

CONQUEROR

EMPIRE RISES & SEAS OF DESTINY

INTRODUCCIÓN

La guerra se ha intensificado entre las seis grandes naciones del mundo antiguo. Roma está en el centro. Se fortalece cada día, avanzando implacablemente contra sus grandes rivales, Cartago y la Galia. No se detendrá hasta cumplir su destino.

En el este, los reinos helenísticos de Grecia, Persia y Egipto han percibido el ascenso de Roma y se han alzado para desafiarla. Luchan por restaurar el gran imperio de Alejandro una vez más.

Solo un imperio se alzará. Solo un imperio está destinado a gobernarlos a todos.

AVISO IMPORTANTE

Conqueror: Empire Rises es una expansión y requiere una copia de **Conqueror: Final Conquest** para jugar.

Cuando juegues con la expansión **Empire Rises**, sigue únicamente las instrucciones de este manual. Ignora el reglamento y las cartas contenidas en la caja de **Conqueror: Final Conquest**. Usa solo las cartas de **Empire Rises**.



REGELN /
REGOLE /
REGLAS



LOOKING TO
PLAY WITH ONLY
2 PLAYERS?

SCAN THE CODE AND PLAY 1 OF 5 SCENARIOS AVAILABLE.

Empire Rises presenta 2 modos de juego:



Modo Emperador: Se juega a lo largo de 10 rondas y su duración varía según la experiencia de los jugadores y la cantidad de participantes.



Modo Conquista: Se juega a lo largo de 5 rondas y puede completarse en menos de 2 horas.

Si es tu primera vez jugando Conqueror, o si prefieres un enfrentamiento rápido que te sumerja de inmediato en la acción, recomendamos el Modo Conquista.

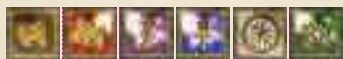
Si prefieres desarrollar estratégicamente tu civilización y planear tu dominio del mundo antiguo, entonces el Modo Emperador es ideal para ti.

Cuando existan diferencias en las reglas entre los dos modos, se destacará con el ícono correspondiente junto a la regla.

COMPONENTES



6 Tableros de jugador (1 por facción)



6 Fichas de capital temporal (1 por jugador)



1 Ficha de ronda



6 Fichas de fuerte



2 Fichas en blanco



6 Fichas de comida almacenada (1 por jugador)



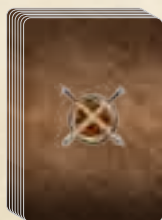
6 Fichas de seguimiento de comida (1 por facción)



6 Fichas de seguimiento de fuerte (1 por facción)



5 Cartas de Automa



38 Cartas de Tácticas de Batalla



18 Cartas de Distrito Civil (6 Academias, 6 Bazar, 6 Graneros)



1 Tablero de Distritos Civiles



1 Tablero de Mejoras de Unidad



1 Indicador de Comercio (Doble cara)



1 Indicador de Ronda (Doble cara)



1 Manual



6 Unidades de élite
Miniaturas
Alternativas: Meebles
de madera



4 Cartas de
Referencia

17 Meebles de Arquero
Dividido en:

- 2 Negros (Persia)
- 5 Amarillos (Egipto)
- 3 Rojos (Roma)
- 2 Verdes (Galia)
- 2 Morados (Cartago)
- 2 Grises (Grecia)



6 Cartas de
Dinastía
(1 por facción)



2 Indicadores de Fuerza
de Combate y 4 cubos



11 Cartas de Crónica
(4 Nivel 1, 3 Nivel 2
y 4 Nivel 3)



30 Cartas de Héroe (5
por facción)



60 Cartas de Mejora de Unidad
Divididas en:

- Mejoras de Caballería; 6 de cada una: Heavy Cavalry, Thoroughbred, Aggression
- 18 Mejoras de Infantería; 6 de cada una: Discipline, Long Spears, Elite Armor
- 12 Mejoras Navales; 6 de cada una: Naval Mastery, Amphibious Assault
- 12 Mejoras de Arqueros; 6 de cada una: Rapid Aim, Deadly Aim

SEAS OF DESTINY



Al jugar con la mini expansión Seas of Destiny, sigue las instrucciones adicionales en la página 28.

12 Meebles de Barco
(2 por facción)

12 Meebles de Asedio
(2 por facción)



6 Fichas de
Astillero



18 Cartas de Mega
Proyectos



12 Tableros de Jugador
Adicionales (2 por
facción)



1 Tablero de Mega
Proyectos



Estos tableros de jugador solo pueden
usarse con Seas of Destiny.

PREPARACIÓN

1 Preparación del tablero principal:

Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.

- Para 3-4 jugadores: coloca el lado de 3-4 jugadores hacia arriba.
- Para 5-6 jugadores: voltea el tablero y usa el lado de 5-6 jugadores hacia arriba.
- Si se juega con 3: coloca 2 fichas en blanco sobre los Fuertes de **Aleandría** y **Tebas**.
- Si se juega con 5: coloca 2 fichas en blanco sobre los Fuertes de la **Galia** y **Palma**.

Considera que estos territorios no tienen Fuertes al comienzo del juego.

2 Luego, prepara lo siguiente junto al tablero principal:

- El Contador de Rondas y el de Comercio, en la cara correspondiente al modo de juego (Conquista o Emperador).
- Tableros de Mejoras de Unidad y Distritos Civiles, con las cartas correspondientes al lado. Asegúrate de que haya una copia de cada carta por jugador. Coloca también los marcadores de Fuertes al lado del tablero según el número de jugadores..
- Coloca el contador de rondas en la Ronda 1.

- 
 Selecciona al azar 3 Cartas de Crónica para cada Nivel (I, II y III) y crea un mazo de 9 cartas. Coloca las cartas de Nivel III en la parte inferior, seguidas por las de Nivel II, y luego las de Nivel I en la parte superior. Devuelve las cartas restantes a la caja.



Selecciona al azar 5 Cartas de Crónica: 2 cartas de Nivel I, 2 cartas de Nivel II y 1 carta de Nivel III. Crea un mazo colocando la carta de Nivel III en la parte inferior, seguida por las de Nivel II, y luego las de Nivel I en la parte superior. Devuelve las cartas restantes a la caja. followed by Level II, and then the Level I cards at the top. Return the rest to the box.

- Baraja el mazo de Tácticas de Batalla y colócalo junto al tablero. Cada jugador roba 1 carta.
- Baraja el mazo de Automa y colócalo junto al tablero.
- Todas las fichas de Moneda.
- Los 2 marcadores de fuerza de combate.
- Fichas de Comida Almacenada igual al número de jugadores.

3 Como jugador, debes:

- Selecciona tu facción y coloca su tablero de jugador único frente a ti. Para tu primera partida, elige el tablero sin . Cada facción tiene un color indicado en su tablero.
 - En partidas de 5 jugadores, no puedes jugar como los galos.
 - En partidas de 4 jugadores, no puedes jugar como galos o persas.
 - En partidas de 3 jugadores, solo puedes jugar como Roma, Cartago o Grecia.
- Coloca una de tus piezas de caballería en el primer espacio del marcador de comercio.
- Coloca todas las unidades listadas en tu cuartel junto a tu tablero de jugador. Estas son las únicas unidades disponibles durante la partida. Devuelve el resto a la caja.
- Coloca tus unidades iniciales en el tablero principal según lo indicado en la parte posterior de tu tablero de jugador. Sigue las instrucciones del modo de juego (y cantidad de jugadores) que hayas elegido.
- Coloca las cartas de héroe de tu facción junto a tu tablero de jugador.
- Coloca tu unidad de élite en el espacio designado de tu tablero de jugador (el modelo está indicado en la parte trasera del tablero).
- Coloca a tu Agente (con el color de tu facción) en el espacio designado de tu tablero de jugador.
- Coloca el marcador de tu facción que representa tu capital temporal en tu tablero de jugador.
- Cuenta tus territorios iniciales con el icono de comida y coloca tu marcador de comida en el marcador de suministro de alimentos. Muévelo durante la partida cada vez que ganes o pierdas suministro de comida.
- Cuenta tus territorios iniciales con un fuerte y coloca tu marcador de fuerte en el contador de rondas. Muévelo durante la partida al ganar o perder fuertes.
- Coloca tu carta de dinastía en el espacio designado de tu tablero con el lado  hacia arriba.



