



POLIS

fight for the hegemony



Reglas



Bienvenidos al siglo V a.C., al esplendor de las Polis, ciudades-estado del mundo griego que conformaron el centro cultural de la civilización durante su tiempo.

Cultura y sangre, gloria y destrucción, conviven en este apasionante y único período histórico, en el que la ambición de Atenas y Esparta hizo que ambas Polis se disputaran la hegemonía.

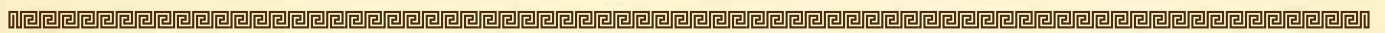
Previamente a esta confrontación, las Polis griegas se vieron ante la amenaza de sucumbir bajo el poder persa en las Guerras Médicas y a perder toda la identidad y autonomía. Enfrentarse a una posible desaparición hizo que surgiera un fuerte sentimiento panhelénico en numerosas Polis que se agruparon bajo el mando de las dos principales, Atenas y Esparta, y con la férrea convicción de luchar por la supervivencia fueron capaces de rechazar a tan poderoso enemigo.

Sin embargo, tras la victoria, ambos poderes, con visiones enfrentadas en el gobierno, el ejército, la economía... y en múltiples aspectos de entender la sociedad e incluso la vida, comenzaron a recelar del creciente poder que acumulaba la Polis contraria,

provocando una escalada expansionista y militar que terminaría con el enfrentamiento entre ambas.

En este período denominado clásico florecieron la cultura, las artes y el pensamiento, sobre todo en Atenas de la mano de Pericles, pero también, de manera intermitente, las dos polis más poderosas, las ahora antagónicas Atenas y Esparta, se enfrentaron por la hegemonía griega hasta la destrucción mutua que supuso la Segunda Guerra del Peloponeso, que aunque terminó con la rendición ateniense, supondría el debilitamiento definitivo de ambas potencias.

Cada jugador se pondrá en el papel de Atenas o Esparta, expandiendo el poder de ambas, consiguiendo que otras Polis se unan a tu causa por medio de la diplomacia o por la fuerza, administrando tu creciente liga de polis de manera razonable, sabiendo cuándo expandirse sin agotar los recursos, comerciando para conseguir el escaso trigo, luchando contra los ejércitos enemigos cuando lo creas conveniente y ganando prestigio con tus acciones. ¡Que te diviertas!



Polis

Fight for the Hegemony

2 jugadores – 150 minutos

COMPONENTES

- 1 Tablero de Juego: donde se representa el mapa en su zona central y derecha. En la sección izquierda, se contiene la tabla de Valor de Mercado, las tablas de Territorio, las casillas para colocar los Proyectos de cada ronda y las casillas para especificar la ronda actual.
- 40 cartas de Evento: que se pondrán en juego al principio de cada ronda y divididas en Eventos de ronda 3, 4, 5α y 5β respectivamente.
- 18 cartas de Polis: para determinar si cada Polis es neutral o está afiliada a un jugador, su población base o fortificación, su crecimiento máximo y su población máxima.
- 14 cartas de Proyecto: que representan las diferentes obras en las cuales las Polis se pueden embarcar, así como la atracción de ciertas personalidades de la Antigua Grecia.
- 24 cartas de Combate: para resolver las batallas, tanto terrestres como navales.



- 1 dado de 4 caras: para determinar el incremento o reducción del valor de mercado de ciertos bienes y para resolver asedios.
- 45 cubos azules y 45 cubos rojos: que se emplearán como población de las Polis, hoplitas y galeras de cada jugador. Además, se emplearán para indicar los bienes en los tableros individuales de cada jugador.
- 5 cubos negros: para indicar el valor de mercado de las cuatro clases de bienes y la ronda actual.
- 25 discos azules y 25 discos rojos: para indicar la pertenencia de cada polis y la recaudación de cada territorio.
- 8 barcos azules y 8 barcos rojos: los cuales representan a los mercaderes de cada jugador.
- 1 peón azul y 1 peón rojo: que representan al próxeno de cada jugador.
- 2 tableros individuales: para mostrar no sólo los bienes disponibles en la reserva de cada jugador, sino también su prestigio.



CONCEPTOS PRINCIPALES

Los dos elementos principales de "Polis" son la población y el prestigio, su importancia radica en que la puntuación final de un jugador es la suma final de ambas al terminar las cuatro rondas que se desarrollan durante una partida.

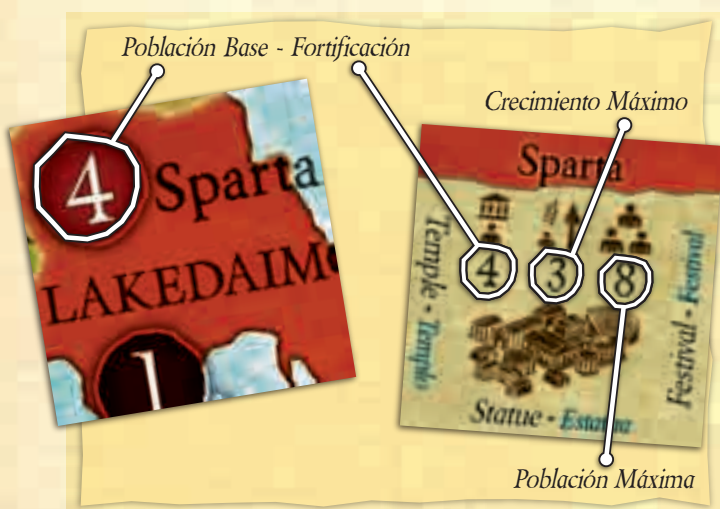
El jugador deberá por tanto rentabilizar todos los demás aspectos del juego teniendo en cuenta que sólo estos dos elementos del juego le darán la victoria final.

La **población** reside en las polis. En el juego los jugadores lucharán por tener la mayor cantidad de las 18 totales como aliadas a su liga de polis, pero teniendo en cuenta que deberán alimentar a su población al finalizar cada ronda (en caso contrario verán como su prestigio o la propia población disminuye).

La clave del éxito en el juego será saber cuánto y cómo extender tu área de influencia de manera justa sin pecar de acometer una expansión desmedida e insostenible o de una falta de ambición que facilite la victoria de la liga de polis que dirige el jugador oponente.

Las polis aparecen en el mapa como círculos con un número que representa, al mismo tiempo, su **población base**: ésta es la población que la ciudad tiene cuando no la posee ningún jugador (polis neutral). Y también representa su **fortificación**: que es un concepto que afecta a la acción de Asediar Polis (página 9), implicando la dificultad para asediar una polis (a mayor número más difícil es el asedio).

Cuando una polis pertenece a un jugador, su población puede oscilar entre un mínimo de 1 y la **población máxima**, dato que aparece en la carta de polis junto al **crecimiento máximo** por ronda.



La población de cada polis se representa por medio de cubos (igual cantidad) del color del jugador (rojo para Esparta y azul para Atenas) que se sitúan a un lado de la carta de polis en posesión del jugador.

