aplicado a una unidad.
	28	El jugador puede recomprar las pérdidas de la batalla actual a mitad de precio, pero solo en la fase 4 del turno siguiente. No se requieren más  para recomprar los capitanes.
	29	En la ronda de combate actual, las pérdidas de arqueros y máquinas de asedio se eliminan solo al final de la ronda de batalla, por lo que pueden usarse en el combate cuerpo a cuerpo.
Vendedor	30	El jugador mantiene en el tablero los marcadores de ruta de una caravana/barco mercante destruido durante el turno actual. Una nueva caravana/barco mercante puede ser asignado a la ruta comercial. Los marcadores de ruta completados se mantienen como están.
	31	El jugador puede reorganizar como desee los marcadores de ruta (completados y no completados)
Arquitecto	32-33	En la Fase de Compras, el jugador puede comprar 1 edificio con 50 florines de descuento (carta 32) o a mitad de precio (carta 33).
Templario	34	El jugador coloca 1 unidad de ejército gratuita (no capitán) de su reserva en cualquier territorio fuera del reino inicial. Si se aplica la resistencia bárbara, se debe colocar una horda bárbara en el mismo territorio. Cualquier combate que surja debe ser resuelto inmediatamente.
	35	Igual que la carta 34, pero el jugador solo puede añadir la unidad de ejército a una batalla.

Magnate	36	El jugador puede colocar 300 florines en esta carta (si está vacía) o bien coger el dinero de la carta +50% de bonificación de la reserva de juego. Nota: el poder de la carta debe ser activado para realizar cualquiera de estas dos acciones.
	37	Se activa en la fase 3, para que el jugador reciba la mitad de todos los intereses pagados por los otros jugadores en esa fase.
	38	El jugador paga 50 florines menos en intereses (con un mínimo de 0).
Carcelero	39	En lugar de destruir una unidad enemiga, el jugador la retiene como prisionero.
	40	La relación necesaria para capturar prisioneros se reduce a 2:1 (ver párrafo CAPTURA)
	41	Cuando el jugador intenta capturar prisioneros, la penalización por no tener la relación 3:1 se reduce en 2 puntos (ver párrafo CAPTURA). La penalización puede ser cero.
Doctor de la plaga	42-43	Protege un territorio (carta 43) o 1-3 territorios (carta 42) de los efectos de una carta de Evento. Esta carta puede ser activada después de que se robe la carta de evento. Para la carta 42, tira 1d6, con un resultado de 5-6, el jugador puede proteger 3 territorios, con 3-4, 2 territorios y con 1-2, solo 1 territorio.
Bardo	44-45	Reactiva gratis (carta 44) o por 50 florines (carta 45) cualquier carta de Imperio que ya haya sido activada este turno. La carta reactivada puede pertenecer a otro jugador.
Asesino	46-47	Reduce cualquier tirada de dado en 1 (carta 46) o en 2 (carta 47). El mínimo resultado es 1. La tirada reducida puede ser de otro jugador. El cambio en una tirada de batalla debe realizarse antes de la asignación del daño, y el cambio puede tener un efecto multiplicador del valor de ataque. <i>Ejemplo en batalla: el jugador Azul saca 5, 4 y 2. Utiliza su carta para reducir el resultado de 5 a 4, por lo que le queda 4, 4 y 2. Su valor de ataque será $4 \times 4 = 16$.</i>
Bufón	48-49	Anula el efecto de una carta de Imperio por 50 florines (carta 48) o gratis (carta 49). La carta de Imperio elegida se rota (agota), pero no aporta ni poder ni puntos de tecnología. Las cartas del Bufón deben ser activadas inmediatamente después de que el jugador active la carta y antes de que sus efectos se apliquen.
Diplomático	50-51	Protege 1d3 elementos (carta 50) o 1 elemento (carta 51) tanto del saqueo bárbaro como del saqueo por parte de otro jugador. Los elementos protegidos pueden ser: medios de transporte, máquinas de asedio, cubos de gran mercado y edificios. Durante el turno actual, ni los jugadores hostiles ni los bárbaros pueden destruir los elementos protegidos.