4 Coloca los Ejércitos Independientes (color blanco) según la tabla a continuación

4	Player Count	Independent Army
3	Alpes: 2  Gaul 1  +1  Alexandria 1  +1  Asia Minor 1  +1  Syria 1  +1 	
4	Alpes: 2  +1  Gaul 1  +1  Asia Minor 2 	
5	Alpes: 2  +1  Gaul 1  +1  Asia Minor 2  Ilberia 1  +1  Palestina 1  +1 	
6	Alpes: 2  +1  Asia Minor 2  Ilberia 1  +1  Palestina 1  +1 	

5 Entrega el reloj de arena al jugador que controle Cartago.

Luego, utilizando las unidades restantes de Caballería o Infantería (aquellas que no colocaste en tu cuartel), organiza el orden de turno en el Rastreador de Rondas de la siguiente manera: Cartago → Galia → Roma → Grecia → Persia → Egipto. Se omiten las facciones que no estén en juego.

VISIÓN GENERAL

INTRODUCCIÓN:

Conqueror: The Empire Rises es un juego de control de áreas que se juega en un máximo de:



Modo Emperador:
10 rondas.

O



Modo Conquista: 5
rondas.

El tablero principal es un mapa del mundo antiguo. El mapa está dividido en varios territorios terrestres y marítimos, separados por líneas fronterizas. Cada territorio también tiene un nombre, escrito en un encabezado marrón. Los territorios están conectados si comparten una frontera.

Controlas un territorio terrestre o marítimo si al menos una de tus unidades está en él. Al controlar un territorio, te beneficias de todos sus recursos (si los hay), incluidos fuertes , suministro de alimentos  y moneda . Tu capital, por otro lado, no requiere la presencia de tu ejército para beneficiarte de sus recursos, a menos que esté controlada por un ejército enemigo.

FACCIONES

Cada facción tiene una capital, marcada en el mapa con el símbolo de la facción.



Comienzas el juego controlando tu Capital y otros territorios.

Conqueror: Empire Rises es un juego asimétrico. Además de comenzar en diferentes posiciones, cada facción comienza con una Habilidad única, una Unidad de élite única y Cartas de Héroe únicas que puede reclutar durante la partida. El Tablero de Jugador de tu facción define tu Habilidad, la Unidad de élite, las unidades iniciales y proporciona un número limitado de espacios para Cartas de Mejora. Aquí tienes una visión general de la anatomía del Tablero de Jugador:



CÓMO GANAR

- a. Puedes ganar la partida controlando territorios con Fuertes:



Modo Emperador: Controla
6 Fuertes para ganar.



Modo Conquista: Controla 5
Fuertes para ganar.

Estos pueden ser Grandes Fuertes, Fuertes Pequeños o Fuertes Pequeños construidos (ver Distritos Civiles en la página 9). **Si un jugador controla el número requerido de Fuertes al final de una ronda, gana inmediatamente.**

Si un jugador alcanza el número requerido de Fuertes durante su turno pero pierde el control de uno o más antes del final de la ronda, la partida continúa con una nueva ronda. Si más de un jugador ha alcanzado el número requerido de Fuertes, gana quien tenga más Fuertes. En caso de empate, los jugadores empatados pasan al conteo de Puntos de Victoria



- b. Si ningún jugador logra controlar el número requerido de Fuertes al final de la última ronda, los jugadores pasan al conteo de Puntos de Victoria . Obtienes Puntos de Victoria por controlar territorios con Fuertes de la siguiente manera:

Tu Capital o la de otro jugador	 10 cada uno
Grandes Fuertes (excepto las Capitales de los jugadores)	 6 cada uno
Fuertes Pequeños (incluyendo los construidos)	 4 cada uno

TAMBIÉN GANAS:

-  1 por cada Distrito Civil construido y  2 adicionales si construyes 4.
-  1 por cada Mejora de Unidad financiada y  2 adicionales si financias 4
-  1 por cada 5 Monedas al final del juego.
-  5 si alcanzas el último espacio de la Pista de Comercio.

Nota Importante:

En el improbable caso de que pierdas todas tus Unidades y Territorios, quedas eliminado del juego.

Ejemplo de una partida de 4 jugadores: Al final del juego, el Jugador 1 controla tres Capitales (Cartago, Roma y Alejandría) y un Fuerte Pequeño (Sicilia). Gana un total de 34 puntos. Cartago también gana 5 puntos adicionales por alcanzar el último espacio de la Pista de Comercio, sumando un total de 39 puntos.



Puedes llevar la cuenta de los Puntos de Victoria al final del juego usando el reverso de las Planchas de Mejoras y Distritos, junto con cualquier Meeple de unidad no usado.

CÓMO JUGAR

DIPLOMACIA

Durante el juego, los jugadores pueden negociar acuerdos, formar alianzas, transferir dinero a otros jugadores y más. Esto puede hacerse en cualquier momento del juego. Sin embargo, ningún acuerdo o promesa es vinculante.

Nota Importante



Empire Rises ha sido diseñado específicamente para dar a cada jugador la oportunidad de lograr una remontada ÉPICA, sin importar cuán mal estén las cosas durante la partida. No te rindas si pierdes territorios o una batalla importante; perder te da más Cartas Tácticas y, si pierdes tu capital, podrás establecer una Capital Temporal. ¡Planifica bien tu regreso y dominarás el mundo antiguo!

ANTES DE EMPEZAR LA PRIMERA RONDA EN EL MODO CONQUISTA



1. Cada jugador recibe 10 .
2. Comenzando con Cartago y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede comprar 2 Distritos Civiles/Mejoras de Unidad.
3. Si es tu primera partida, te recomendamos que todos los jugadores compren 1 Fuerte y 1 Bazar.

CÓMO SE JUEGA UNA RONDA

Una ronda se juega en 5 fases. Algunas fases se juegan simultáneamente, otras en orden de turno como se indica a continuación:

1. **Año Nuevo** (simultáneo): A partir de la Ronda 2, todos los jugadores primero recuperan a sus Agentes. Luego se pasa el Reloj de Arena al jugador con menos Fuertes — este establecerá el nuevo orden de turno y robará la Carta Crónica de la ronda.
2. **Impuestos** (simultáneo): Gana Monedas.
3. **Políticas** (en orden de turno): Realiza comercio para ganar Monedas, mejora tus Unidades o construye un Distrito.
4. **Preparación** (simultáneo): Recluta Unidades Estándar, Unidades de Élite y Héroe.
5. **Campaña** (en orden de turno): Mueve y Ataca.

I- AÑO NUEVO

Se juega simultáneamente

Durante la fase de Año Nuevo, a partir de la Ronda 2:

1. Pasa el reloj de arena al jugador con menos Fuertes. En caso de empate, dáselo al jugador con menos Suministro de Alimentos entre los empatados. Si persiste el empate, pásalo al jugador empatado más cercano en sentido horario al actual primer jugador. Ese jugador establece el orden de turno ajustando los marcadores en el Tablero de Rondas..
2. Recupera tus Agentes  a tu tablero de jugador
3. Roba una Carta de Crónica. Sus efectos se aplican a todos los jugadores solo durante esta ronda.

Puedes activar un cambio de Dinastía activando los efectos indicados en la Carta de Dinastía en el centro de tu tablero si si controlas como máximo 1 Gran Fuerte y 2 Fuertes Pequeños. Esto se puede hacer a partir de:



- Ronda 5 en Modo Emperador.



- Ronda 2 en Modo Conquista.

Después de recibir los beneficios indicados (2 , 4 , 1  and 1  siempre que no superes tu Suministro de Alimentos), al final de la ronda, pierdes  y das vuelta la carta de dinastía. Durante el resto del juego, recibirás el beneficio pasivo de +1  si tu Suministro de Alimentos cae a 2 o menos.

II- IMPUESTOS

Se juega simultáneamente

Esta fase se juega simultáneamente por todos los jugadores. Los impuestos son la forma principal de ganar Monedas. Las Monedas se utilizan para comprar tu Unidad de élite, Héroes, Distritos Civiles y Mejoras de Unidad. También pueden usarse para hacer acuerdos con otros jugadores.

Durante la fase de impuestos, gana Monedas de la siguiente forma:

1. Un ingreso básico de 3 Monedas    (indicado en tu tablero de jugador) Y
2. La cantidad de Monedas en los Territorios que controlas Y
3. 2 Monedas   por cada Distrito Civil de tipo Bazar en tu tablero de jugador.

Ejemplo: En la ronda 2, Cartago gana un total de 5 Monedas (3 como ingreso básico y 2 de los Territorios que controla: 1 de Cartago y 1 de Numidia).



III- POLÍTICAS

Se juega en orden de turno

En esta fase, los jugadores realizan una acción de Agente en orden de turno, comenzando por el jugador con el marcador de Primer Jugador. Cada jugador puede elegir solo una de las siguientes 3 acciones de Agente:

A. Comercio O B. Construye un Distrito Civil O C. Mejora Unidades.

Las acciones de Agente se realizan moviendo tu Agente al espacio designado en el tablero de Comercio, Distritos Civiles o Mejoras de Unidades.