Estos cubos, mediante el desembolso de parte de los **bienes** del jugador, pueden pasar a convertirse en uno de los tres tipos de unidades dentro del mapa: hoplitas, galeras y mercaderes.

De este modo el jugador reduce su población (y sus puntos finales de victoria), pero necesita esos tres tipos de unidades para que, mediante las acciones que puedan hacer cada una de ellas, conseguir los bienes y el prestigio necesario para extender su poder.

La unidad militar terrestre es el **hoplita**, la infantería de la Grecia clásica. En el juego es el cubo que se sitúa en un territorio. Un jugador con mayoría de ellos ejercerá bloqueos en movimientos terrestres.

La unidad militar marítima es la **galera**, la nave de guerra de la época impulsada por remeros. En el juego es el cubo que se sitúa en un mar. Un jugador con mayoría de ellas ejercerá bloqueos en movimientos marítimos y en las rutas de los mercaderes.


Las **batallas** tienen lugar cuando hay 8 o más unidades (hoplitas / galeras) en una misma región (territorio o mar) entre ambos jugadores. Para resolver la batalla, se emplea el mazo de cartas de combate. La batalla incluye asaltos en los cuales ambos jugadores jugarán dos cartas de combate, y los asaltos se van alternando hasta que el mazo se agote, un jugador tenga menos de 2 unidades o como resultado de otras circunstancias más detalladas en la sección de Batalla (página 14).

La unidad comercial es el **mercader**, permiten conseguir los dos bienes más preciados: la plata mediante trueque por otros bienes y el trigo del mismo modo o pagando plata. Sus rutas comerciales se ven afectadas por los bloqueos ejercidos por las galeras.

La unidad diplomática es el **próxeno**, personaje influyente e intrigante en la polis en la que residía. El próximeno se mueve mediante sobornos y por ello no le afectan los bloqueos de hoplitas o galeras.

El jugador administrará seis tipos de **bienes**, representados en el tablero individual del jugador:



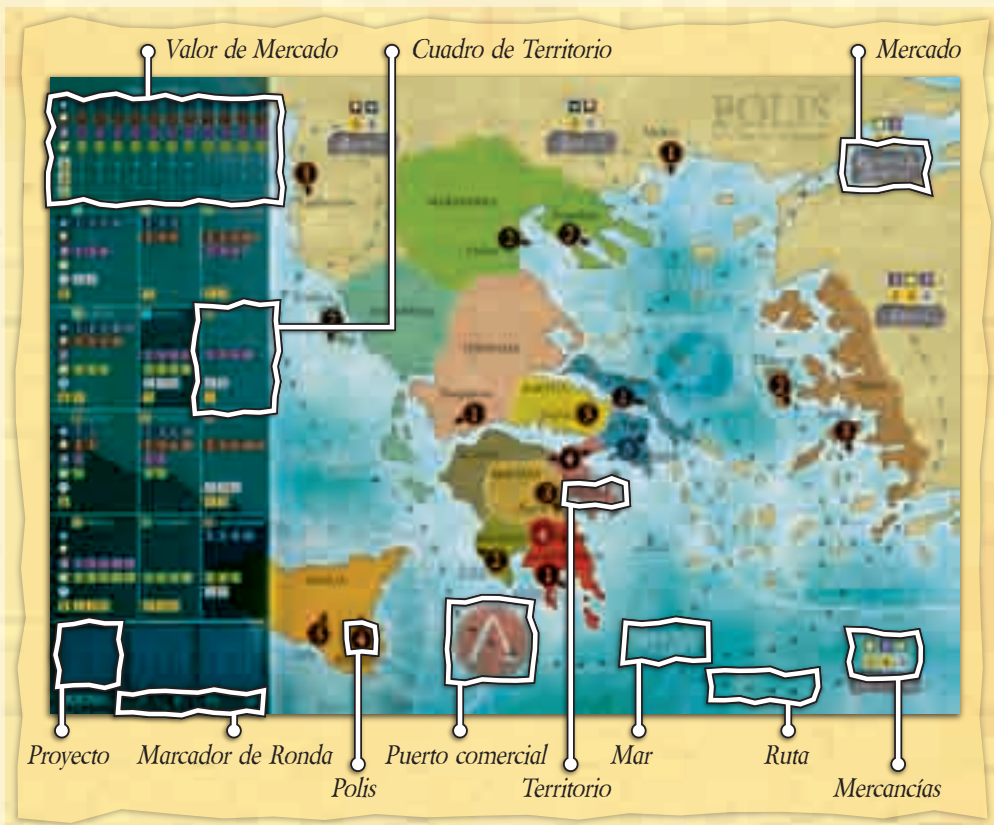
 El **prestigio**, además de sumar en la puntuación final, es imprescindible para efectuar acciones militares. Se obtiene al conseguir nuevas polis, completar proyectos, causar bajas en batallas y teniendo polis con gran población.



TABLERO

La figura de la derecha sitúa los principales elementos del tablero que aparecen reseñados en el reglamento.

Consta de dos partes principales: una columna con los datos comunes a ambos jugadores (el valor en el mercado de los cuatro bienes que fluctúan, los bienes que se pueden conseguir en cada territorio, los proyectos disponibles y el número de la ronda presente), y el mapa con los 12 territorios, los 5 mares, las 18 polis, los 5 mercados, los 2 puertos comerciales y las rutas.



DISPOSICIÓN INICIAL DE AMBOS JUGADORES

Situar 4 cubos a la derecha de los 4 símbolos de bienes

Sparta (posición izquierda)

Athenai (posición derecha)

Situar Polis neutrales en la parte superior del tablero

Situar 1 cubo en la ronda tipo 3

Discos rojos en Pylos, Gytheion y Sparta

Discos azules en Chios, Chalkis y Athenai

3 Hoplitas en Lakedaïmon
1 Galera en Ionio Pelagos
1 Galera en Myrtilo Pelagos
1 Mercader (en puerto comercial)
Proxeno en Sparta

3 Hoplitas en Attika
2 Hoplitas en Ionia
2 Galerías en Kyklades
1 Galera en Nóties Sporádes
1 Mercader (en puerto comercial)
Próxeno en Athenai

3	Prestigio	3
4	Metal	4
4	Madera	4
4	Vino	4
4	Aceite	4
4	Plata	0
0	Trigo	4

INICIO Y DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla durante 4 rondas denominadas tipo 3, 4, 5α y 5β que corresponden a los principales períodos históricos desde la fundación de la Liga de Delos (478 a.C.) hasta la derrota final de Atenas en la Segunda Guerra del Peloponeso (404 a.C.):

