

Antike

Un retador juego de estrategia sobre evolución y competencia

De Mac Gerdts

Para 2 a 6 jugadores

Traducido al español por Juan Carlos Corral

Descripción.

Antike (palabra alemana que se refiere a la era de la Antigüedad) es un retador juego de estrategia sobre evolución y competencia.

Antiguas civilizaciones crean ciudades, construyen templos, navegan los mares, y realizan descubrimientos científicos. Sus legiones y galeras establecen nuevos asentamientos y los protegen en contra de sus enemigos. Dos escenarios pueden ser elegidos por medio de los dos tableros de juego, en los cuales los jugadores eligen entre distintas civilizaciones: griegos, romanos, tribus Germánicas, fenicios, cartagineses, persas, árabes, egipcios y babilonios.

Cada civilización trata de ir incorporando reyes, eruditos, generales, ciudadanos y navegantes a sus respectivos bandos. La civilización que sea la primera en obtener un número determinado de personalidades, será la vencedora.

¡Conduce una de estas civilizaciones a la victoria! Pero cuídate de tus enemigos, quienes procuraran conquistar tus ciudades y destruir tus templos.

Antike, para 2 a 6 jugadores de 12 años en adelante, es un juego de estrategia con muchas variantes, pero de reglas simples. El éxito en el juego no depende ni de cartas ni de dados, sino en una planeación bien ideada y en tus habilidades diplomáticas.

La duración de un juego es de 90 a 120 minutos.

Material del juego.



- Tablero de juego
- 12 cartas de civilizaciones (Occidente: griegos, romanos, germanos, fenicios, persas y cartagineses; Oriente: Grecia, Persia, Arabia, Fenicia, Egipto y Babilonia)
- 25 cartas de personalidades antiguas (9 reyes, 8 eruditos, 7 generales, 6 ciudadanos y 5 navegantes)
- Fichas marcadoras de hierro, mármol y oro, con denominaciones de 1, 2 y 5.
- Monedas, utilizables como hierro, mármol u oro
- 20 templos blancos
- 150 discos planos de ciudades, en los 6 colores de juego
- 102 legiones en 6 colores
- 102 galeras en 6 colores
- 30 fichas (cilindros) de juego
- Almanaque de la Antigüedad (información sobre las antiguas civilizaciones, sus personalidades y ciudades)
- 4 reglas cortas (anexas al final de este mismo documento)
- Estas reglas

El tablero de juego.

Antike puede ser jugado en ambos lados del tablero de juego, utilizando las mismas reglas. El tablero del frente (en alemán) muestra la situación del Imperio Romano en la época del Emperador Augusto. El reverso (en inglés) muestra el este del Mediterráneo y el Oriente Medio, en la época de Alejandro el Grande.

En cada lado del tablero existen 50 provincias, las cuales tienen cada una de 3 a 6 provincias vecinas. Las provincias se encuentran separadas por fronteras terrestres en color rojo, o por fronteras acuáticas en color azul, o por una combinación de ambos colores. En cada provincia existe una ciudad, ya sea una ciudad de mármol (blancas), una ciudad de hierro (azules) o una ciudad de oro (amarillas).

Otras áreas que aparecen ilustradas en ambos lados del tablero son:

- Un espacio circular arriba a la derecha, llamado Rondel de ahora en adelante, que tiene ocho secciones que representan las opciones de movimiento.
- Una tabla de progreso con ocho espacios.
- Una tabla que indica el número de personalidades requeridas para obtener la victoria.

Final del juego y victoria.

Gana el juego la civilización que alcance primero el siguiente número de personalidades:

Con 6 civilizaciones 7 personalidades

Con 5 civilizaciones 8 personalidades

Con 4 civilizaciones 9 personalidades

Con 3 civilizaciones 10 personalidades (recomendado) o 12 personalidades.

Preparación del juego.

1. Ordena el material.

Divide las 35 personalidades antiguas en 5 pilas. Ordena los reyes, los eruditos, los generales, los ciudadanos y los navegantes cada uno en una pila. En cada pila (boca arriba) las cartas se ordenan con la carta de menor valor hasta arriba y la de mayor valor al fondo (por ejemplo, del 1 al 8). De este modo, siempre se conocerá cuántas personalidades quedan disponibles en cada pila.

Los marcadores blancos (mármol), azules (hierro), amarillos (oro), las monedas, y los 20 templos blancos se colocan cerca del tablero de juego, a manera de suministro o 'banco'.