A- COMERCIO

Para comerciar con una Facción o con las Naciones Independientes (NPC representados por Unidades blancas), coloca tu Agente en el espacio debajo de la bandera del color de esa facción, siempre que:

1. Ningún otro Agente ocupe ese espacio Y
2. No sea el espacio de tu propia Facción Y
3. Sea una Facción controlada por otro jugador o por las Naciones Independientes.

Cada vez que realizas una acción de comercio, avanza tu Unidad de Caballería (indicador del comercio) una casilla a la derecha y recibe los beneficios indicados en la casilla. Si estás en la última casilla del tablero de comercio, puedes comerciar sin mover el indicador, recibiendo nuevamente los beneficios del espacio actual (los Puntos de Victoria se cuentan solo una vez al final del juego).

Además de obtener monedas:

- a. La nación con la que comerciaste también gana +1  moneda.
- b. No puedes atacar a esa nación ni reforzar a sus enemigos durante esta ronda, a menos que te ataquen primero (ver sección de Batallas en la página 18).

Nota

Siempre puedes comerciar con las Naciones Independientes, incluso si ya no hay Ejércitos blancos en el tablero.



Ejemplo: Grecia no puede comerciar consigo misma ni con las Naciones Independientes (Blancas) porque Roma (Rojo) ocupa ese espacio. Tampoco puede comerciar con la Galia (Verde) o Persia (Negro) en una partida de 4 jugadores, ya que esas naciones no están en juego. Grecia puede enviar a su Agente a uno de los espacios comerciales disponibles de Cartago, Roma o Egipto. Grecia decide comerciar con Cartago. Obtiene 1 Moneda y mueve su marcador de comercio al espacio 2 de la pista de comercio. Cartago también gana 1 Moneda. Además, Grecia no puede atacar a Cartago en esta ronda, a menos que Cartago ataque primero.

A- COMERCIO (CONTINUACIÓN)

Los beneficios de Monedas y Puntos de Victoria son inmediatos (se obtienen al realizar la acción de Comercio). Otros beneficios son circunstanciales. Estos son:



Durante el resto del juego, obtienes un descuento de 1 Moneda cada vez que construyas un Distrito Civil.



Puedes ver todas las cartas en la mano del jugador con quien comerciaste en el turno en que alcanzas este espacio.



Después de que todos los demás jugadores hayan realizado sus acciones de Agente, puedes volver a desplegar tu Agente para realizar una acción adicional. Esta se convierte en una habilidad permanente que puedes usar cada vez que comercies después de alcanzar el último espacio del rastro comercial. Si varios jugadores alcanzan un espacio con este icono en la misma ronda de Política, resuelven sus segundas acciones de Agente en orden de turno.

B- CONSTRUIR UN DISTRITO CIVIL

Durante tu turno, puedes construir 1 de los 4 Distritos Civiles disponibles. Estos distritos proporcionan beneficios durante el resto del juego. Para hacerlo, mueve tu Agente al Tablero de Distritos Civiles y colócalo en el espacio designado del distrito que deseas construir, siempre que:

- No esté ocupado por otro jugador (hay 2 espacios disponibles, el segundo cuesta siempre 2 Monedas adicionales) Y
- Tengas al menos 1 espacio libre para Distritos Civiles en tu Tablero de Jugador (Ignora esta regla si estás construyendo Fuertes) Y
- Tengas suficientes Monedas para comprar el Distrito.

Después de colocar tu Agente en el espacio correspondiente, paga el coste especificado en el Tablero de Distritos Civiles y toma 1 carta de ese Distrito, colocándola en uno de tus espacios libres para Distritos Civiles en la parte inferior de tu Tablero de Jugador. Si has construido una Fuerte, toma en su lugar un Marcador de Fuerte y colócalo en un Territorio terrestre que controles, siempre que no tenga ya una Fuerte (impresa o construida). La Fuerte funcionará como una pequeña Fuerte en el mapa.

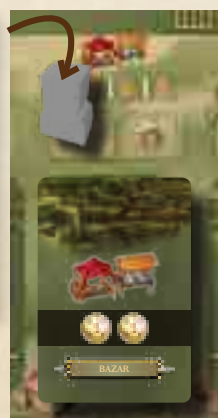
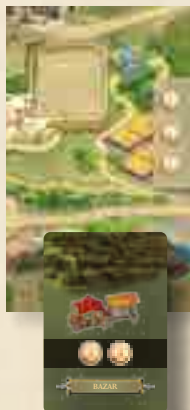
Cada espacio de Distrito en el tablero muestra hasta tres precios, que indican el coste para construir múltiples veces ese Distrito:

- La primera vez que construyas un Distrito específico, pagas el precio más a la izquierda.
- Si construyes ese mismo Distrito de nuevo en una ronda futura, debes pagar el segundo precio indicado.
- Si se muestra un tercer precio, lo pagarás por cualquier construcción adicional (tercera, cuarta, etc.) de ese mismo Distrito.
- Si solo se muestran dos precios, el segundo precio sigue aplicándose a partir de la tercera construcción.

Ejemplo: Grecia quiere comprar un Distrito Civil y solo tiene 4 Moneda. Por lo tanto, no puede permitirse el Granero. La elección es entre: Fuerte, Academia y Bazar.

Grecia no controla ningún territorio donde pueda colocarse legalmente un Fuerte (sin Fortalezas existentes) y no se beneficiaría de la Academia esta ronda (le quedarían 0 Moneda y no podría comprar una Carta de Héroe).

Por lo tanto, Grecia mueve a su Agente al espacio "Bazar" en el Tablero de Distritos Civiles. Paga 3 Moneda para comprar la Ficha de Bazar y la coloca en su Tablero de Jugador en el espacio designado. En rondas futuras, Grecia ganará +2 Moneda gracias a esta mejora durante la fase de Impuestos.



Distrito Civil

Granary/
Granero



+1 Suministro de Alimentos



Bazar



+2 Monedas durante la Fase de Impuestos

Small Fort/
Fuerte Pequeño



+1 Fuerza al defender. Los Fuertes pueden reclutar 1 Infantería o 1 Arquero durante la Preparación. +4 PV al final del juego si controlas ese territorio.

Academy/
Academia



Los Héroes cuestan 2 menos. Además, puedes reclutarlos nuevamente solo después de haberlos usado dos veces en batalla. La academia también permite reclutar Unidades de Élite nuevamente después de que hayan sido eliminadas.

C- MEJORAR UNIDADES

Hay 4 tipos de Unidades Estándar en Conqueror:

- Caballería : Fuerza de +2
- Infantería : Fuerza de +1
- Arqueros : Fuerza +0 | Descarga: 1 dado, Impacta con 4+ 4+
- Marina : Estas son unidades de Caballería, Infantería, Arqueros o Élite que ocupan o están atacando un territorio marítimo

Las unidades de caballería e infantería tienen cada una 3 tipos únicos de mejoras, mientras que los arqueros y la marina tienen 2.

Durante la partida puedes fortalecer tus ejércitos financiando hasta 4 mejoras permanentes. Puedes elegir mejorar diferentes tipos de unidad y/o mejorar el mismo tipo más de una vez, **siempre que no repitas mejoras. Las mejoras se aplican a todas tus unidades de ese tipo.**

Ejemplo: Mejorar tu infantería con Armadura de élite otorgará a todas tus unidades de infantería +1 de fuerza adicional (para un total de +2) durante el resto de la partida, incluida tu unidad de élite (si la tienes). Esto es muy poderoso y fortalecerá significativamente tu ejército.

Durante tu turno, puedes financiar 1 Mejora de Unidad. Para hacerlo, envía a tu Agente al espacio designado del tipo de unidad que deseas mejorar en el Tablero de Mejoras, siempre que:

- Ningún otro Agente ocupe ese espacio (hay 2 espacios disponibles, el segundo cuesta 2 Monedas adicionales) Y
- Tengas al menos 1 espacio de Mejora de Unidad libre en tu tablero personal Y
- Tengas suficiente Moneda para financiar la mejora deseada Y
- No tengas ya esa mejora en tu tablero personal.

Cada espacio de Mejora de Unidad muestra hasta tres precios, que indican el coste de financiar ese tipo de mejora varias veces:

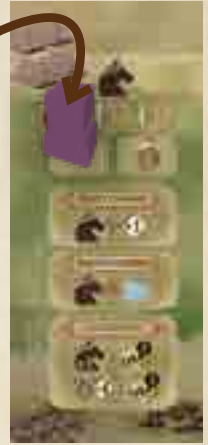
- La primera vez pagas el precio de la izquierda.
- La segunda vez pagas el precio central.
- La tercera vez pagas el precio de la derecha.