- *La primera ronda (3) se corresponde temporalmente con el inicio de la expansión ateniense en la que derrotaron definitivamente a las flotas persas que aún permanecían en las costas orientales del Nóties Sporádes mientras Esparta sufría los escándalos de los juicios contra su rey Leotíquidas II y su general Pausanias.*
- *La segunda ronda (4) comienza en el 460 a.C. y es la primera en la que pueden producirse batallas entre los jugadores. Coincide con la época en la que se iniciaron los enfrentamientos militares entre las dos potencias en la llamada Primera Guerra del Peloponeso y el gobierno de Pericles que llevó el esplendor a Atenas.*
- *La tercera ronda (5α) arranca con un nuevo recrudescimiento del enfrentamiento en la llamada Guerra Arquidámica, durante la que Esparta efectuó incursiones en la región del Attika. La población del Attika que se refugió en masa tras las murallas atenienses se vio diezmada por la peste; entre las bajas se encontraba Pericles. Atenas lograría sobreponerse y finalmente ambos bandos se darían una breve tregua con la Paz de Nicias.*
- *La última ronda (5β) engloba el enfrentamiento final entre las dos potencias, en el que el voluble genio militar Alcibíades llegaría a dirigir ambos ejércitos. Atenas se embarcaría en una desastrosa campaña militar en Sicilia y Esparta daría el golpe definitivo al cortar las vías de suministro de trigo hasta Atenas gracias a sus últimas victorias navales.*

El tipo de ronda viene dado por el número indicado en cada casilla (3, 4, 5 y 5) e identifica la cantidad máxima de hoplitas y galeras de cada jugador que una región puede albergar (territorio o mar) y los cargamentos que pasan a estar disponibles a partir de esa ronda. La denominación α y β sirve para diferenciar las dos rondas de tipo 5 y cada una de ellas tiene su propio grupo de eventos.

Por ejemplo: en la primera ronda, tipo 3, una región sólo puede albergar 3 hoplitas o 3 galeras de cada jugador (esto es, 6 como máximo entre ambos jugadores). En la ronda tipo 4, 4 hoplitas o 4 galeras de cada jugador (8 como máximo entre ambos jugadores). En las rondas tipo 5α y 5β, 5 hoplitas o 5 galeras de cada jugador (10 como máximo entre ambos jugadores). En el caso del comercio, en la ronda tipo 3, los únicos cargamentos disponibles serán aquéllos con un valor de 3, en la ronda tipo 4 los cargamentos con valor de 4 también lo estarán, y en las rondas tipo 5α y 5β, se unirán los cargamentos con valor 5.

Para poder iniciar la partida deberéis tener la disposición indicada para ambos jugadores en el apartado anterior (página 4).

Igualmente se barajan todos los **proyectos** y se colocan boca abajo junto al tablero. Lo mismo se hace con cada uno de

los 4 grupos de **eventos** que corresponden a cada una de las rondas.

Ahora y antes de comenzar cada ronda sucesiva, se desvelarán los 3 proyectos superiores del mazo barajado, que pasan a estar disponibles situándose en la zona de proyectos (en la parte inferior izquierda del tablero). También se desvela 1 evento de la ronda que corresponda, cuya carta se situará en un lugar intermedio entre ambos jugadores.

El jugador con más Prestigio (y en caso de empate el ateniense) lee por completo la carta de Evento en voz alta y aplica lo que le corresponda, y luego hace lo mismo el otro jugador. Si el texto tiene fondo azul lo aplicará sólo el jugador ateniense y si es rojo el espartano. Algunas cartas pueden condicionar su efecto al desarrollo de la ronda o a su final, en ese caso, ambos jugadores deberán recordar la aplicación del evento durante toda la ronda.

El primer turno de la ronda es para el jugador con menos Prestigio al inicio de la misma (en caso de empate el espartano), es decir, el que aplicó la carta de Evento en último lugar.

En cada ronda ambos jugadores ejecutan alternativamente turnos de dos acciones distintas entre sí, a elegir entre las 12 posibles (cada acción Militar cuesta 1 Prestigio).

Al final del turno de cada jugador se comprobará si se produce alguna **batalla**.

Cuando un jugador decide pasar (dejando de hacer una o ambas acciones durante su turno), ya no podrá ejecutar más acciones en la ronda presente. El oponente jugará él solo haciendo acciones hasta que desee, pero cada una le costará 1 bien a su elección (1 unidad de metal, madera, vino, aceite, plata o trigo) de su reserva antes de poder ejecutar la acción.

Una ronda no tiene una cantidad determinada de turnos, ésta terminará cuando ambos jugadores hayan decidido pasar.

A continuación se describen los 12 tipos de Acción (4 de tipo Desarrollo, 4 Militares y 4 Políticas). Recuerda que en cada turno el jugador puede ejecutar dos acciones que deben ser diferentes entre sí.

ACCIONES DE DESARROLLO

1. Crear Hoplitas

Los hoplitas se reclutan de entre la población de una única polis, situándose en el territorio al que ésta pertenece siempre que pueda albergarlos (según ronda).

Por cada Hoplita que se forme, el jugador paga 1 metal (o 1 plata) de su reserva como coste de la impedimenta de los soldados y mueve 1 cubo de población desde la carta de polis a su territorio (la polis no puede quedarse sin población).

En el juego se considera que la logística se desarrolla a lo largo de la partida haciendo que la capacidad de los ejércitos aumente a lo largo de las rondas: en la 3, 4 y las dos de tipo 5 cabrán respectivamente 3, 4 y 5 hoplitas de un jugador en

cada territorio.

Las dos polis que no corresponden a ningún territorio: Epidamnos y Abdera (sin color en las cartas) no pueden crear hoplitas, sólo galeras.

En el ejemplo siguiente el jugador espartano que posee Pylos con una población de 3 (el máximo que puede albergar esta polis) decide como su acción Crear Hoplitas.

Es la primera ronda (tipo 3) y en Messenia todavía caben 2 hoplitas más.

Paga 2 uds. de metal (tiene 3) y mueve 2 cubos de población al territorio de Messenia (al que pertenece Pylos) que pasan a ser hoplitas.



2. Crear Galeras

Esta acción puede realizarse en una única polis que tenga puerto.

Las galeras se construyen en los astilleros de la polis y se sitúan en el mar al que apunta la flecha exterior del círculo de la polis en el mapa, siempre que pueda albergarlos (según ronda).

Por cada Galera que se construya, el jugador paga 1 madera (o 1 plata) de su reserva como coste del casco del barco y mueve 1 cubo de población (su tripulación) de la polis al mar (la polis no puede quedarse sin población).

Las dos polis sin puerto: Sparta y Thebai no pueden crear galeras, sólo hoplitas.

Existe una polis que tiene dos puertos (aparecen dos flechas en el mapa): Korinthos, que puede situar sus galeras creadas en el mar que desee de los dos que le corresponden.

El jugador ateniense que posee Chalkis con una población de 2 (su máximo) ejecuta Crear Galeras en la segunda ronda (tipo 4).



Gasta 1 ud. de madera y mueve 1 cubo hasta el mar de las Kyklades que ahora pasa a ser la última galera de acuerdo a la ronda (la cuarta).

3. Crear Mercaderes

Puede hacerse únicamente en una de las tres polis comerciales. Como se puede apreciar en las ilustraciones, son las que tienen un símbolo de puerto comercial y aparecen subrayadas en el mapa: Pylos o Gytheion para el jugador espartano y Athenai para el ateniense.