Artillero	52	Todas las máquinas de asedio del jugador se considera que tienen una unidad adicional manejándolas durante una batalla del turno actual. <i>Ejemplo: una máquina de asedio sola se consideraría como manejada por 1 unidad. Una máquina de asedio manejada por 3 infanterías ligeras se consideraría como manejada por 4 unidades.</i>
	53	Una máquina de asedio puede moverse más allá de sus PMs normales, siempre que permanezca con un ejército. <i>Por ejemplo, una catapulta con un grupo de unidades de ejército que tenga 8 PMs se podría mover al mismo destino que el ejército incluso si tiene menos de 8 PMs.</i>
	54	Una máquina de asedio puede ser usada como carro de guerra con una capacidad de 1d3. Este poder dura hasta el final del turno.
Explorador	55-56	Un medio de transporte (carta 55) o un grupo de medios de transporte (carta 56), junto con las unidades que los acompañan, puede moverse sin ser detectado a través de 1 o más territorios sin ninguna reacción por parte de los oponentes (bárbaros o jugadores). Los oponentes simplemente ignoran el movimiento de las unidades. Este poder dura hasta el final del turno.
Pirata	57	Esta carta otorga  de cualquier color
	58	Esta carta otorga  de cualquier color, pero ambos del mismo color.
Princesa	59	Esta carta permite que otra carta de Imperio otorgue tanto su poder como sus  al mismo tiempo. La carta elegida puede pertenecer a otro jugador.
	60	Esta carta permite que otra carta de Imperio otorgue el doble de  . La carta elegida puede pertenecer a otro jugador
Salvador	61	Solo durante la Fase de Eventos, el jugador roba hasta 3 cartas de Evento y selecciona la que será la carta de Evento del turno actual, incluso si ya había sido robada otra carta.
	62	Al elegir una carta de Imperio, el jugador puede repetir el procedimiento. El jugador descarta las cartas robadas y roba de nuevo.

Camello	63	El jugador puede mover un cubo desde un asentamiento a otro vecino que no tenga un cubo del mismo color.
	64	La caravana o barco mercante de un jugador que complete una ruta comercial puede también aprovechar el bonus del Gran Mercado, si está disponible.
Merodeador	65	El jugador paga 100 florines y coloca una horda bárbara en uno de los territorios controlados por el jugador que tenga al menos una unidad de ejército. Los bárbaros se consideran unidades del jugador. La composición de la horda es la que esté en el Círculo de Guerra del tablero. Elimina la horda bárbara al final del turno.
	66	El jugador puede asignar hasta 3 unidades de ejército a una horda bárbara. Las unidades deben ser cogidas de cualquier territorio del jugador y combatirán como lo harían las unidades bárbaras. Al final del turno, si las unidades sobrevivieron, se devuelven a sus territorios originales.
Heroína	67-68	Una unidad de ejército se convierte en capitán (nivel I) en un ejército sin capitán (carta 67) o un capitán mejora en un nivel, siendo el nivel III el máximo (carta 68). La unidad o capitán elegidos pueden ser de otro jugador. El efecto termina al final del combate.
Sheriff	69	Mejora gratis un edificio civil en un nivel si hay un edificio militar de nivel más alto en el mismo territorio. Sustituye la miniatura por la nueva. <i>Por ejemplo, una fortaleza (nivel II) y una aldea (nivel I) están en el mismo territorio. La aldea se mejora a pueblo (nivel II). Si hubiese habido un pueblo, no se podría haber mejorado a ciudad (nivel III) a menos que hubiese habido un castillo (nivel III).</i>
	70	Similar a la carta 69. Mejora gratis un edificio militar en un nivel si hay un edificio civil de nivel más alto en el mismo territorio.
Místico	71	El jugador gana florines gastando  . Por cada  de cualquier color gastado, el jugador recibe 20 florines.
	72	Similar a la carta 71. Por cada  de diferentes colores gastados, el jugador recibe 100 florines.

DESCRIPCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS

Todos los poderes de las tecnologías son **instantáneos**. Pueden ser activados en cualquier momento durante el juego y habitualmente sus poderes solo duran un instante.