Después de colocar tu Agente en el espacio designado, paga el coste indicado en el Tablero de Mejora

de Unidades y toma 1 de las cartas de mejora correspondientes, colocándola en uno de los espacios disponibles para mejoras en tu Tablero de Jugador.

Recuerda: Puedes mejorar el mismo tipo de unidad (Infantería, Caballería, Arqueros, Marina) más de una vez con mejoras diferentes, pero nunca puedes adquirir la misma carta de mejora dos veces..

Ejemplo: Cartago envía su Agente al espacio de mejora de Caballería. Como ya tiene la mejora de Caballería Pesada en su tablero, no puede comprarla de nuevo. Sin embargo, puede comprar la mejora de Pura Sangre. Cartago debe pagar 12 monedas por la mejora, ya que es su segunda mejora de Caballería. La carta de Pura Sangre se coloca en el espacio disponible del tablero de jugador.



CONSEJO

La estrategia que elijas para las mejoras de unidades debe reflejar tu enfoque en el campo de batalla. Puedes centrarte en fortalecer un solo tipo de unidad con múltiples mejoras únicas o construir un ejército más equilibrado. Alternativamente, puedes gastar tu moneda en cartas de Héroe.



Mejoras de Arqueros

Rapid Aim/ Puntería Rápida	Cada Arquero en combate puede repetir 1 tirada de Volée, máximo 1 repetición.
Deadly Aim/ Puntería Mortal	Los Volée ahora impactan con 3+ en lugar de 4.



Mejoras Navales

Amphibious Assault/ Asalto Anfibio	+3 fuerza al atacar un Territorio Terrestre desde el mar.
Naval Mastery/ Maestría Naval	+3 fuerza en cualquier batalla que ocurra en un Territorio Marino.



Mejoras de Infantería

Discipline/ Disciplina	Obtén 1 Escudo si una o más unidades de Infantería están en batalla.
Long Spears/ Lanzas Largas	Cada unidad de Infantería gana +1 fuerza por cada unidad de Caballería enemiga (máx. +4).
Elite Armor/ Armadura de Élite	Cada unidad de Infantería gana +1 fuerza en todas las batallas.



Mejoras de Caballería

Thoroughbred/ Pura Sangre	Tus unidades de Caballería ahora pueden moverse o atacar dos veces por turno.
Heavy Cavalry/ Caballería Pesada	Cada unidad de Caballería gana +1 fuerza en todas las batallas.
Aggression/ Agresión	Inflige 1 baja si hay una o más unidades de Caballería en batalla; inflige otra si ganas con 4+ de fuerza.

IV – PREPARACIÓN

Se juega simultáneamente

Esta fase se juega simultáneamente entre todos los jugadores, aunque pueden optar por seguir el orden de turno si sus decisiones se ven influidas por las de los demás.

En esta fase, los jugadores se preparan para la Fase de Campaña reforzando sus ejércitos. No hay límite de acciones mientras se disponga de suficiente Moneda para cubrir los costes. Puedes:

- A. Reclutar Unidades Estándar Y
- B. Reclutar Unidad de élite Y
- C. Reclutar Héroe

A- RECLUTAR UNIDADES ESTÁNDAR

Reclutas unidades generándolas desde los Fuertes que controlas. Para hacerlo, mueve una unidad desde tu cuartel al Fuerte que la generó. El tipo de unidad que puedes generar depende de si el Fuerte es Grande o Pequeño:

-  Fuerte Grande: Genera 1 Unidad de Caballería  O 2 unidades adicionales (Infantería  o Arqueros ) a tu elección.
-  Fuerte Pequeño: Genera 1 unidad de Infantería  o 1 unidad de Arqueros  Se aplica tanto a Fuertes impresos como construidos.

Notas Importantes

- Solo puedes reclutar unidades que estén disponibles en tu cuartel.
- Debes tener suficiente Suministro de Alimentos para reclutar una unidad.
- La unidad reclutada debe colocarse en el territorio del Fuerte que la generó..

Suministro de Alimentos

Debes alimentar a tus ejércitos controlando territorios que proporcionen alimentos. Tu Suministro de Alimentos total es la suma del  disponible en los territorios que controlas, más el proporcionado por los Distritos de Graneros que hayas construido.

Tu Suministro de Alimentos determina el número máximo de Unidades Estándar que puedes tener en el tablero (consulta el rastreador de alimentos para ver el límite permitido. Por ejemplo, controlar 1 alimento permite hasta 6 unidades).

Si el número de Unidades Estándar que controlas es igual o mayor a tu Suministro de Alimentos, no puedes reclutar unidades adicionales. Si al comienzo de la Fase de Preparación tus Unidades Estándar superan tu Suministro de Alimentos (por ejemplo, si perdiste un territorio con alimento), debes eliminar las unidades excedentes y devolverlas a tu cuartel.



Almacenar comida extra:

Si tu suministro de alimentos supera el número necesario para tus unidades en 2 o más (consulta la tabla de suministro de alimentos), puedes almacenar 1 comida para usarla más adelante. Para hacerlo, toma una Ficha de Alimento Almacenado  y colócala en el espacio designado de tu tablero de jugador. Solo puedes almacenar una ficha de suministro de alimentos, sin importar cuánto excedente tengas. En rondas futuras, durante la Fase de Preparación, puedes descartar tu Ficha de Alimento Almacenado para aumentar temporalmente tu suministro de alimentos en 1 durante esa ronda. Al final de la ronda, reduce tu suministro de alimentos en 1.

B- RECLUTAR UNIDADES ÉLITE

Cada facción tiene 1 Unidad de élite, su unidad más poderosa. Para reclutar una Unidad de élite, paga el costo indicado en tu tablero de jugador y colócala en tu Capital. Si has perdido el control de tu Capital, colócala en otro territorio que controles.

Cada Unidad de élite tiene una Fuerza y Habilidades únicas, como se especifica en el tablero de tu facción. La primera línea muestra la Fuerza de la unidad, mientras que la segunda detalla sus habilidades (bonificaciones/penalizaciones en situaciones específicas).

Unidad de élite		Habilidad
  Egipto: Carros del Faraón		Unidad de caballería con  de Fuerza. Gana  de Fuerza adicional si el enemigo tiene al menos 1 unidad de infantería  .
  Cartago: Elefante de guerra		Unidad de caballería  con  de Fuerza. Pierde  de Fuerza en una batalla naval  .
  Grecia: Caballería de Compañeros		Unidad de caballería  con  de Fuerza. Gana  de Fuerza adicional si está acompañada por una unidad de infantería en el mismo ejército.
  Roma: Guardia Pretoriana		Unidad de infantería  con  de Fuerza. Gana  de Fuerza adicional al atacar un Fuerte pequeño o grande.
  Persia: Inmortales		Unidad de infantería  con  de Fuerza. También cuenta como unidad Arquera  (puede lanzar 1 dado durante la fase de Volée de Arqueros).
  Galia: Hombres Libres		Unidad de infantería  con  de Fuerza. El jugador puede optar por aumentar su Fuerza en  adicionales durante el cuerpo a cuerpo (antes de lanzar dados), si hay unidades de infantería  en el ejército galo. Fuerza total: +4. En la fase de bajas, debe eliminar una unidad de infantería  adicional.



Ventajas de las Unidades de élite

- Las Unidades de élite pueden ser Caballería, Infantería y/o Arqueros según lo especificado en tu Tablero de Jugador. Cualquier Mejora de Unidad comprada se aplicará también a ellas. (Ejemplo: la mejora de Caballería Pesada aumentaría la Fuerza total de la Caballería de Compañeros de  a .
- Las Unidades de élite no requieren Suministro de Alimentos para mantenerse, por lo que no cuentan para el límite de suministro.

Desventajas de las Unidades de élite

Si una Unidad de élite es eliminada en batalla, se retira a la caja y no puede ser reclutada nuevamente, a menos que hayas adquirido la mejora de Academia, que permite volver a reclutar Unidades de élite eliminadas.

C- RECLUTAR UN HÉROE

Los héroes son el arma más letal que un jugador puede desplegar en batalla. Pueden cambiar el curso de la guerra, proteger a tu ejército en retirada o eliminar fuerzas enemigas. Los héroes pueden ser reclutados pagando el costo indicado en el reverso y anverso de la carta de héroe durante la Fase de Preparación.

Cada facción tiene 5 héroes con habilidades únicas. Una carta de héroe puede usarse dos veces durante la partida (en 2 batallas distintas) antes de ser descartada permanentemente.