Por cada Mercader que construya, el jugador paga 1 madera (o 1 plata) de su reserva como coste del casco del barco y retira 1 cubo de población de la polis comercial (la polis no puede quedarse sin población) pasando a colocar 1 pieza de barco en el puerto comercial (la zona coloreada) que le corresponda: la del espartano situada entre Ionio Pelagos y Myrtío Pelagos y el ateniense en las Kyklades (ver apartado "Tablero", en la página 4).

Sólo el jugador indicado en el color del símbolo de la carta puede Crear Mercaderes en esa polis.

Así, por ejemplo, el jugador ateniense no puede crearlos en Pylos o Gytheion.

4. Iniciar Proyecto

Ciertas polis pueden acometer la construcción de uno o varios proyectos. Estos dotarán del tan necesario Prestigio al jugador que los complete. Los proyectos que puede iniciar cada polis aparecen indicados en la propia carta y deben ser elegidos de entre los disponibles en ese momento en el tablero.

Sólo se puede iniciar un Proyecto en una polis que no tenga ya otro proyecto en curso (una carta ya girada no puede volver a producir un nuevo proyecto en esta ronda).

El jugador debe pagar el coste en bienes para poder iniciar el proyecto (siempre puede sustituir cada lote de un bien a pagar por la misma cantidad en plata). Tras ello, girará la carta de la polis en la que lo inicia y colocará el proyecto sobre esa carta tapándola parcialmente. Ese proyecto, por tanto, ya no está disponible para el otro jugador, aunque siempre podrá tomar la polis por asedio o guerra civil para hacerse con sus beneficios.

El jugador ateniense decide Iniciar Proyecto en Athenai. Comprueba que quedan 2 disponibles y que de ellos el único que puede llevar a cabo es el filósofo Sócrates.



Paga el coste de iniciar este Proyecto que son 6 uds. de plata (dicho coste aparece en las zonas recuadradas en blanco), toma la carta y la sitúa sobre la de Atenas girada para indicar que está desarrollando un Proyecto, en este caso, albergando al filósofo Sócrates entre sus habitantes.



Al final de una ronda las polis de cada jugador que estén desarrollando un proyecto lo finalizarán, otorgándoles puntos de Prestigio inmediato y "a la posteridad" (entre paréntesis, se ganan al final de la partida).

Siguiendo con el ejemplo, si Athenai consigue completar el Proyecto, Sócrates le dará 4 puntos de Prestigio inmediatos y 2 a la posteridad.



Si una polis cambia de jugador poseedor, éste la recibe con los proyectos en curso y/o finalizados, tal y como la tenía el oponente. Si pasa a ser neutral por no poder alimentarla al final de la ronda o tras un asedio fallido, los proyectos se quedan en la ciudad a disposición del que la consiga.

Hay 14 proyectos únicos de los que 3 quedan disponibles para los jugadores al inicio de cada una de las 4 rondas (por tanto, 2 no aparecen en cada partida, así que puede que Sócrates en una partida se dedique a estudiar mariposas en lugar de cultivar el pensamiento filosófico).

Los 14 se agrupan en 7 tipos (entre paréntesis la cantidad de cada uno):

- Filósofo (3): en la carta aparece la plata necesaria para atraer un filósofo hasta tu polis. Pueden acudir a Syrakousai y Athenai. En estas cartas, su título es el nombre del pensador, la indicación de que es un filósofo aparece justo debajo.
- Artista (1): Fidias creará las más bellas esculturas y proyectará hermosas construcciones a cambio de un sueldo en plata, al igual que los filósofos. El jugador ateniense debe tener la tranquilidad de que sólo aceptará trabajar en Athenai, pero por el contrario debe tener en cuenta que el Prestigio inmediato de sus aportaciones depende de la importancia que la propia capital tenga en esa ronda ya que da tantos puntos como la mitad de la población redondeada hacia

arriba al final de la ronda.

- Templo (2): son construcciones imponentes, difíciles de sufragar por la cantidad de madera y metal que necesitan en el proceso y la plata para los sueldos de los obreros, pero que darán un gran impulso a quien las haga. Syrakousai y Sparta pueden acometer su edificación.
- Teatro (2): son construcciones más asequibles que los templos. Su gradería se hacía en las laderas presentes en el terreno de las polis. Korinthos, Thebai y Athenai pueden construirlos.
- Estatua (2): son los proyectos más fáciles de hacer, los devotos escultores sólo piden a sus dirigentes madera y puede que algo de metal para el armazón y andamiaje, pero el Prestigio que dan a cambio es exiguo. Epidamnos, Abdera, Gela y Sparta son las polis deseosas de erigirlas.
- Festival (2): son celebraciones en las que suele agasajarse a los asistentes con vino por lo que éste es el bien que más se precisa. Sparta, Poteidaia y Samos las acogen.
- Juegos (2): además de los olímpicos, otros juegos de menor importancia se celebraban periódicamente en las polis griegas, donde se daba aceite, y en ocasiones vino, como premio a los vencedores de las competiciones. Pueden celebrarse en Pydna, Argos y Korinthos.

ACCIONES MILITARES



Toda Acción Militar cuesta siempre 1 punto de Prestigio.

5. Mover Hoplitas (-1 Prestigio)

El movimiento de hoplitas puede ser terrestre o marítimo y se hace siempre entre territorios.

Puedes combinar estos dos tipos de movimiento en los hoplitas que muevas, pero el destino de todos debe ser el mismo y no se puede superar la capacidad de ronda (3, 4, 5, 5). Por tanto, la cantidad máxima de hoplitas que se pueden mover en una acción serían 5, circunstancia que sólo se produce si se desplazan hasta un territorio vacío en una de las dos últimas rondas (5α o 5β).

En el de tipo terrestre, los hoplitas se mueven entre territorios, sin cruzar a través de ninguno dominado por el otro jugador (donde tenga más cubos que tú). Sí que puede dominar el territorio de origen o de destino ya que no lo estas cruzando.

El movimiento de los hoplitas, aunque su destino debe ser el mismo, no es simultáneo. Por tanto, el jugador debe pensar en qué orden moverlos ya que puede darse el caso de que al retirarlos de regiones que comparte con el otro jugador pase éste a dominarla (por tener mayoría de hoplitas) y bloquee el movimiento a través de ellas.



El movimiento marítimo debe cumplir la misma regla que el terrestre, cruzando únicamente mares siempre que ninguno esté dominado por el otro jugador (igualmente él puede controlar el territorio de origen o de destino pero no los mares que cruce). Cada hoplita desplazado de este modo embarca en el mar que corresponde al territorio en el que se encuentre y desembarca en el destino común sin moverse a través de regiones terrestres. Para comprobar este movimiento se siguen las líneas discontinuas de ruta marítima teniéndose en cuenta que si alguien posee Korinthos puede mover hoplitas del Ionio Pelagos a las Kyklades y viceversa directamente pasando por el diolkos del istmo (ver dos flechas en la polis en el mapa).