2. Reparte las civilizaciones.

De acuerdo con el número de jugadores, las siguientes civilizaciones se reparten entre ellos. Para el lado Occidental (en alemán):

Los griegos, los romanos y los germanos participan en todos los juegos; los fenicios se agregan en juegos de 2, 4, 5 o 6 jugadores; los cartagineses para juegos de 5 o 6 jugadores; y los persas para juegos con 6 jugadores.

Para el lado del tablero en inglés (Medio Oriente):

Grecia, Persia y Arabia, participan en todos los juegos; Fenicia se agrega en los juegos de 2, 4, 5 o 6 jugadores; Egipto se agrega en los juegos para 5 o 6 jugadores; y Babilonia se agrega en los juegos para 6 jugadores.

Para cada civilización existe una carta. Las cartas de las civilizaciones en el juego se reparten de manera aleatoria a los jugadores.

Como una alternativa, los jugadores podrán elegir abiertamente la civilización que quieren, comenzando con el jugador más joven.

3. Reparte el material de juego.

Cada civilización inicia con:



1 unidad azul de hierro.



2 unidades blancas de mármol.



3 unidades amarillas de oro.

Adicionalmente, cada civilización toma el material de juego que corresponde con su color: 17 legiones, 17 galeras, 25 fichas marcadoras de ciudad y 20 fichas de juego.

Ninguna civilización podrá tener más de 17 legiones, 17 galeras o 20 ciudades en el transcurso del juego.

4. Ocupa las tres ciudades iniciales.

Cada civilización inicia el juego con una ciudad de mármol, una de hierro y una de oro. Las tres ciudades iniciales varían de acuerdo al número de jugadores y se especifican para cada caso, dentro de las cartas de civilización:

Línea 3: ciudades que se usan con 3 civilizaciones;

Línea 4: ciudades que se usan con 4 civilizaciones;
Línea 5: ciudades que se usan con 5 civilizaciones;
Línea 6: ciudades que se usan con 6 civilizaciones;
En el tablero se coloca una ficha de ciudad en cada una de las tres ciudades correspondientes para cada caso.

Antike para dos jugadores.

Un jugador conduce a los romanos y fenicios, el otro a los griegos y los persas (para el Medio Oriente, uno lleva a Persia y Fenicia y el otro a Grecia y Arabia). Cada civilización se juega de modo independiente. El orden en que cada civilización juega su turno se decide al inicio del juego y permanece de esta manera el resto del mismo. El material del juego y las personalidades de cada civilización se mantienen por separado. El juego termina cuando una de las 4 civilizaciones logra atraer 9 personalidades.

Antike para tres jugadores.

Para principiantes lo recomendable es jugar hasta que una de las tres civilizaciones atraiga 10 personalidades. Jugar hasta 12 personalidades demanda un poco de experiencia. Sin un buen conocimiento de la dinámica del juego, los principiantes podrían caer en juegos con batallas interminables.

Flujo del juego.

Los jugadores realizan movimientos en turnos siguiendo el sentido horario. Antes y después de cada movimiento, es posible realizar una serie de acciones adicionales.

Antes de realizar el movimiento:

Tomar una moneda.

Antes de cada movimiento una civilización toma una moneda directamente desde el banco. Esta moneda puede ser utilizada en cualquier momento como una unidad de mármol o de hierro o de oro (como si fuera un comodín). Si al banco se le terminaran las monedas, la civilización deberá entonces tomar en su lugar una unidad de mármol o de hierro o de oro, la que prefiera.

Recomendación: Es más fácil si al inicio del turno de la 1ª civilización de la ronda, todas las civilizaciones toman en orden su correspondiente moneda.

Selección del movimiento:



En cada movimiento, un espacio del Rondel debe ser seleccionado. Sin costo alguno, los jugadores pueden seleccionar un espacio¹ que esté 1, 2 o 3 posiciones delante de la posición actual.

Para seleccionar un espacio 4 posiciones por delante de la actual, el jugador deberá pagar al banco un recurso (mármol, hierro, oro o una moneda); para mover 5 posiciones, deben pagarse 2 recursos; 6 posiciones requieren 3 recursos, y así sucesivamente. Así, si alguien desea volver a ocupar el espacio actual, deberá avanzar 8 posiciones, y por tanto pagar 8 recursos (en otras palabras, no se permite dejar de avanzar el marcador si se quiere realizar la misma acción que se realizó antes).