La primera vez que juegues una carta de héroe, colócala boca abajo sobre la mesa para que tu oponente no sepa qué héroe estás usando hasta que se revelen todas las cartas. Después de la batalla, coloca la carta boca arriba junto a tu tablero. Puedes usarla una vez más en una batalla futura, pero deberá jugarse boca arriba. Después del segundo uso, la carta se descarta.



La primera vez que juegues una carta de héroe, colócala boca abajo sobre la mesa para que tu oponente no sepa qué héroe estás usando hasta que se revelen todas las cartas. Después de la batalla, coloca la carta boca arriba junto a tu tablero. Puedes usarla una vez más en una batalla futura, pero deberá jugarse boca arriba. Después del segundo uso, la carta se descarta.

ANATOMÍA DE LA CARTA – CARTA DE HÉROE



Especifica qué facción puede reclutar a este héroe

Especifica el coste de esta carta



Especifica la fuerza de combate del héroe

Habilidades/beneficios del héroe además de su fuerza de combate

V- CAMPAÑA

Se juega en orden de turno

La Fase de Campaña se juega por orden de turno, según lo determinado al inicio de la ronda. Cada turno de jugador consta de dos pasos:

1. Mueve tus Unidades. Agota cualquier unidad que muevas girándola de lado.
2. Una vez finalizado tu turno, activa todas tus Unidades agotadas colocándolas de nuevo en posición vertical.

1. MOVIMIENTO

Durante la Campaña, un jugador puede mover cada una de sus Unidades Activas una vez, siempre que no estén agotadas.

Las Unidades no agotadas se denominan Unidades Activas. Si hay más de una Unidad Activa en un territorio, pueden moverse juntas como un Ejército.

Una Unidad o Ejército puede moverse a un territorio ortogonalmente adyacente con frontera común, ya sea terrestre o marítimo. Después de moverse, la Unidad o Ejército queda agotado y no está activo. Las Unidades agotadas se giran de lado..

RECUERDA

Las Unidades pueden moverse de tierra a mar y viceversa.



Unidad Activa



Unidad Agotada

2. ATAQUE

Si tu Unidad o Ejército se mueve a un territorio ocupado por otra facción o un Ejército Independiente, se inicia una batalla de inmediato.

Tú eres el atacante y la otra facción es el defensor.

Nota

No puedes atacar con Unidades o Ejércitos desde dos territorios diferentes. Un ataque siempre se lanza desde un solo territorio. Tus otros Ejércitos pueden unirse durante la fase de refuerzo (ver página 18).

BATALLAS

Hay 2 tipos de batallas en Empire Rises que se libran de manera similar pero con pequeñas diferencias:

- i. Batallas contra otros jugadores
- ii. Batallas contra ejércitos independientes

BATALLAS CONTRA OTROS JUGADORES

Las batallas ocurren cuando te mueves a un territorio terrestre o marítimo controlado por otro jugador

Cómo se juega y se gana una batalla

Las batallas se desarrollan en 5 fases:

1. **Refuerzos:** Hasta 1 ejército (por jugador) adyacente al territorio atacado puede unirse a la batalla.
2. **Descarga de arqueros:** Los arqueros lanzan flechas para eliminar unidades antes de que comience la batalla.
3. **Consejo de Guerra:** Juega en secreto tus cartas de Héroe y Táctica de Batalla.
4. **Combate cuerpo a cuerpo:** Cada jugador lanza un dado y se calcula la fuerza total de cada ejército. Se determina el ganador (caras del dado: 1,1,2,3,4,4).
5. **Bajas y Conquista:** Se determinan las consecuencias de la batalla.

Para ganar una batalla, tu ejército debe tener una Fuerza final , superior a la de tu oponente.

1. REFUERZO

En esta fase, todos los jugadores comienzan con el atacante, luego el defensor y finalmente los demás jugadores, pueden reforzar el ejército en ataque o defensa. Cada jugador puede reforzar con un ejército si:

- a. El ejército está adyacente al territorio atacado.
- b. La unidad o ejército no está agotado.

Cada jugador puede usar solo un ejército, incluso si tiene varios. Un jugador que no sea atacante ni defensor debe declarar a quién apoya. El ejército reforzante se agota inmediatamente y puede sufrir bajas.

Nota

Como el ejército reforzante está agotado, no se mueve incluso si gana.

Si varios jugadores pueden reforzar, deben declarar sus ejércitos en orden de turno.

2. DESCARGA DE ARQUEROS

Si ningún ejército tiene arqueros, omite esta fase. El defensor lanza primero, seguido por el atacante.

Cada arquero lanza 1 dado (máx 2). Impacta con un 4. El oponente elimina una unidad por impacto..

Nota

Algunas mejoras permiten impactar con 3+ , o relanzar si falla el primer intento. 



3. CONSEJO DE GUERRA

- A. El atacante, seguido por el defensor, puede jugar una o más Cartas de Héroe que haya reclutado previamente. Si la carta no ha sido jugada antes (es decir, está en tu mano), se puede jugar boca abajo. Si ya fue jugada una vez (está boca arriba junto a tu tablero), se juega boca arriba.
- B. El atacante, seguido por el defensor, puede seleccionar en secreto cualquier cantidad de Cartas de Táctica de Batalla. Se pueden colocar boca abajo o escondidas bajo una Carta de Héroe o en la mano.

Nota: Las Cartas de Táctica de Batalla son de un solo uso y se descartan después del combate.

Finalmente, ambos jugadores revelan todas las cartas al mismo tiempo.

RECORDATORIO !

Otros jugadores que refuercen no juegan cartas.

4. COMBATE

Es el momento en que los ejércitos se enfrentan y se determina un ganador. Cada bando calcula su Fuerza Total. El ejército con mayor fuerza gana. La Fuerza Total se calcula así:

- a. Fuerza total de Unidades Estándar y de Élite, incluidos refuerzos. Incluye efectos de Mejoras y habilidades de Unidades de élite.
 - b. Fuerza de la Carta de Héroe (número en la esquina superior derecha), junto con efectos relevantes.
 - c. Fuerza de cualquier Carta de Táctica jugada.
 - d. El defensor gana +1 si defiende una Fuerte Pequeña, +2 si es una Gran Fuerte o +4 si defiende su Capital o Capital Temporal.
 - e. Cada jugador lanza 1 dado. El resultado se suma a su Fuerza. Esto representa factores impredecibles en la batalla.
- Nota:** Puedes usar las Cartas de Seguimiento de Batalla para registrar la fuerza de cada ejército.



Nota !

Puedes usar las Cartas de Seguimiento de Batalla para registrar la fuerza de cada ejército.



Ejemplo: Galia ataca a la facción de Cartago moviendo 4 unidades de caballería, 1 unidad élite y 1 unidad de infantería desde el mar hasta Berber. Galia tiene una mejora de unidad llamada "Armadura Élite" que otorga +1 de fuerza adicional a cada una de sus unidades de infantería en batalla.



- a** Refuerzo: Cartago refuerza su ejército defensor de 1 caballería y 1 arquero en Berber con 2 caballerías desde la adyacente Cartago, girándolas de lado para indicar que están agotadas. Galia no tiene unidades adyacentes a Berber para reforzar la batalla. Roma, controlada por un tercer jugador, ocupa Espanga pero decide no intervenir.
- b** Descarga de arqueros: Cartago lanza 1 dado y obtiene un 4. Es un impacto. Galia debe eliminar una de sus unidades y devolverla al cuartel (su ejército queda con 1 élite, 3 caballerías y 1 infantería).
- c** Consejo de guerra: A continuación, Galia juega uno de sus Héroes y una carta de táctica de batalla desde la mano boca abajo. Cartago también juega una carta de táctica boca abajo. Todas las cartas se revelan ahora..

Combate cuerpo a cuerpo: Las unidades de Galia tienen una fuerza total de 11; 6 de sus 3 caballerías (2 de fuerza cada una), 3 de su unidad élite (2 + 1 por Armadura Élite), y 2 de su unidad de infantería (1 fuerza +1 por "Elite Armor"). También obtienen +4 fuerza de la carta de Héroe jugada y +1 de la carta de táctica "Reservas", para un total de 16 (11 del ejército +4 del Héroe +1 de la táctica).

Las unidades de Cartago tienen una fuerza total de 6 (3 caballerías con 2 de fuerza cada una). Su mejora "Aggression" no aporta fuerza adicional. Cartago jugó la carta de táctica "Flank" que proporciona +3 de fuerza, alcanzando un total de 9 (6+3).