Carpintería	I	<p>Permite construir medios de transporte de 1 nivel/ y colocarlos en cualquier asentamiento controlado. Las galeras y barcos mercantes requieren un puerto (icono del ancla).</p> <p>Los medios de transporte que se encuentren en asentamientos controlados pueden ser mejorados pagando la diferencia en florines y .</p> <p><i>Ejemplo de construcción: El jugador Azul tiene Carpintería y quiere comprar una caravana de nivel II. El jugador produce  con una carta de Imperio, paga 100 florines para comprar el  que le falta y paga otros 200 florines por el coste de la caravana, entonces coloca la caravana en un asentamiento que controle.</i></p> <p><i>Ejemplo de mejora: El jugador Amarillo tiene Carpintería y quiere mejorar una galera del nivel I al nivel II. El jugador Amarillo produce  con una carta de Imperio y paga 100 florines (200-100 = 100), entonces sustituye el marcador de propiedad de nivel I de la galera por uno de nivel II.</i></p>
Logística	II	<p>Permite convertir /movimientos marítimos en movimientos terrestres o viceversa. Un transporte terrestre (caravana/carro de guerra/máquina de asedio) puede moverse por zonas de mar y un transporte naval (barco mercante/galera) puede moverse por territorios de tierra. Todos los transportes deben acabar sus movimientos en el tipo de territorio adecuado, los transportes terrestres en territorios terrestres y los transportes navales en el mar. <i>Por ejemplo, el jugador Blanco quiere mover una caravana de Roma a Panormum, pero para ello debe cruzar el mar. Con Logística, el jugador puede pagar  para que la caravana pueda moverse a Panormum, cruzando una zona de mar.</i></p>

Maquinaria	III	<p>Permite que las unidades que manejan /máquinas de asedio también participen en la batalla. El efecto dura desde el combate actual hasta el final del turno.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Amarillo asigna 3 infanterías ligeras para manejar una catapulta, dejando solo 1 infantería pesada para combatir. Con Maquinaria, el jugador puede pagar  para que la catapulta pueda disparar 3 veces y las 3 unidades que la manejan puedan luchar también en la pelea cuerpo a cuerpo.</i></p>
Cartografía	IV	<p>Permite que una unidad que no esté en una batalla gane 1 movimiento adicional por cada  gastados. También se puede aplicar este poder a máquinas de asedio o medios de transporte que transporten unidades.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Azul, que tiene Cartografía, mueve un carro de guerra y algunas unidades a un territorio bárbaro adyacente. Aparece una horda bárbara y empieza una batalla. El jugador Azul gana y entonces paga  para ganar 1 PM adicional.</i></p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Amarillo, que es el último en el orden de turno y está en guerra con el jugador Verde, invade un territorio del jugador Verde. El jugador Azul, aliado del Verde, paga  y mueve una unidad de Caballería al territorio para luchar contra el Amarillo.</i></p>
Comercio	I	<p>Permite incrementar en una venta el valor de cada cubo de mercancía en 25, 50 o 100 florines, dependiendo de si se produce en una aldea, pueblo o ciudad. Requiere  por cada cubo vendido.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Verde está vendiendo 2 mercancías negras (armas) en Roma, donde hay una aldea. El precio normal de venta sería de 100 florines/cubo. Con Comercio, el jugador Verde gasta , incrementando el valor de venta de cada cubo a 125 florines, para un ingreso total de 250 florines.</i></p>
Mercado	II	<p>Permite incrementar o reducir el precio de una transacción comercial en 50 florines por cada  gastado. No es posible reducir el precio a 0 florines.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Rojo quiere comprar 2 mercancías amarillas (grano) en Roma. El precio normal sería de 200 florines (100 cada uno). Con Mercado, el jugador Rojo gasta , reduciendo el precio a 50 florines en total (200-150=50). Aunque el jugador tuviese otro 0 disponible, no podría usarlo, ya que el precio no puede reducirse a cero.</i></p>