Ejemplo: Si el marcador de la jugada anterior está en 'Maniobra' y se desea volver a jugar una Maniobra, se debe avanzar 4 posiciones y por tanto, se debe pagar un recurso al banco.

¹ NdT. Denominaré 'espacio' de ahora en adelante a cada una de las 8 regiones con opciones de movimiento que se presentan en el Rondel.

Después de realizar el movimiento:

Colocar ciudades si se desea.

Una civilización puede crear una o más ciudades nuevas después de cada movimiento, en una provincia en la que aún no exista ciudad. Una unidad militar propia (legión o galera) **debe** estar presente en la provincia elegida. Si existieran unidades militares de otros jugadores, estas no impiden el establecimiento de la nueva ciudad. Para crear una ciudad, la civilización debe pagar al banco una unidad de mármol, una unidad de hierro y una de oro. Las monedas pueden ser usadas como sustituto de estos recursos. Después de pagar, se coloca un marcador de ciudad en la provincia elegida.

Atraer una personalidad antigua si es posible.

El objetivo del juego es el de atraer un cierto número de personalidades antiguas (reyes, eruditos, generales, ciudadanos y navegantes). Después de realizar su movimiento, una civilización podrá atraer una personalidad cuando las condiciones requeridas se lo permitan, y además si el tipo de personalidad atraído aun esta disponible en la pila correspondiente. Esto se explica más adelante.

¿Quién inicia el juego?

La civilización cuya carta tenga un círculo rojo en el número de jugadores es quien inicia el juego. Esto cambiará de acuerdo al número de jugadores. Así, por ejemplo, en un juego de 6 jugadores, los cartagineses son quienes inician el juego.

Al inicio del juego.

La colocación inicial del marcador en el Rondel (círculo con los 8 espacios de selección de movimiento) es seleccionada libremente. El jugador inicial usa una ficha marcadora para indicar su selección. Posteriormente, cuando le llegue el turno a cada jugador, éste seleccionará su espacio inicial y colocará su marcador en el Rondel.

Espacios de movimientos.

Existen tres diferentes tipos de espacios de movimientos en el Rondel:

- Espacios de producción de recursos: uno de cada tipo (Mármol, Hierro u Oro)
- Espacios de evolución, que demandan inversión de recursos: Templo, Armamento y Conocimiento.
- Espacios de maniobras, para acciones militares.

Para poder usar los espacios de Templo, Armamento y Conocimiento, se deben tener los recursos requeridos para cada uno de ellos, ya que deberán ser pagados al banco. Nótese que el espacio de producción de cada tipo se encuentra cuatro posiciones por delante del espacio que produce el recurso requerido.

Espacios de producción de recursos.

Recomendación: El recurso producido por una ciudad puede identificarse también por el color de la viñeta donde aparece su nombre.



Mármol

Por cada ciudad de mármol que la civilización posea sobre el tablero, recibe:

- Una unidad de mármol por ciudades de mármol sin Templos.
- Tres unidades de mármol por ciudades de mármol con Templos.

Ejemplo: Una civilización posee tres ciudades de mármol, una de las cuales posee un Templo. Recibirá del banco 5 unidades mármol (1+1 de las ciudades sin Templo, +3 de la ciudad con Templo).

Estrategia: El mármol es requerido por los templos, los cuales triplican la capacidad de producción de una ciudad.



Hierro

Por cada ciudad de hierro que la civilización posea sobre el tablero, recibe:

- Una unidad de hierro por ciudades de hierro sin Templos.
- Tres unidades de hierro por ciudades de hierro con Templos.

Estrategia: El hierro permite la creación de nuevas legiones y galeras, con lo que se mejora la capacidad de defensa y ataque de la civilización.



Oro

Por cada ciudad de oro que la civilización posea sobre el tablero, recibe:

- Una unidad de oro por ciudades de oro sin Templos.
- Tres unidades de oro por ciudades de oro con Templos.

Estrategia: El oro sirve para pagar el progreso de la civilización, que se traduce en mejores habilidades militares y económicas.

La producción de mármol, hierro u oro puede ser incrementada gracias al progreso de la civilización, ya sea mediante 'Mercados' o mediante el 'Acuñaamiento de monedas', los cuales se explican más adelante.

Espacios de evolución.



Templos

Una civilización puede construir uno o más templos. Cada Templo tiene un costo de 5 unidades de mármol, que son pagados al banco. Al comprar un Templo, debe colocarse en una de las ciudades pertenecientes a la civilización que lo compró.