Ambos jugadores lanzan 1 dado. Galia obtiene un 2 y Cartago un 4. Se suman a sus fuerzas totales. Galia alcanza 18 (16 + 2) frente a los 13 de Cartago (9 + 4), ganando la batalla por 18 a 13.

5. BAJAS Y CONQUISTA

Bajas

Las batallas provocan bajas, representadas por . Las bajas se determinan de la siguiente manera:

1. Derrota: El ejército derrotado sufre una baja.
2. Cartas de Héroe y Táctica: Algunas cartas infligen bajas según lo indicado.
3. Mejoras de Unidad: Algunas mejoras pueden causar bajas.

Ejemplo: Si infliges  tu oponente debe eliminar 3 unidades, eligiendo cuáles devolver a su cuartel.

Cómo Reducir Bajas:

Las bajas pueden reducirse con Protección , que puede provenir de:

1. Cartas de Táctica jugadas y mejoras de unidad adquiridas.
2. Cartas de Héroe

Cada  anula un .

Ejemplo: Si tu oponente inflige  y tú tienes , solo debes eliminar 1 unidad.

Bajas en batallas con múltiples ejércitos.

Si varios jugadores sufren bajas (por ejemplo, el defensor y un tercer jugador que reforzó), el oponente asigna las bajas, pero cada jugador elige qué unidades eliminar.



son bajas inevitables y no pueden ser anuladas por ningún efecto del juego.

Conquista

Una vez que ambos bandos hayan resuelto sus bajas, el ganador toma el control del territorio y el perdedor debe retirarse. En caso de empate, se retira el atacante. Las reglas de retirada son las siguientes:

1. Retirada del Atacante: Si el atacante pierde o hay empate, debe retirarse al territorio desde el que inició el ataque.
2. Retirada del Defensor: Si el defensor pierde, debe retirarse a:
 - Un territorio adyacente que controle, o
 - Un territorio no controlado por ningún jugador ni ejército independiente.

Nota Importante !

Los ejércitos no pueden retirarse a un territorio marítimo, a menos que hayan iniciado su movimiento desde ahí.

Victoria del atacante: Cuando el atacante gana, puede elegir dejar 1 unidad en el territorio desde el que atacó. Todas las demás unidades deben moverse al territorio recién conquistado.

¿Qué sucede si el defensor no puede retirarse?

Si el ejército defensor no puede retirarse, todas sus unidades son eliminadas y devueltas a su reserva.



CONSEJO

Evitar que el defensor se retire puede permitir al atacante eliminar un gran ejército.

¿Qué ocurre después de las bajas y la conquista?

- Las Cartas de Héroe jugadas por primera vez desde la mano se colocan boca arriba junto a tu tablero. Si la carta ya estaba boca arriba (segunda vez), se descarta.
- Todas las cartas de Tácticas jugadas se descartan.
- Las cartas de Tácticas se obtienen según las bajas sufridas (no infligidas) contra jugadores humanos (no se aplican contra ejércitos independientes):
 - 0-1 bajas: Roba 1 carta de Táctica.
 - 2-3 bajas: Roba 2 cartas de Táctica.
 - 4+ bajas: Roba 3 cartas de Táctica.



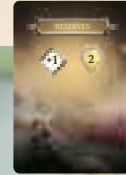
Ejemplo: En el ejemplo anterior, los galos ganan la batalla e infligen:

1 Baja  por ganar la batalla.

Cartago también inflige:

1 Baja  por la carta de Táctica “Flank” jugada y 1 baja  por su mejora de “Aggression”.

(Nota: la segunda baja por “Aggression” no se aplica ya que los galos no ganaron la batalla)



Sin embargo, la carta “Reserves” de los galos tiene . Esto anula las 2 bajas infligidas por Cartago. Los galos no sufren bajas.

- Cartago decide eliminar una de sus unidades de Caballería de refuerzo en Cartago y devolverla a su cuartel.
- Luego, el Arquero y la unidad de Caballería de Cartago se retiran de Berber a Cartago.
- Ahora los galos controlan Berber y deciden no dejar unidades en el Territorio Marítimo desde donde atacaron. La carta de Héroe de los galos se coloca boca arriba junto a su tablero (puede usarse en otra batalla). Las cartas de Tácticas usadas se descartan. Cartago y los galos roban 1 carta de Táctica cada uno.



BATALLAS CONTRA EJÉRCITOS INDEPENDIENTES

Los ejércitos independientes representan a las naciones independientes de la época y ocupan territorios con recursos valiosos. Si decides atacarlos, sigue las mismas 5 fases de batalla y reglas que las batallas contra otros jugadores, con los siguientes cambios para las fases de Combate y Bajas:



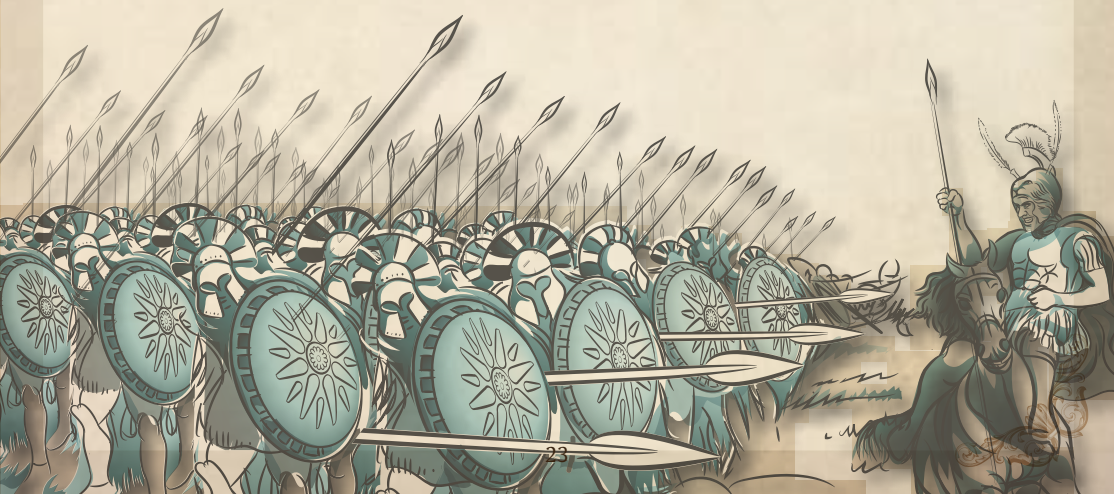
1. No se lanza dado: el ejército independiente no lanza dados. En su lugar, roba 1 carta del mazo de Automa.
2. La fuerza del ejército independiente se calcula mediante:
 - a. La fuerza de sus unidades.
 - b. El bono defensivo del fuerte que ocupan (+1 por fuertes pequeños, +2 por fuertes grandes).
 - c. La fuerza indicada en la carta Automa que robaste (puede variar entre +1 y +3).
3. Bajas: algunas cartas Automa infligen bajas adicionales. Puedes anular estas  con cualquier  que actives durante la batalla.
RECUERDA: también sufres 1 baja por perder una batalla.
4. Si derrotas a un ejército independiente, su ejército se devuelve a la caja.
5. No se roban cartas de Tácticas después de una batalla contra ejércitos independientes.

Nota

Todas las demás reglas siguen aplicando, incluido el retiro si pierdes la batalla. Los ejércitos independientes no pueden ser reforzados por jugadores.

Ejemplo: Grecia ataca los Alpes desde el mar con 3 unidades de caballería y 1 de infantería, y decide no jugar ninguna carta de Héroe ni de Táctica. El ejército independiente tiene 2 caballería y 1 infantería. Como ninguno tiene arqueros, se omite la fase de Tiro con Arco.

Luego se roba una carta de Automa que muestra  y . Grecia lanza un dado y obtiene 2. Fuerza total: 9. El ejército independiente tiene una fuerza de 10 (5 de sus unidades, 2 por su fuerte y 3 de la carta). Grecia pierde y sufre 2 bajas (1 por perder la batalla y 1 por la carta Automa), y se retira al mar.



BATALLAS CON MÁS DE 2 JUGADORES

Como se explicó en la fase de refuerzo en la página 18, otros jugadores pueden intervenir en batallas entre dos jugadores. Pueden hacerlo eligiendo reforzar al atacante o defensor, siempre que tengan un ejército/unidad activa adyacente al territorio atacado. Puntos clave a tener en cuenta:

1. Los jugadores que intervienen no pueden jugar cartas.
2. Solo el atacante y el defensor lanzan dados durante el combate cuerpo a cuerpo; los demás no.
3. Como los otros ejércitos de refuerzo, los ejércitos de los demás jugadores no se mueven si ganan.
4. Los ejércitos de otros jugadores pueden sufrir bajas. (Ver página 21: Bajas en batallas con múltiples ejércitos.)
5. Los demás jugadores obtienen Cartas de Tácticas.