Control	III	<p>Permite al jugador mover 1 cubo/ entre dos asentamientos vecinos, cambiando los valores de gran mercado. Al menos una de las dos áreas debe estar bajo control del jugador. Es necesario que el jugador tenga una caravana (o barco mercante) en el territorio.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Blanco controla Roma. La ciudad vecina de Panormum es un gran mercado con 4 cubos. El jugador tiene un marcador de control y un barco mercante en Panormum, y gasta  para mover 2 cubos de Panormum a Roma. Ahora el jugador puede vender en Roma a un precio mayor.</i></p>
Gremios	IV	<p>Permite al jugador considerar 1 paso/ de su ruta comercial como completado. El destino final de la ruta no puede ser completado usando ese poder.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Negro ya ha completado los primeros 3 pasos de una ruta comercial de 6 pasos, y mueve la caravana al destino final. Entonces, usando Gremios, el jugador gasta  para considerar los 2 pasos previos que faltan como completados, completando así la ruta comercial de 6 pasos y pudiendo vender sus mercancías con un beneficio mucho más alto.</i></p>
Edicto	I	<p>Permite al jugador mover un grupo de medios de transporte y/o máquinas de asedio a través de territorios bárbaros sin provocar ninguna hostilidad (ver párrafo de Resistencia Bárbara). Cada territorio requiere  para ser atravesado. Este poder no permite al jugador terminar su movimiento en un territorio bárbaro y no puede ser usado si ya hay ejércitos bárbaros en el territorio.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Amarillo mueve un carro de guerra con 3 unidades de ejército a un territorio bárbaro. Usando Edicto, el jugador puede gastar  para que no ocurra nada. Sin embargo, cuando el jugador se mueve de nuevo a otro territorio bárbaro sin usar este poder, aparecerá una horda bárbara y empezará una batalla.</i></p>
Ley	II	<p>Permite la reubicación de una rebelión en cualquier territorio no controlado, libre de unidades de ejército y adyacente a los territorios del reino inicial del jugador. Requiere de  por cada rebelión desplazada de esta forma.</p> <p><i>Por ejemplo, el jugador Blanco sufre una rebelión durante la fase de Eventos, por lo que se coloca una horda bárbara en el territorio Blanco con menos tropas. Con Ley, el jugador Blanco podría gastar  y la horda se recolocaría en un territorio bárbaro adyacente al reino del jugador.</i></p>

Nación	III	Permite al jugador mover 1 unidad bárbara 1 movimiento por cada  gastado. <i>Por ejemplo, el jugador Rojo ataca un territorio bárbaro adyacente con una horda que tiene: 1 infantería ligera, 1 arquero y 1 capitán. Con Nación, el jugador Rojo puede gastar  para mover estas 3 unidades bárbaras a un territorio adyacente controlado por otro jugador, y así conquistar el territorio.</i>
Influencia	IV	Permite convertir 1 unidad bárbara/   de un territorio adyacente a una unidad del jugador del mismo tipo. Solo es posible hacerlo si el jugador tiene unidades de ese tipo disponibles en su reserva. <i>Por ejemplo, el jugador Amarillo lucha contra una horda bárbara compuesta por: 1 capitán y una infantería ligera en un territorio adyacente al Reino del jugador. Usando Influencia y pagando , el jugador podría sustituir ambas miniaturas bárbaras por miniaturas iguales de su reserva.</i>
Artes militares	I	Permite al jugador contratar un capitán de 1 nivel/  . Después de pagar el coste en florines, el jugador coloca el capitán en un asentamiento o en un territorio con un edificio militar. En ambos casos el territorio debe estar bajo control del jugador. También es posible mejorar un capitán que esté en un asentamiento o territorio con edificio militar (controlados) pagando la diferencia en  y florines. <i>Por ejemplo, el jugador Azul, con Artes Militares, paga 200 florines y gasta  para conseguir un capitán de nivel II. El capitán se coloca en un asentamiento o territorio con edificio militar controlado por el jugador.</i>
Promoción	II	Permite cambiar el tipo de 1 unidad en combate/  durante el turno actual. El jugador debe seguir la siguiente secuencia de cambio: infantería ligera o arquero <-> infantería pesada <-> caballería <-> capitán de nivel I <-> capitán de nivel II <-> capitán de nivel III. También es posible cambiar de arquero a infantería ligera y viceversa. <i>Por ejemplo, el jugador Blanco está en combate contra 1 infantería ligera bárbara y 1 capitán bárbaro. El jugador Blanco solo tiene 1 infantería ligera. Con Promoción, el jugador usa  para considerar la infantería ligera blanca como infantería pesada y el capitán bárbaro como una infantería ligera.</i>