Cuando una ciudad tiene un Templo, su productividad aumenta. Como resultado, una ciudad con Templo triplica su capacidad de producción, de armamento y de defensa.

Cada ciudad puede tener un máximo de un solo templo. Si los 20 Templos disponibles ya están en el tablero, ninguno nuevo podrá ser construido, a menos que alguno de los que están en el tablero sea destruido.

Ejemplo: Una civilización desea construir dos Templos en dos ciudades diferentes. Para ello paga 10 unidades de Mármol al banco y coloca un Templo en cada ciudad elegida.

Estrategia: Los Templos triplican la capacidad de una ciudad. Sé precavido al colocar Templos en ciudades que se encuentran bajo amenaza militar de otra civilización.



Armamento

Una civilización puede adicionar unidades militares (ya sean legiones o galeras). Cada una tiene un costo de una unidad de hierro que se debe pagar al banco. Las unidades militares pueden ser colocadas en cualquier provincia de una ciudad propia. Aplican las siguientes limitantes:

- Se puede reclutar una unidad militar en una provincia cuya ciudad no tiene Templo.
- Se pueden reclutar 3 unidades militares en una provincia cuya ciudad si tiene Templo.

Las legiones y las galeras pueden colocarse en provincias propias, aun cuando en ellas existan unidades militares de otra civilización. La única limitante que existe es respecto al número de unidades que se pueden reclutar por turno (y que se explicó previamente). No existe límite en el número de unidades militares que pueden colocarse en una misma provincia al mismo tiempo².

En provincias que solo tengan fronteras azules (acuáticas), solo podrán colocarse galeras. En provincias que solo tengan fronteras rojas (terrestres), solo existirán legiones.

Recomendación: al colocar unidades militares en el tablero, se recomienda colocarlas todas a un lado del tablero y luego meterlas al final del turno.

Ejemplo: Una civilización posee tres ciudades con dos templos. De manera colectiva, esta civilización podrá reclutar 7 unidades militares y colocarlas en sus tres ciudades. Deberá, claro está, pagar 7 unidades de hierro previamente.

Estrategia: Con legiones y galeras, una civilización puede hacer crecer su presencia y con ello defenderse o atacar mejor a otras civilizaciones.



Conocimiento

Una civilización puede progresar uno o más espacios en la tabla de progreso. El progreso se paga al banco usando oro. Existe una distinción entre:

- Progreso elemental (la rueda, los botes, el mercado y la monarquía), y

² Por como está redactado el texto, se sobreentiende que las unidades militares reclutadas no necesariamente van a la ciudad que propició su reclutamiento. Esto es, la colocación y el reclutamiento son independientes y una ciudad sin templos podría recibir más de una unidad militar, aun si dichas unidades fueron reclutadas gracias a la capacidad de otras ciudades.

- Progreso avanzado (caminos, navegación, acuñamiento de moneda, y la democracia)
Para adquirir un progreso avanzado es necesario tener antes el conocimiento elemental correspondiente. Así:

- Los caminos requieren previamente de la rueda
- La navegación requiere previamente de los botes
- El acuñamiento de moneda requieren previamente del mercado
- La democracia requiere previamente de la monarquía³



Cada progreso elemental adquirido se marca en la tabla de progreso con una ficha del color del jugador que lo consiga. Cuando un progreso avanzado se consiga, simplemente se avanza la ficha que ya estaba colocada en el progreso elemental correspondiente.

Al banco se le deba pagar:

- Siete unidades de oro por progreso elemental y 10 unidades de oro por progreso avanzado que nadie más haya adquirido previamente en el juego.
- Tres unidades de oro por progreso elemental y 5 unidades de oro por progreso avanzado que ya haya sido adquirido previamente por otra civilización.

Ser el primero en adquirir un progreso otorga un beneficio adicional a una civilización: un antiguo erudito es ganado por la civilización para cada caso.

Ejemplo: Una civilización aun no adquiere ningún progreso y desea tener la navegación. Para este momento, ya otras civilizaciones poseen el progreso de los botes, pero ninguna ha adquirido la navegación. El costo será de 3 por el progreso de los botes (dado que este progreso ya lo tienen otros) y 10 por el de la navegación = 13 unidades de oro que deben pagarse al banco. Un marcador de su color se coloca en la casilla de navegación de la tabla de progreso. Dado que esta civilización fue la primera en adquirir la navegación, adquiere también una carta de erudito de la pila.