El término “embarcar” no implica que los hoplitas necesiten galeras aliadas por donde crucen. Dichos mares pueden estar incluso vacíos.

Todos los territorios tienen al menos un mar al que embarcar o desde el que desembarcar en este tipo de movimiento.

Por ejemplo: A Makedonia sólo le corresponde el Thrakiko Pelagos pero a Thessalia corresponden tres mares, Thrakiko Pelagos, Kyklades (ambos por su costa nordeste) e Ionio Pelagos (costa suroeste).

Hay dos territorios, sin otros adyacentes, a los que los hoplitas sólo pueden acceder o salir mediante movimiento marítimo que son: Sikelia (por Ionio Pelagos) e Ionia (por las Nóties Sporádes).

En la parte superior aparece un ejemplo de movimiento de 5 hoplitas (por tanto en una de las dos últimas rondas) en el que se combinan los dos tipos: terrestre y marítimo, y que servirá para ver la importancia del orden en el que se muevan los hoplitas.

El destino debe ser el mismo y el jugador ateniense elige el territorio de Thessalia en el que no tiene ningún hoplita. Los efectivos que desplaza se encuentran en tres territorios diferentes.

A.- Comienza por mover su hoplita de la región de Ionia (con el número 1) mediante un movimiento marítimo. Debe embarcar

en el territorio en el que está y puede hacerlo ya que el contrario no bloquea las Nóties Sporádes (teniendo más galeras), pasa por las Kyklades (en este caso es Atenas la que bloquearía todo movimiento espartano que cruce este mar ya que lo domina al tener más galeras) y desembarca en el territorio de destino: Thessalia.

B.- Por movimiento terrestre lleva dos hoplitas más (los números 2 y 3) desde Attika a través de Boiotia, donde ningún jugador bloquea el paso dominando el territorio (ambos tienen 2 hoplitas).

C.- Finalmente, de nuevo por movimiento terrestre desplaza los 2 hoplitas que tiene en Boiotia, primero el número 4 (que deja el territorio en dominio espartano) y luego el número 5 (que se mueve desde un territorio que ahora domina el enemigo pero puede hacerlo ya que no lo cruza).

El orden del movimiento marítimo A es indiferente, ya que se ve únicamente influenciado por la situación de las galeras, pero el B debe hacerse antes del C, si no Esparta bloqueará el paso a través de Boiotia y Atenas deberá buscar otro tipo de movimiento B (en este caso lo solucionaría fácilmente con uno marítimo por las Kyklades).

6. Mover Galeras (-1 Prestigio)

Se rige por las mismas reglas que el movimiento terrestre de los hoplitas sólo que en este caso es entre casillas de mares.

Las galeras se mueven desde uno o varios mares hasta uno sólo sin superar en el destino la capacidad de ronda (3, 4, 5, 5) y sin cruzar a través de mares dominados por el otro jugador (en los que tiene más cubos que tú). Si que puede dominar el mar de origen o de destino ya que no lo estás cruzando.

En este movimiento se siguen las líneas discontinuas de ruta marítima teniéndose en cuenta que quien posea Korinthos puede mover galeras del Ionio Pelagos a las Kyklades y viceversa directamente (pasando por el diolkos del istmo).

Al igual que ocurría al desplazar hoplitas, este movimiento no es simultáneo, y deberá tenerse en cuenta el orden en el que se muevan las galeras ya que podría verse influenciado por bloqueos del otro jugador en los mares que deban cruzarse.

7. Asediar Polis (-1 Prestigio)

Una polis se asedia mediante los hoplitas que ya tienes en el territorio al que pertenece.

Puedes asediar una polis neutral (cuya carta esta situada en la parte superior del tablero) o controlada por otro jugador si:

- Tienes tantos hoplitas como su valor de fortificación o más (aunque su población actual sea mayor o menor). Este número consta dentro de un círculo en cada polis del mapa y en su propia carta.
- Controlas ese territorio teniendo más hoplitas que el oponente.

Hay dos polis con una fortificación de 4 (Korinthos y Syrakousai) que no pueden ser asediadas en la primera ronda, dado que un jugador no puede tener en el territorio los hoplitas necesarios para asediarlas.

Al declarar el asedio, si la polis tiene una fortificación (y población base) mayor que 1, el jugador asediante tira el dado de 4 caras. Si, al menos, consigue igualar con el resultado el valor de fortificación de la polis, el jugador logra el asedio y obtiene esa polis. Por tanto, si una polis tiene una fortificación de 1, no se requiere que tire el dado, y el jugador obtiene la polis automáticamente.

No puedes asediar la capital del oponente.

Si el asedio no se consigue, porque la tirada no iguala o supera el valor de fortificación de la polis, el jugador que intentó el asedio pierde 1 hoplita y, si la polis no es neutral (esto es, está controlada por un jugador), esa polis pierde 1 punto de población. Si la polis, que pertenezca a un jugador, sólo tuviera 1 punto de población, éste también se pierde, pero en vez de permanecer con 0 puntos de población, la polis decide volver a la neutralidad. Esto implica que la población atemorizada ha decidido deponer al gobernador y retirarse de la Liga de Polis.

El jugador, que falló en su intento por asediar y conquistar la polis, podrá intentar de nuevo el asedio cuando tenga los hoplitas necesarios (si no los tuviera ya), y siempre y cuando el nuevo intento no fuese en ese mismo turno (ya que sería la misma clase de acción).

Si el asedio se completa, el jugador recibe la polis (con sus proyectos completados o en curso si los tuviera) y tanto prestigio como sus puntos de fortificación / población base. Así mismo, si en la polis se encuentra el Próxenos enemigo, éste será capturado por el asediador, retirando el peón del mapa y pasando a ser su rehén hasta que sea liberado. Si la polis era neutral, la recibe con su población base y si era una

polis enemiga la recibe con su población actual, sustituyendo los cubos de población por la misma cantidad de cubos del jugador que ejecutó el asedio. Por último, colocará un disco de su color en la polis del mapa (sustituyendo el disco del contrario si controlaba la polis).

Ejemplo 1: El jugador ateniense intenta conquistar la polis neutral de Naupaktos por asedio en la ronda tipo 3. A tal fin, mueve tres hoplitas hasta Thessalia (dado que hay dos hoplitas espartanos y debe superar su número) gastando 1 punto de Prestigio. Pagando otro punto de Prestigio (haciendo un total de 2), ejecuta el asedio que consigue de forma automática, dado que no es necesario tirar el dado en este caso (fortificación de 1 en Naupaktos). El jugador ateniense coge la carta de polis de la parte superior del tablero y la coloca en su zona de juego, después recibe 1 punto de Prestigio (tantos puntos como su fortificación, esto es, 1).