Tácticas	III	Permite al jugador asignar 1 punto de daño/  que haya sido causado por el jugador en combate a un objetivo específico. Esta tecnología debe ser activada antes de la asignación del daño. <i>Por ejemplo, el jugador Marrón gana un combate contra el Amarillo e inflige 2 puntos de daño. Con Tácticas, el jugador Marrón puede gastar  para asignar los dos puntos de daño contra la infantería pesada del Amarillo, destruyendo la unidad.</i>
Estrategia	IV	Permite al jugador hacer daño al oponente, como si el daño hubiese sido causado por el poder de los arqueros. Cuesta   por cada punto de daño. No se requiere tirada de dado. Este efecto puede ser usado en combinación con Tácticas para asignar los daños causados. <i>Por ejemplo, la infantería ligera del jugador Rojo se enfrenta a 2 infanterías bárbaras. Con Estrategia, el jugador puede gastar  para hacer 2 puntos de daño y eliminar a las dos infanterías bárbaras sin entablar combate.</i>
Masonería	I	Permite al jugador construir un edificio civil de 1 nivel/  y colocarlo en un asentamiento bajo control del jugador. También es posible mejorar un edificio civil que esté en un asentamiento controlado pagando la diferencia en  y florines. <i>Por ejemplo, el jugador Blanco mejora una aldea a ciudad pagando 200 florines y gastando .</i>
Arquitectura	II	Permite al jugador construir un edificio militar de 1 nivel/  y colocarlo en un territorio bajo control del jugador. También es posible mejorar un edificio militar que esté en un territorio controlado pagando la diferencia en  y florines. <i>Por ejemplo, el jugador Blanco mejora una torre a castillo pagando 200 florines y gastando .</i>

Matemáticas	III	Permite al jugador construir una máquina de asedio de 1 nivel/🔧 y colocarla en un asentamiento o en un territorio con un edificio militar bajo control del jugador. También es posible mejorar una máquina de asedio que esté en un asentamiento o en un territorio con un edificio militar bajo control del jugador pagando la diferencia en 🔧 y florines. <i>Por ejemplo, el jugador Amarillo compra una catapulta pagando 100 florines y gastando 🔧. La máquina de asedio se coloca en un territorio del jugador que tiene una torre.</i>
Ingeniería	IV	Permite al jugador mejorar gratis un edificio o máquina de asedio que esté en un territorio controlado (no en disputa) en 1 nivel/🔧🔧. Mejorar el nivel de la máquina de asedio solo es posible en un asentamiento o territorio con un edificio militar. <i>Por ejemplo, con Ingeniería, el jugador Verde podría gastar 🔧🔧 para mejorar una catapulta a lanzapiedras.</i>
Religión	I	Permite al jugador construir 1 catedral por 🌸 y 300 florines. La catedral se coloca en un territorio bajo control del jugador. <i>Por ejemplo, el jugador Negro gasta 300 florines y 🌸 para colocar una catedral en un asentamiento controlado.</i>
Monasticismo	II	Permite al jugador convertir 🌸 en puntos de tecnología de diferente color. <i>Por ejemplo, el jugador Rojo tiene Monasticismo y puede usar 🌸🌸🌸 como 🌿🌻🌷.</i>
Proselitismo	III	Permite al jugador usar una carta de Imperio de un oponente. El jugador puede usar sus puntos de tecnología o su poder, pero no puede usar su objetivo. El jugador debe controlar un territorio vecino a otro controlado por el oponente. El coste es de 🌸 por cada carta que se use. Este efecto no inactiva la carta (permanece sin girar). El jugador debe cumplir cualquier requisito de la carta y no puede usar la misma carta más de una vez por turno. <i>Por ejemplo, con Proselitismo, el jugador Azul gasta 0 para usar la carta del Condotiero de otro jugador, y ganar inmediatamente +2 a su valor de combate.</i>
Poder Temporal	IV	Permite al jugador usar una tecnología de un oponente. El jugador debe controlar un territorio vecino a otro controlado por el oponente. El coste es de 🔧🔧 por cada tecnología que se use. El jugador debe cumplir cualquier requisito de la tecnología. <i>Por ejemplo, el jugador Azul tiene Poder Temporal, pero no Artes Militares. Puede gastar 🔧🔧 y usar la tecnología Artes Militares de un oponente vecino. El jugador puede pagar 100 florines y gastar 🔧 para colocar un capitán de nivel I en el tablero.</i>