Si alguna civilización ha obtenido los ocho progresos que existen, gana el derecho de ese momento en adelante, de poder intercambiar libremente cada uno de sus tipos de recursos por otros tipos.

El adquirir progresos otorga a las civilizaciones algunos beneficios adicionales:

La rueda.

Cada legión propia puede realizar hasta dos maniobras cada vez que se seleccione el espacio de 'Maniobra' en el rondel.

Caminos.

Cada legión propia puede realizar hasta tres maniobras cada vez que se seleccione el espacio de 'Maniobra' en el rondel.

Botes.

Cada galera propia puede realizar hasta dos maniobras cada vez que se seleccione el espacio de 'Maniobra' en el rondel.

Navegación.

Cada galera propia puede realizar hasta tres maniobras cada vez que se seleccione el espacio de 'Maniobra' en el rondel.

Mercado.

Cuando se elijan espacios de producción de mármol, hierro u oro, se toma una unidad extra.

Acuñamiento de moneda.

Cuando se elijan espacios de producción de mármol, hierro u oro, se toman dos unidades extra.

Ejemplo: Una civilización produce 5 unidades de mármol en sus ciudades (una ciudad con templo y dos sin templo). Si tiene el progreso de 'Mercado', produce entonces 6 unidades de mármol; si tiene el de acuñamiento de moneda, produce 7 unidades de mármol.

Monarquía.

La defensa de todas las ciudades propias se incrementa en 1.

Democracia.

La defensa de todas las ciudades propias se incrementa en 2.

³ NdeT. Entiéndase que no existe ningún oculto mensaje ideológico detrás de esta afirmación.

Espacios de maniobra.

Existen dos espacios de Maniobra en el Rondel, con la idea de que todas las civilizaciones tengan cierta facilidad de tomar acciones militares.



Maniobra.

Las unidades militares pueden iniciar maniobras de movimiento o maniobras de conquista. Todas las unidades militares de una civilización (legiones y galeras) pueden actuar en el orden que se prefiera durante el turno.

Inicialmente, cada unidad militar tiene solo acción por turno al elegirse el espacio de 'Maniobra' en el Rondel. Mediante el progreso, el número de maniobras puede ser incrementado. Al tener múltiples acciones, gracias al progreso, una unidad militar podrá mezclar entre maniobras de movimiento y de conquista en un mismo turno.

Ejemplo: Una legión tiene derecho a tres maniobras gracias a que su civilización tiene el progreso de 'Caminos'. Primero se mueve a una provincia vecina, y de ahí a otra provincia (con lo que hace dos maniobras de movimiento), y finalmente, participa en la conquista de una ciudad (la tercer maniobra fue de conquista).

Maniobra de movimiento.

Cada maniobra de movimiento implica que alguna frontera es traspasada. Las fronteras rojas (terrestres) solo pueden ser traspasadas por legiones, mientras que las fronteras azules (acuáticas) solo las pueden pasar las galeras. Las fronteras mixtas (tanto azules como rojas) podrán ser traspasadas por cualquier tipo de unidad militar.

Recomendación: Realiza las maniobras con cuidado y control, ya que si no pueden resultar confusas.

Las unidades militares pueden ingresar a provincias que ya tengan unidades militares de otra civilización dentro de ellas. Esto provocará una batalla, solo a petición de alguno de los bandos. Las legiones pueden pelear solo con legiones y las galeras con galeras.

Ambos lados pierden cuando se enfrentan en batalla teniendo el mismo número de unidades militares. En este caso, dichas unidades se sacan del tablero.

Ejemplo: Una civilización entra a la provincia de Atenas con tres galeras. En esta provincia los griegos ya tienen una galera y una legión. Los griegos demandan una batalla. Así, los invasores y los griegos deben quitar ambos una galera y sacarla del tablero. La legión no participa, ya que no puede pelear contra las galeras.

Una ciudad no es afectada de ninguna forma por las unidades militares que están en su provincia. Seguirá produciendo y reclutando unidades militares adicionales hasta que no sea conquistada.

Maniobra de conquista.

En contraste con una batalla en la provincia, la batalla provocada por la maniobra de conquista es forzosa. Solo las unidades militares que ya se encuentren en la provincia de la ciudad y que aun tengan maniobras por realizar, podrán participar en la conquista.

Si una civilización ya solo tiene una ciudad en su poder, dicha ciudad no podrá ser tomada.