Ejemplo 2: Supongamos que en su próxima ronda, tipo 4, el jugador ateniense quiere conquistar la polis neutral de Thebai por asedio. Mueve tres hoplitas, esto es, los mínimos y necesarios para asediar una polis como Thebai, la cual tiene 3 puntos de población base / fortificación y en cuyo territorio no hay hoplitas espartanos. Ambas acciones ya suponen 1 punto de prestigio menos por mover y otro punto adicional por asediar. El jugador ateniense tira el dado de cuatro caras y obtiene un 2... No sólo no consigue el asedio sino que también pierde un hoplita. En su próximo turno, decide mover otros dos hoplitas hasta la región de Boiotia para reforzar a los ya presentes y para volver a intentar el asedio y, consecuentemente, gasta otros 2 puntos de prestigio (1 por movimiento de los hoplitas y 1 por intentar el asedio). Tira el dado y obtiene un 3... Por tanto, consigue el asedio, roba la carta de Polis de Thebai y recibe 3 puntos de prestigio por ser la fortificación de esa Polis.

Si el jugador hubiese conquistado Thebai en el primer intento, o si hubiera desplazado a más hoplitas, no habría obtenido un saldo negativo de prestigio y habría evitado la pérdida de un hoplita.

Ejemplo 3: Supongamos que en la ronda tipo 5, el jugador espartano opta por intentar conquistar Thebai a través de asedio y mueve cuatro hoplitas hasta Boiotia. Supongamos también que Thebai tiene una población actual de 2 y que hay dos hoplitas atenienses en el territorio. En este caso, es irrelevante que Thebai tenga una población de 2, ya que lo que cuenta es su fortificación que es 3, por otro lado, consigue superar la cantidad de hoplitas atenienses y dadas las circunstancias no se dará una batalla al final del turno (mínimo de 8 hoplitas y, en este caso, habría 6 entre los dos jugadores). El jugador espartano gasta 2 puntos de Prestigio (movimiento y asedio), y tira el dado, obteniendo un 4. Esto supone que toma el control de Thebai del jugador ateniense y recibe además 3 puntos de Prestigio.



Si hubiera fallado la tirada, el jugador espartano habría perdido un hoplita y Thebai habría perdido 1 punto de población. Si el jugador espartano continuase obstinado en el asedio a Thebai, podría intentarlo de nuevo en su próximo turno. De hecho, ya tendría los hoplitas necesarios para ello (3), y continuaría superando la cantidad de hoplitas atenienses (si el jugador ateniense no moviese más hoplitas a la región en su turno), pero debería tener en cuenta que si falla la tirada, Thebai volvería a la neutralidad, dado que se quedaría sin población (0).

8. Recaudación (-1 Prestigio)

El jugador que tiene el apoyo de parte de la población, es decir, el jugador que posee al menos una polis en la región, puede exigir a sus campesinos parte de los bienes que producen. Estos están reflejados en los cuadros de territorio en la parte izquierda del tablero.

Mediante la recaudación se obtendrá la cantidad de bienes según la distribución de hoplitas que efectúe. Para ello, situará como desee los cubos en los recuadros numerados, teniendo en cuenta que si coloca varios en una misma fila, debe comenzar por el recuadro más a la izquierda (el de cantidad 1) y continuar con los que siguen a su derecha en la misma fila.

Se obtiene la cantidad de bienes que marque el último cubo de cada fila. Así, se obtiene 1/3/6/10/15 con 1/2/3/4/5 hoplitas destinados al expolio de un bien de los campesinos, todo ello dependiendo de la disponibilidad de cada región y de la ronda en la que se recaude (ya que podrá haber un máximo de 3, 4 o 5 hoplitas en la región en cada una de las 4 rondas).

En las regiones natales de cada jugador, Lakedaimon del espartano y Attika del ateniense, cuando dicho jugador recauda no le cuesta Prestigio. Ambos cuadros de territorio tienen el fondo oscurecido y sus símbolos correspondientes aparecen sobre el color identificativo de la esquina superior izquierda.

Al terminar la recaudación, el jugador devuelve los cubos de los hoplitas al territorio en el mapa y pondrá un disco de su color en el cuadro de territorio (en su esquina superior izquierda) indicando que esa región ya ha sido expoliada y que ahí no puede recaudarse nada más durante esa ronda.

Achaia es la única región sin polis, en ella se puede recaudar siempre que no lo haya hecho ya el contrario.

En Sikelia pueden recaudarse hasta 15 unidades de vino o aceite y hasta 6 unidades de trigo.

En el siguiente ejemplo, Esparta recauda en Sikelia durante la tercera ronda (5α). Teniendo el máximo de cinco hoplitas, con tres de ellos se puede obtener 6 de vino y con los otros dos 3 de aceite (A). Destinándolos todos a aceite se conseguirían 15 unidades (B). Tras elegir entre las diversas opciones de recaudación el jugador situará un disco en la esquina superior izquierda indicando que Sikelia ya ha sido expoliada.



ACCIONES POLÍTICAS

9. Comerciar

La plata y el trigo son dos bienes muy necesarios en el juego pero que suelen ser escasos y difíciles de conseguir mediante la Recaudación. Conforme tu liga de polis se vaya expandiendo deberás comerciar para mantener a las polis afines a tu causa.

Para comerciar en uno de los cinco mercados (Illyria, Thraki, Euxeinos Pontos, Persis o Aigyptos), el jugador debe tener una ruta marítima libre desde su puerto comercial (ver zona coloreada en el apartado “Tablero”, en la página 4) hasta el mercado correspondiente, es decir, sin cruzar por mares dominados por el otro jugador con sus galeras.

El puerto de mercancías del jugador ateniense (perteneciente a Athenai) se considera situado justo en las Kyklades siendo ese el primer mar que cruzan los mercaderes en todos los recorridos, por lo que si este mar estuviera dominado por Esparta no tendría ruta libre con ningún mercado ya que los mercaderes no podrán ni siquiera salir de dicho puerto.

El puerto comercial espartano (correspondiente a las polis de Pylos y Gytheion) se sitúa entre el Ionio Pelagos y el Myrtöo Pelagos, y el jugador podría elegir por cuál de los dos mares inicia el recorrido el mercader. Si ninguna de las dos polis (Pylos o Gytheion) está en posesión de Esparta, su jugador no podrá comerciar.

El movimiento de los mercaderes sigue las líneas discontinuas de ruta marítima teniéndose en cuenta que quien posea Korinthos puede moverlos del Ionio Pelagos a las Kyklades y viceversa directamente. Los mercaderes no se bloquean ni entre sí ni a las galeras, pero son éstas las que pueden bloquear a los mercaderes si el oponente tiene más en un mar, dominándolo.

Las mercancías de cada mercado se leen en vertical: demandan de ti el bien cuyo símbolo aparezca en el cuadro superior: metal, madera, vino, aceite (o plata, ya que en el juego todo lote de material a pagar, como sucede al crear unidades o iniciar un proyecto, puede sustituirse por plata) y a cambio ofrece la cantidad de trigo o plata (según color) indicada en el cuadro inferior.



Así por ejemplo, el mercado de Persis tiene 3 mercancías: vino por 3 trigos, aceite por 4 trigos y vino por 5 platas.