FIN DE TU TURNO



Cuando termines tu turno, no olvides reactivar todas tus unidades agotadas poniéndolas de pie.

Nota

Solo activas TUS unidades al final de TU turno. Si reforzaste una batalla durante el turno de otro jugador, esas unidades permanecerán agotadas hasta el final de tu próximo turno..

Ejemplo: al final del turno de los galos, la unidad de caballería en Cartago que reforzó la guerra en Berber no se activa. En el próximo turno de Cartago no podrá usarse ya que sigue agotada. Esa unidad (y todas las demás de Cartago) se activa al final del turno de Cartago.





HABILIDADES DE FACCIÓNES

Cada Facción tiene una habilidad única de la que los jugadores pueden beneficiarse. Esta está impresa en tu Tablero de Jugador y puede verse en la tabla a continuación:

Facción	Habilidad
 Roma	 Fuerza al defender un Territorio terrestre sin una Gran o Pequeña Fuerte..
 Cartago	 Fuerza en batallas navales.
 Grecia	 Fuerza si tu ejército (incluyendo refuerzos) tiene 2 o más Unidades de Infantería griega.
 Egipto	 Fuerza si tienes al menos un Arquero  en batalla.
 Galia	 Fuerza al defender cualquier Territorio en Europa (cualquier territorio verde).
 Persia	Cada 5 monedas      te otorgan 1 ingreso adicional 



RÍOS, CAPITALES Y DINASTÍAS

Río: El Danubio conecta Celtica, Tracia y el Mar Negro, permitiendo a los jugadores moverse entre estas regiones. Por ejemplo, Por ejemplo, puedes moverte de Celtica a Tracia o al Mar Negro, o viceversa. Esto cuenta como un solo movimiento.

Puentes: Los puentes conectan dos territorios terrestres separados por el mar, permitiendo el movimiento de uno a otro. Esto cuenta como un movimiento.

Capitales Temporales: Si tu oponente conquista tu capital y no controlas ninguna Gran Fuerte, puedes establecer una “Capital Temporal”. Esto se hace colocando tu ficha de Capital Temporal en cualquier Territorio Terrestre que controles.

¿Qué hace una Capital Temporal?

Una Capital Temporal imita las ventajas de una Gran Fuerte. Te permite reclutar Unidades, otorga 1 Alimento y 1 Moneda por ronda, y proporciona un bono defensivo de  +4. De esta manera, una Capital Temporal brinda apoyo a un jugador gravemente debilitado y le ofrece la oportunidad de recuperarse.

¿Qué pasa si tu oponente conquista tu Capital Temporal?

Mueve tu Capital Temporal a otro Territorio Terrestre que controles. Si no controlas ninguno, vuelve a colocarla en tu Tablero de Jugador. Puedes establecer nuevamente una Capital Temporal si/cuando conquistas un Territorio Terrestre.

¿Qué pasa si recuperas tu Capital o alguna otra Gran Fuerte?

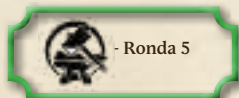
AAI final de la ronda, devuelve la ficha de Capital Temporal a tu Tablero de Jugador. Ya no recibirás sus beneficios.

¿Una Capital Temporal te da Puntos de Victoria?

Sí. Si terminas la partida con una Capital Temporal, ganas  6.

¿Qué es la Carta de Dinastía y cuándo se puede usar?

La Carta de Dinastía es de un solo uso y entra en vigor al comienzo de



O



Debe jugarse durante la fase de “Año Nuevo” como se describe en la página 8.

FAQ

Control de territorios y Capitales

1. ¿Qué ocurre si mueves tu unidad a un territorio vacío?

Si mueves tu unidad a un territorio vacío, simplemente lo ocupas sin iniciar una batalla.

2. ¿Qué ocurre si dejas mi capital u otro territorio?

Si dejas tu capital, aún la controlas y obtienes todos los recursos durante la Fase de Impuestos y Preparación.

Si un ejército enemigo ataca tu capital vacía, defiéndela usando el bono defensivo de **+4** y cualquier carta de Héroe o Táctica de Batalla que elijas jugar desde tu mano.

3. Si controlo la capital de otro jugador, ¿obtengo un bono defensivo de **+4 al defenderla?**

No, solo obtienes el bono de **+4** cuando defiendes tu propia capital. Al defender la capital de otro jugador, recibes un bono defensivo de **+2** en su lugar.

Comercio e interacción con ejércitos independientes

4. ¿Qué ocurre si comercias con un ejército independiente?

Cuando comercias con un ejército independiente, solo tú obtienes el beneficio indicado en el espacio al que te mueves. Sin embargo, no puedes atacarlos durante esta ronda.

5. ¿Se tiran dados en nombre de los ejércitos independientes?

No, solo los jugadores lanzan dados. Los ejércitos independientes roban una carta de Automa en su lugar.

6. ¿Puedes usar cartas contra ejércitos independientes?

Sí, puedes usar cartas contra ejércitos independientes.

Cartas de Héroe y Unidades Élite

7. ¿Se puede volver a comprar una carta de héroe después de haber sido descartada?

Solo si has construido la mejora de la Academia y todas tus cartas de Héroe han sido descartadas.

8. ¿Puedo volver a comprar mi Unidad Élite después de que haya sido eliminada?

Solo si has construido la mejora de la Academia.

Territorios Marítimos y Batallas

9. ¿Pueden dos ejércitos ocupar el mismo territorio marítimo?

No, los territorios marítimos siguen las mismas reglas que los terrestres. Si mueves tus unidades a un territorio marítimo que ya contiene unidades de otro jugador, se inicia inmediatamente una batalla.

10. Los ejércitos defensores no pueden retirarse de territorios terrestres al mar. ¿Pueden retirarse del mar a tierra firme?

Sí, los ejércitos defensores pueden retirarse de territorios marítimos a territorios terrestres.

Cartas de Crónica

11. ¿La carta de Crónica 'Rutas Comerciales' afecta a ambas facciones implicadas en una acción comercial?

No, la carta de Crónica 'Rutas Comerciales' solo afecta al jugador que realiza la acción (el jugador activo).

CRÉDITOS

Diseñador del Juego: Mohamed Al Qadi

Desarrollador del Juego: Jad Yammine

SEAS OF DESTINY



Las mareas del tiempo cambian mientras el mundo antiguo se agita con un nuevo poder. A través de vastos mares y costas traicioneras, surgen poderosas civilizaciones, sus destinos entrelazados con la fuerza de los océanos. La expansión Seas of Destiny abre la puerta al poder naval, la estrategia marítima y también a grandiosos proyectos que pondrán a prueba a los más poderosos en tierra y moldearán el destino de los imperios.

En *Seas of Destiny* experimentarás la versión más grandiosa de *Conqueror*; donde utilizarás barcos, máquinas de asedio, maravillas y otros megaproyectos para llevar tu civilización al dominio del mundo antiguo.

Todas las reglas indicadas previamente en este manual siguen siendo válidas sin cambios; simplemente incorpora las siguientes adiciones:

DURANTE LA PREPARACIÓN

A. Megaproyectos

Coloca el tablero de Megaproyectos junto al tablero de Distritos Civiles.

Coloca una cantidad de cartas de Megaproyecto (Wonder, Temple, Port) igual al número de jugadores cerca del tablero de Megaproyectos. Al seleccionar las cartas Wonder, retira las que otorgan 7 puntos de victoria hasta que quede una cantidad de cartas igual al número de jugadores.



Coloca también una cantidad de fichas de Astillero igual al número de jugadores junto al tablero de Megaproyectos.

B. Cuartel

Agrega 2 Barcos y 2 Máquinas de Asedio a tu cuartel.

C. Tableros de Jugador Alternativos



Puedes seleccionar uno de los tableros de jugador alternativos. Estos vienen marcados con el ícono de Seas of Destiny y ofrecen nuevas Habilidades de Facción y Habilidades de Unidades de élite.

Cartago

Habilidad de la Facción	Unidad de élite
Al final del juego, gana 1 por cada 3 (en lugar de 5)	Unidad de Caballería con +2. También es una Unidad de Arquero (te permite lanzar 1 dado durante la Fase de Descarga de Arqueros).
+1 al realizar una acción de Comercio con tu agente	Unidad de Caballería con +3. Permite reclutar 1 por fase de preparación. No excedas tu Suministro de Alimentos.