Si una ciudad quiere ser conquistada debe tenerse el poder suficiente para atacarla. O se conquista la ciudad o ni siquiera se intenta una maniobra de conquista. No existe algo como 'una maniobra de conquista no exitosa'. Esto es, no puede existir un intento de conquista que se sabe que fracasará (con el simple propósito de debilitar al defensor).

Primero, se estima el valor de defensa de la ciudad que desea ser conquistada:

- uno si es una ciudad sin templo
- tres si es una ciudad con templo.

Su poder militar se añade a continuación:

- el número de unidades militares (legiones y/o galeras) que la civilización tenga en la provincia de la ciudad atacada.
- el bono de progreso de uno o dos, en caso de que la civilización haya adquirido la monarquía y/o la democracia.

Ejemplo: El defensor tiene en la provincia de Tecape una galera y dos legiones. La ciudad tiene un templo. El defensor ha adquirido además el progreso de la Democracia. Su poder defensivo es de 3 (ciudad con Templo) + 3 (galera y legiones) + 2 (progreso de la Democracia) = 8.

Una vez calculado el poder defensivo, el conquistador debe ahora eliminar del tablero tantas unidades militares como haya sido el poder defensivo. Las unidades que, estando en la provincia, ya hubieran agotado sus maniobras, no podrán participar en la conquista.

Al ser conquistada una ciudad, el defensor quita del tablero:

- su marcador de ciudad
- su Templo, si es que hubiera tenido uno construido ahí
- todas las legiones y galeras de la provincia de la ciudad conquistada

El Templo destruido se manda de vuelta al suministro general y podrá ser construido más adelante por cualquier civilización.

La ciudad conquistada cambia de propietario. El vencedor debe entonces colocar un marcador de su color en la ciudad recién conquistada.

Si el conquistador ya posee 25 ciudades y por tanto ya no tienen marcadores de ciudad disponibles, **debe** quitar uno de sus marcadores de alguna de sus ciudades anteriores y colocarlo en la nueva ciudad.

Recomendación: La conquista de una ciudad es la única situación en que un enfrentamiento entre galeras y legiones es posible. De este modo, una ciudad que solo se defiende con legiones podrá ser conquistada por un ejército compuesto únicamente de galeras, y viceversa.

Ejemplo: En la provincia de Atenas, el jugador Griego posee solo una legión y una galera. Atenas tiene un Templo. El conquistador ha movido a la provincia de Atenas 6 galeras que no han agotado sus maniobras. Al ser conquistado Atenas, el defensor pierde sus unidades militares, su Templo y su ciudad. El conquistador pierde 5 galeras y a cambio coloca un marcador de ciudad de su color sobre Atenas. (No es necesario que sobren unidades militares para lograr una conquista; Atenas pudo haber sido conquistado con tan solo 5 galeras)

Peleando sin moverse.

Adicionalmente a sus maniobras de movimiento y conquista, las civilizaciones pueden pelear durante sus turnos de 'Maniobra' en cualquier momento. Esto aplica también para unidades militares que no puedan o quiera implementar más maniobras.

Las legiones solo pueden pelear contra legiones y las galeras contra galeras. Ambos lados deben eliminar del tablero en relación de uno a uno las unidades militares en combate.

Más ejemplos.



Los griegos defensores de Atenas tienen el progreso de la Democracia, una legión y una galera, y el atacante posee el progreso de los Botes. El atacante tiene 4 galeras en la provincia de Efeesos y una en la provincia de Cyrenne. ¿Cómo podría ser conquistada Atenas?

Dado que el defensor tiene un poder de defensa de 5, el atacante tendría que movilizar 5 unidades militares para realizar la conquista, las cuales llegaran a la provincia y aun tuvieran derecho a una maniobra más (para la conquista). Afortunadamente para los atacantes, la galera en la provincia de Cyrenne puede realizar dos maniobras de movimiento y provocar una batalla con la galera griega en la provincia de Atenas, y con ello una remoción de 1:1 de ambas galeras.

Al ser removida la galera de los griegos, el poder de defensa se reduce a 4. Ahora Atenas puede ser conquistada con las cuatro galeras de la provincia de Efeesos.

Si Atenas estuviera defendida con dos legiones, en lugar de una legión y una galera, entonces no hubiera podido ser conquistada.

Ciertamente, la galera de Cyrenne hubiera podido ser movida a la provincia de Atenas, pero sus maniobras habrían sido agotadas y por tanto no puede participar en la conquista, ni tampoco pelear una batalla (ya que legiones y galeras no pueden pelear batallas que no sean de conquista). El poder de defensa de Atenas se conserva en 5 y el atacante solo puede movilizar sus 4 galeras desde Efeesos.