Para comerciar, el jugador mueve (si tiene ruta libre) un solo barco de mercader que tenga en su puerto comercial hasta uno de los cargamentos de mercancías que estén libres (sin ocupar ya por otro mercader) y disponibles.

Los cargamentos están disponibles según la cantidad ofertada y la ronda actual. En la primera ronda (tipo 3) sólo puedes comerciar los de cantidad ofertada 3, en la segunda ronda (tipo 4) pasan a estar disponibles también los de cantidad 4 y a partir de la tercera también los de 5, con lo que todos están disponibles.



En la ronda tipo 3 sólo estará disponible el 1er cargamento, en la de tipo 4 estarán los 2 de la izquierda y en las dos últimas rondas (tipo 5α y 5β) todos.

Los mercaderes no ocupan los cargamentos de izquierda a derecha, pueden elegir el que quieran que esté libre y disponible esa ronda.

El jugador recibe siempre la cantidad del bien indicado en la casilla inferior de cargamento que pasa a ocupar y elige si comerciar ese bien por trueque con lo demandado en el mercado (casilla superior) o pagando plata. Teniendo en cuenta que no se puede comerciar plata por plata.

Si eliges comerciar por trueque, la cantidad que debes dar del bien que se demanda es la que resulta de cruzar en el cuadro de Valor de Mercado (parte superior izquierda del tablero) la columna en la que esté situado el valor del bien (ver cubo) y la fila según la clase de cargamento comercializado (3, 4 o 5).

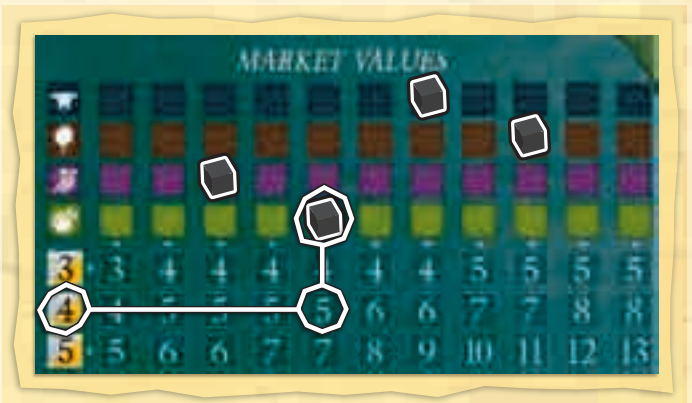


El jugador ateniense decide comerciar con uno de sus dos mercaderes el segundo cargamento de Persia (aceite por 4 trigos). Está libre y es la segunda ronda (tipo 4) por lo que el cargamento también está disponible. Comprueba que tiene ruta marítima libre desde su puerto comercial: Esparta no bloquea la salida desde las Kyklades (1 galera contra 2 atenienses) ni el paso por las Nóties Sporádes (nadie bloquea con el empate de galeras).

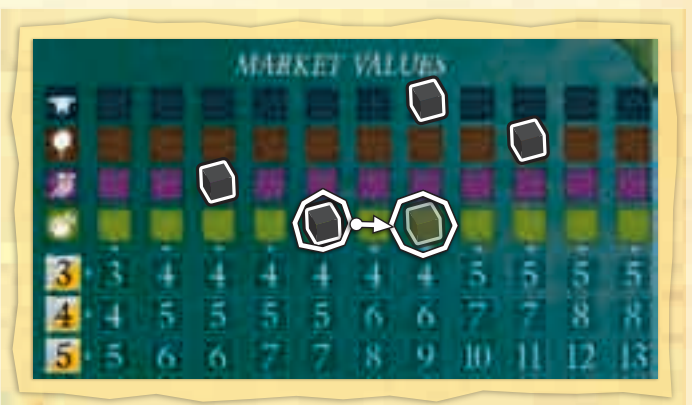


El jugador ateniense sitúa su mercader sobre la segunda mercancía y comprueba cuánto aceite debe dar para recibir las 4 unidades de trigo de Persia.

Como se comercia por trueque se cruza la columna en la que esté el valor del aceite (ver cubo) y la fila del tipo de cargamento (4). El resultado es que debe dar 5 unidades de aceite para recibir las 4 de trigo. El jugador ajustará sus valores en el tablero individual.



Tras un trueque, el valor de mercado del bien que has dado se devalúa, ya que pierde parte de su valor cuanto más se usa en los intercambios. El jugador tira el dado de 4 caras y desplaza hacia la derecha el cubo del color correspondiente al bien tantas casillas como el resultado.



Para terminar con el ejemplo anterior, el jugador tira el dado de 4 caras. El resultado es 2. Por tanto devalúa el valor del aceite y avanza el cubo 2 casillas.

Si en lugar de hacer trueque, para recibir trigo, pagas con plata, debes dar tanta como trigo recibes. Ambos tienen el mismo valor de mercado y no fluctúan. En el ejemplo desarrollado el jugador ateniense hubiera pagado 4 uds. de plata por las 4 de trigo.

Si se ha pagado con plata, el valor del bien que demandaba ese mercado también cambia, pero en este caso se revaloriza al no usarse en el intercambio. El jugador tira dos veces el dado de 4 caras y desplaza hacia la izquierda el cubo del bien correspondiente tantas casillas como el resultado mayor de ambas tiradas.

El jugador que posea Epidamnos podrá comerciar con Illyria y el que posea Abdera podrá hacerlo con Thraki. En esa situación el jugador no tiene que comprobar que tiene ruta marítima libre hasta el mercado correspondiente, simplemente mueve su mercader hasta el cargamento libre y disponible que desee.



La ficha de mercader se queda siempre lo que queda de ronda sobre el cargamento indicando que ya ha sido comerciado y deja de estar libre. Se recuperará al finalizar la ronda.

10. Mover Próximo

El Próximo era el diplomático que servía de embajador en la antigua Grecia. Las polis importantes destinaban ciudadanos insignes donde deseaban influenciar y para ello les dotaban de recursos económicos.

Es representado como un peón en el mapa y se mueve siempre de polis a polis.

Su movimiento puede ser de dos tipos a elegir: terrestre o marítimo, al igual que el del hoplita. En el caso de ser marítimo embarcará/desembarcará por el mar al que apunta la flecha de la polis.

Como se puede comprobar en el mapa, hay dos polis hasta las que sólo podrá llegar por movimiento marítimo: Epidamnos y Abdera (por no tener territorio por el que transitar para llegar a ellas) y por el contrario hasta Thebai y Sparta sólo podrá acceder por movimiento terrestre (ya que carecen de puerto).

Al mover su próximo, el jugador debe asumir el coste de sobornar a todas las unidades (hoplitas o trirremes, nunca ambos) del oponente que estén en las regiones que cruza el diplomático en su movimiento entre polis, incluyendo las del territorio o mar de partida y las de destino. Cada unidad del contrario se soborna con 1 plata, que no recibe el otro jugador sino que se considera que son los propios hoplitas o galeras los que se quedan con ella.

El próximo tiene la ventaja de ser la única unidad capaz de cruzar por territorios dominados por el jugador contrario.