Roma

Habilidad de la Facción	Unidad de élite
Después de ganar una batalla, gana 1	Unidad de infantería con . También gana adicional al atacar o .
Las armas de asedio ganan	Unidad de infantería con . También gana adicional al atacar o .

Grecia

Habilidad de la Facción	Unidad de élite
Tus héroes ganan	Unidad de caballería con
Los Distritos Civiles (incluidos los Mega Proyectos) otorgan 1 adicional al final del juego	Unidad de caballería con

Egipto

Habilidad de la Facción	Unidad de élite
Gana 1 durante la fase de impuestos si tienes comida almacenada en tu tablero personal.	Unidad de Caballería con . La unidad también es una Unidad de Arquero (permite lanzar 1 dado durante la fase de disparo de arqueros)..
Las Maravillas y los Templos otorgan 2 adicionales.	Unidad de Caballería con . gana adicional si el enemigo tiene al menos 1 .

Galia

Habilidad de la Facción	Unidad de élite
al atacar ejércitos con o más de fuerza	Unidad de infantería con . El jugador puede optar por ganar adicionales durante el cuerpo a cuerpo (antes de tirar los dados), sumando un total de , siempre que haya Unidades de Infantería en el ejército de Galia. Sin embargo, durante la fase de bajas, debe eliminarse una unidad de infantería adicional del ejército de Galia.
+1 por cada 1 baja infligida	Unidad de infantería con . El jugador puede optar por ganar adicionales durante el cuerpo a cuerpo (antes de tirar los dados), sumando un total de , siempre que haya Unidades de Infantería en el ejército de Galia. Sin embargo, durante la fase de bajas, debe eliminarse una unidad de infantería adicional del ejército de Galia..



Habilidad de la facción

Durante la Fase de Campaña de otro jugador, gasta 1 Moneda para impedir que cualquier Ejército o Unidad del oponente con Fuerza de 5 o menos se mueva o ataque ese turno. Nota: Ese ejército aún puede reforzar batallas.



1 por cada territorio terrestre controlado al final del juego

Unidad de élite

Unidad de infantería con +2. Esta unidad puede moverse o atacar dos veces durante una ronda.

Unidad de infantería con +2. La unidad también es una unidad arquera (permite lanzar 1 dado durante la fase de disparo de arqueros en combate).

DURANTE LA FASE DE POLÍTICAS

Tienes una cuarta opción

D. Construye un Megaproyecto

Los Megaproyectos se construyen de la misma manera que los Distritos Civiles o las Mejoras de Unidad, y ocupan los mismos espacios designados en tu tablero de jugador (excepto los Astilleros). Puedes colocar una carta de Megaproyecto en un espacio dedicado a un Distrito Civil o a una Mejora de Unidad. Esto contará como un Distrito/Mejora completado para los efectos de puntuar Puntos de Victoria (Ver página 7 bajo “También ganas”, puntos a y b.)

Hay 4 tipos de Megaproyectos:

1. **Wonders/Maravillas:** Las Maravillas otorgan puntos de victoria. La primera Maravilla



construida otorga 15, la segunda 11, la tercera 9, y, a partir de la cuarta, cada una otorga 7.

2. **Ports/Puertos:** Los Puertos aumentan tu ganancia de Monedas al comerciar. Después de construir un Puerto, recibes 2 adicionales cada vez que envíes a tu agente al Tablero de Comercio.



3. **Wharf/Astillero:** Al construir un Astillero, toma una ficha de Astillero y colócala en un territorio terrestre que controles y que esté adyacente a un territorio marítimo (los ríos no cuentan). A diferencia de otros Distritos y Proyectos, solo puedes comprar un Astillero. Al colocarlo, posiciona tus 2 barcos en un territorio marítimo adyacente al Astillero. Si ese mar está ocupado por una fuerza enemiga, coloca los barcos sobre tu Astillero. Durante tu turno, puedes moverlos junto con otras unidades al territorio marítimo para iniciar una batalla (ver: Barcos en Combate, página 31).



Nota

Los barcos no cuentan para tu límite de Suministros de Alimentos.

4. **Temples/Templos:** Los Templos te otorgan 3 adicionales durante la fase de recaudación y 4 al final del juego.



Nota

Descuento en la Travesía Comercial El descuento de 1 por alcanzar la casilla con este icono también se aplica a la construcción de Megaproyectos.

DURANTE LA FASE DE CAMPAÑA

A. Movimiento de Barcos:

Los barcos pueden agotarse mediante las siguientes acciones:

1. **Movimiento:** Moverse a un territorio marino adyacente inicia una batalla si hay unidades enemigas presentes.
2. **Transporte:** Los barcos pueden mover 2 de tus unidades de un territorio terrestre a otro, siempre que estén separados por un espacio marino ocupado por uno de tus barcos, todo en un solo movimiento. Es decir, un barco en el mar hace accesibles los territorios terrestres adyacentes en ambos lados. Después, agota el barco.

B. Barcos Durante la Batalla:

1. **Fuerza de combate:** Cada barco tiene una fuerza de combate de  y lucha junto a cualquier otra unidad involucrada en la batalla.
2. **Participación en la Batalla:** Los barcos solo participan en batallas ubicadas en territorios marinos, ya sea moviéndose o reforzando. No pueden reforzar batallas en territorios terrestres adyacentes.
3. **Mejoras Navales:** Como los barcos solo participan en batallas marítimas, solo pueden beneficiarse de la mejora "Naval Mastery". No se benefician de "Amphibious Assault".
4. **Retirada:** Si un barco pierde una batalla, se retira a un territorio marino o a su Astillero (en tierra). Si no hay mar disponible y el Astillero no es adyacente o está ocupado por un enemigo, el barco es eliminado.
5. **Bajas:** Al asignar bajas, puedes asignar una de tus bajas a una unidad de barco.
6. **Captura del Astillero:** Si tus barcos están en tu Astillero y ese territorio es conquistado por otro jugador, tus barcos son eliminados.
7. **Eliminación:** Si un barco es eliminado, se elimina permanentemente del juego.

MÁQUINAS DE ASEDIO (MÓDULO OPCIONAL)

- A. **Reclutamiento:** Puedes reclutar una máquina de asedio durante la fase de Preparación por 4 Monedas. Solo pueden colocarse en una Gran Fuerte que controles. No cuentan para el Suministro de Alimentos.
- B. **Fuerza de combate:** Las máquinas de asedio tienen una fuerza de 0 en batalla, excepto cuando atacan un fuerte, en cuyo caso ganan .
- C. **Eliminación:** Las máquinas de asedio pueden ser eliminadas como cualquier otra unidad. Si son eliminadas, se retiran permanentemente del juego.
- D. **Mejoras:** Las unidades de asedio no reciben beneficios de las mejoras.

ICONOS



Gran Fuerte



Suministro de Alimentos



No puedes exceder tu Suministro de Alimentos



Distritos Civiles



Mejoras de Unidad



Fuerte Pequeño



Moneda



Puedes exceder tu Suministro de Alimentos



Cartas de Héroe



Cartas de Táctica de Batalla



Fuerza de combate



Puntos de Victoria



Cada vez que ganes Monedas



Cartas de Crónica



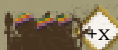
Agente



Infantería



Ejército



Ejército con una Fuerza de combate de X



Defender



Arquero



Caballería



Marina



Desplegar/ Reclutar



Territorio Ocupado

NOTA:

Estos iconos pueden estar codificados por colores según la facción. Si no se muestra un color de facción, las franjas de colores representan cualquier unidad — normalmente las tuyas para habilidades o mejoras, o las de tu oponente si están marcadas con "VS".



Comprar / Pagar Moneda



Los Arqueros impactan con 3+



Dinastía Activada



Roma



No puede atacar a Roma



Descuento



Repetir la tirada



Bono Pasivo de la Dinastía Activado



Cartago



No puede atacar a Cartago



Recomprar



Territorio en Europa



+X Fuerza al Atacar



Grecia



No puede atacar a Grecia



Descuento al comprar Distritos Civiles.



Cualquier Territorio



Mover o Atacar



Egipto



No puede atacar a Egipto



Bajas (Elimina una Unidad)



Batalla



Mover o Atacar dos veces



Galia



No puede atacar a Galia



Bajas inevitables



Batalla Victoriosa



Reubica tu Agente



Persia



No puede atacar a Persia



Proteger Unidad



Batalla victoriosa con una diferencia de Fuerza superior a X



Unidad de élite o Héroes eliminados



Tu Capital



No puede atacar a los Ejércitos Independientes



Comercio



Unidad de élite



Mira las cartas de tu socio comercial.



Fin de la partida



Siguiente Ronda



Seas Of Destiny



Megaproyectos



Máquina de Asedio



Barco