Personalidades Antiguas.

El objetivo del juego es ser el primero en atraer un cierto número de personalidades antiguas. Existen 35 disponibles:



Reyes (9).

Por cada 5 ciudades en su posesión, una civilización atrae 1 antiguo Rey. Cuando se adquiere una 10ª ciudad, un segundo Rey es atraído. Con 15 ciudades se atrae el tercer Rey, etc.



Eruditos (8).

Por ser el primero en adquirir algún tipo de progreso, se atrae un erudito. Siendo el primero en adquirir un segundo tipo de progreso, se obtiene un segundo erudito, etc.



Generales (7).

Por cada templo destruido, una civilización atrae un antiguo general. Un templo es destruido al momento en que una ciudad es conquistada. Si una civilización destruye un segundo templo, obtiene un segundo antiguo general, etc.



Ciudadanos (6).

Por cada tres templos que posea una civilización, atrae un antiguo ciudadano. Si posee 6 templos, atrae un segundo ciudadano, con 9 templos atrae un tercer ciudadano, etc.



Navegantes (5).

Por cada 7 mares ocupados, una civilización atrae un antiguo navegante; si ocupa 14 mares, atrae un segundo navegante, etc. Una provincia se considera ocupada cuando, al final de su movimiento, el jugador tiene al menos una galera presente en dicha provincia. Dado que en una provincia pueden coexistir galeras de distintas civilizaciones, dicha provincia debe ser considerada ocupada por cualquiera de las galeras que coexisten en ella.

Las personalidades se atraen al final del turno, cuando cualquiera de las condiciones mencionadas se cumple. De cada pila debe tomarse siempre la carta de arriba de la pila, la cual debe ser la del número menor. (Esto es, primero se toma la carta con el número 1, luego la del 2, etc.)

Dado que los actos que pasan a la posteridad siempre permanecen en gloriosa recolección, una vez que una personalidad se ha atraído, ya no puede ser perdida. Esto se mantiene aun en los casos en que la condición que atrajo a la personalidad en un principio, deje de cumplirse posteriormente.

Ejemplo: Una civilización crea una nueva ciudad con lo que ahora tiene 10 en su poder. Por ello, gana una segunda carta de antiguo Rey. En la siguiente ronda esa ciudad es arrebatada del jugador con lo que solo queda con 9 ciudades y con ello deja de cumplir la condición que le hizo atraer al segundo Rey. Sin embargo, la civilización ya no pierde a dicho Rey y lo conserva. Si esta nación posteriormente vuelve a crear su 10ª ciudad, ya no toma otra carta de antiguo rey. La condición para atraer un tercer Rey se mantiene en 15 ciudades.

Fin del juego y victoria.

La civilización que primero alcance el siguiente número de personalidades es la ganadora:

Con 6 civilizaciones 7 personalidades

Con 5 civilizaciones 8 personalidades

Con 4 civilizaciones 9 personalidades

Con 3 civilizaciones 10 personalidades (recomendado) o 12 personalidades.

(Hay un caso extraño pero posible en el que las 35 personalidades ya han sido atraídas por las 5 o 6 civilizaciones, pero ninguna de ellas ha alcanzado el mínimo requerido para ganar. En este caso, la civilización que sea la primera en destruir un templo será la ganadora).

Preguntas Frecuentes.

¿Qué posibilidades de inicio de juego son recomendables?

Con el equipamiento inicial de una unidad de hierro, dos de mármol y tres de oro, las siguientes estrategias son recomendables:

Estrategia de crecimiento: Juega el espacio 'Mármol', seguido del de 'Templo' (paga con oro si deseas alcanzar ese espacio). Con tres unidades de mármol y dos monedas, adquiere un templo y colócalo en una de tus ciudades iniciales, que ahora triplicará su producción.

Estrategia militar: Utiliza el espacio 'Armamento' y coloca dos unidades militares pagando por ellas una moneda y un hierro. Al siguiente turno utiliza 'Maniobra' para mover estas unidades. El turno siguiente crea una ciudad con un oro, un mármol y una moneda.

Estrategia de progreso: Juega el espacio de 'Oro', luego obtén 'Mármol' y en tu tercer turno usa 'Conocimiento' para que con tus cuatro oros y tus tres monedas adquieras un progreso.

¿Cuál es la mejor estrategia?

No existe algo como el mejor enfoque. Las naciones que llegan a poseer muchas ciudades o unidades militares se quedan cortos en personalidades. Las civilizaciones más exitosas son las que poseen una mezcla del tipo de personalidades. Las antiguas personalidades que requieren un mínimo costo en tiempo y recursos deben ser las más atractivas. No se deben realizar movimientos inútiles.

¿Pueden hacerse acuerdos entre civilizaciones?

Si, no está prohibido hacerlo. Así, puede haber acuerdos sobre zonas de influencia, o tratados de no agresión. Sin embargo, un acuerdo no puede ser forzado y puede ser hecho a un lado por uno de los jugadores sin que exista una regla que se lo impida. La efectividad de los arreglos se basará en el grado de confianza que se tengan mutuamente los jugadores involucrados.

¿Pueden comerciar las civilizaciones?

No. No se permite realizar cambios de recursos ni de monedas entre civilizaciones. El banco puede dar cambio solo al jugador en turno y no otorga ni adelantos ni préstamos.

¿Qué pasa si se agotan los recursos del banco o de las civilizaciones?

En estos casos, no se podrán otorgar más recursos. Si no existen templos en el suministro, no se podrán construir más. Si no hay legiones en el suministro personal de un jugador, entonces no podrán reclutarse más. La única excepción es que, cuando el banco se queda sin monedas, puede pagar, al principio del turno de un jugador, con recursos.

¿Puede transportarse a las legiones a través del agua?

No. Las legiones y las galeras son unidades equivalentes que están limitadas a cruzar solo cierto tipo de fronteras. Del mismo modo, una galera no puede atravesar por tierra.

¿Cuándo pueden pelear las civilizaciones con sus unidades militares?

Hay tres opciones:

1. La civilización que elige la opción de maniobra puede combatir mientras mueve sus unidades y eliminar a razón de 1:1 unidades con otro jugador.
2. Cuando no es su turno, una civilización puede forzar una remoción 1:1 si otra civilización se mueve a una provincia con unidades militares propias presentes.
3. La civilización cuya ciudad desea ser conquistada debe defenderla con todas las unidades militares en la provincia de dicha ciudad. Solo en este caso especial es permitido que galeras y legiones se enfrenten en batalla.

Reglas cortas.

Cada civilización inicia con 1 hierro, 2 mármoles y 3 oros.

1. **Toma una moneda**

2. **Selecciona un movimiento**

Dentro del círculo de acciones (Rondel) mueve de 1 a tres espacios sin costo, o más espacios pagando un recurso por espacio extra.

Acciones de Producción (Mármol, Hierro, Oro):

Produce una unidad por ciudad sin Templo

Produce tres unidades por ciudad con Templo

No olvides agregar los bonos de progreso (+1 del Mercado; +2 de 'Acuñaación de moneda')

Acciones de Evolución (Templo, Armamento, Conocimiento):

Templos: Construye nuevos templos a un costo de 5 mármoles.

Cada ciudad puede alojar máximo un templo.

Armamento: Recluta legiones y galeras a un costo de 1 hierro

Puedes reclutar hasta 1 por ciudad sin templo y 3 por ciudad con templo.

Conocimiento: Para cada progreso paga 7/3 o 10/5 oros.

Los progresos elementales se deben adquirir antes que los avanzados.

Acciones Militares (Movimiento y Conquista)

Maniobras: Puedes mover o conquistar usando todas tus unidades militares. Aumenta la capacidad de maniobra con los progresos de rueda/camino y botes/navegación.

Las batallas son legión vs. legión, o galera vs. galera (1:1).

La conquista de la ciudad requiere que tus unidades militares al menos iguales el poder de defensa (PD) de la ciudad. PD = 1 + unidades militares + bono de templo + bono de progreso.

3. **Construye ciudades**

Con 1 mármol + 1 hierro + 1 oro. Una unidad militar debe estar presente en la provincia

4. **Atrae antiguas personalidades.**

Las personalidades que atraigas ya no se pierden nunca.

Navegantes (5x) por cada 7 mares ocupados. 14 mares = 2º navegante.

Ciudadanos (6x) por cada 3 templo construidos. 6 templos = 2º ciudadano, etc.

Generales (7x) por templo destruido a otras civilizaciones.

Eruditos (8x) por ser el primero en adquirir algún tipo de progreso

Reyes (9x) por cada 5 ciudad propias. 10 ciudades = 2º rey, etc.