Una misma polis sólo puede albergar el próximo de un jugador.

Si se completa el asedio de una polis que alberga a un próximo, éste será capturado. Por tanto, ten presente la situación de tu diplomático e intenta evitar que pueda ser capturado fácilmente.

Al mover el Próximo hay que tener en cuenta que su camino más obvio no tiene porque ser el más barato, y además se debe recordar, si está en una polis con puerto, la posibilidad de elegir si el movimiento será terrestre (sobornando hoplitas) o marítimo (pagando por galeras).



El jugador ateniense quiere mover su Próximo de Naupaktos a Poteidaia. El camino obvio es el terrestre pasando por las dos regiones, la de partida y la de llegada (ver figura superior). En este movimiento debería pagar 4 uds. de plata por sobornar a los 4 hoplitas espartanos. Pero en este caso se da cuenta de que mediante un movimiento marítimo (ver figura en página siguiente), consigue llegar pagando sólo 1 ud. de plata sobornando a la galera espartana en el Myrtio Pelagos.

11. Liberar Próximo

Cada jugador sólo puede tener un Próximo, por lo que si es capturado por el contrario al completarse un asedio, únicamente podrá recuperarse liberándolo.

El coste para liberarlo es de 2 platas de la reserva del jugador como rescate, cantidad que se abona al jugador que lo capturó. El peón del Próximo se coloca de nuevo en la capital del jugador, pasando a estar disponible.



12. Provocar Guerra Civil

El próxeno puede provocar una Guerra Civil (llamada “stasis” en la antigua Grecia) en la polis en la que esté. Para ello, deberá sobornar con plata a los ciudadanos capaces de agitar la situación política y causar el conflicto.

La Guerra Civil puede provocarse en una polis neutral o del otro jugador. En ambos casos la polis con su población pasará a unirse al jugador que la provoque.

La cantidad de plata necesaria para el soborno es:

- Si la polis es neutral: 2 x población base.
- Si la polis es del oponente: 3 x población actual (La plata no la recibe el otro jugador).

La polis en la que provocas una Guerra Civil pasa a ser tuya con la población por la que pagueste y sus proyectos en curso o ya finalizados tal y como estén. Coge la carta de polis, retira los cubos anexos que tenía el otro jugador (si era del oponente) y coloca los de tu color junto a ella según la población correspondiente. Tras ello por un disco de tu color en la polis del mapa (sustituyendo al del otro jugador si la poseía el oponente).

No se puede provocar en la capital del otro jugador.

Mediante esta acción, el jugador recibe tanto Prestigio como el número de población por la que ha pagado.



BATALLA

Después de terminar la segunda acción del turno de un jugador, siempre debéis comprobar si tiene lugar una batalla.

Se produce automáticamente (no es una acción) si, al final del turno, ambos jugadores tienen 8 o más unidades en la misma región (territorio o mar).

Puede darse el caso por el cual, uno de los jugadores haya pasado y en una o más regiones coexistan 8 o más unidades. En este supuesto, el jugador que no haya pasado puede seguir realizando acciones y cuando termine todas y pase se producirá la batalla (aunque el oponente haya pasado). Si tras esta batalla siguen existiendo 8 o más unidades en una región, no se producirán más batallas hasta la siguiente ronda de juego.

La batalla consiste en asaltos y termina de forma obligatoria cuando se agota el mazo de cartas de combate.

Siempre que una batalla tenga lugar, se empleará el mazo de cartas de combate. Después de barajarlo bien, se coloca cerca del tablero y los jugadores roban tantas cartas como cubos (hoplitas o galeras) tengan en la región. *Así y por ejemplo, si un jugador tiene 5 hoplitas en la ronda 5α, roba 5 cartas.*

Descripción de una carta de Combate:

Formación: La ilustración de la carta de combate determina cuál es la formación jugada por el atacante. El defensor intentará igualar las formaciones jugadas por el atacante con el mismo tipo de formación.

Hay 6 formaciones terrestres: Phalanx, Cavalry, Archers, Peltasts, Mercenaries y Salpinx Call. De la misma forma, hay 6 formaciones navales: Elite Trireme, Trireme, Bireme, Triacontor, Mercenaries y Salpinx Call.

Maniobra: El valor que oscila entre -1 a 2 determina el Prestigio que puede obtenerse por el Atacante en un asalto. Ese Prestigio también dependerá de las cartas jugadas por el defensor.

Hay 5 tipos de maniobra terrestre: Othismos (2), Advance (1), Hold (0), Shooting (0) y Ambush (-1). Los tipos de maniobra naval son 4: Diekplous (2), Periplous (1), Kyklos (0) y Ambush (-1).

El primer jugador en jugar una carta durante un asalto se denomina atacante y el otro jugador, defensor. En una batalla terrestre el primer atacante será siempre Esparta, mientras que Atenas será siempre el primero en una batalla naval.

En cada asalto, el atacante elige 2 cartas de combate de su mano y las coloca boca arriba enfrente de él, en el área de juego. El defensor, después de verlas, elige 2 cartas de su mano y las coloca boca arriba frente a las jugadas por el atacante y enfrentadas una a una. Por último, el asalto se resuelve comparando primero la formación y después la maniobra de cada carta. Hay dos posibilidades:

1. Si el defensor no ha podido igualar el mismo tipo de formación que la carta jugada por el atacante, pierde 1 cubo y el atacante gana el Prestigio que le otorga la maniobra de su carta.
2. Si el defensor iguala la formación de la carta del atacante, no pierde ningún cubo, pero el atacante gana la diferencia entre el Prestigio de ambas maniobras (si la de su carta es mayor).

Tras cada asalto, las 4 cartas jugadas se descartan y no son devueltas al mazo hasta que termine la batalla. Los jugadores cambian de rol, por lo que el atacante del ronda previa se convierte en defensor y el defensor de la ronda previa en atacante.

Cada jugador roba las cartas necesarias del mazo para tener de nuevo tantas cartas en su mano como cubos le queden en la batalla (Así, por ejemplo, si un jugador ha sufrido una baja en el asalto anterior necesitará sólo robar 1 carta). Se repiten los mismos pasos establecidos en los párrafos anteriores sucediéndose los asaltos hasta que la batalla termine.

La batalla termina en los siguientes supuestos:

1. El mazo no tiene suficientes cartas para ambos jugadores cuando estos deban robar cartas para iniciar un nuevo asalto.
2. Un jugador, atacante o defensor, se retira pagando 1 punto de prestigio al jugador contrario por semejante cobardía. En este caso la batalla termina inmediatamente. Esta posibilidad sólo puede realizarla el jugador con intención de retirarse antes de que se repartan cartas para un nuevo asalto.
3. El defensor tiene menos de 2 cubos después de un asalto.

Cuando la batalla termina, los cubos que quedasen tras la batalla siguen en la región disputada. Puede darse el caso en el cual 8 o más cubos sigan en la región disputada, y si el contrario no retira ninguno de sus efectivos, se volvería a producir una batalla tras su turno.

Existen dos cartas especiales:

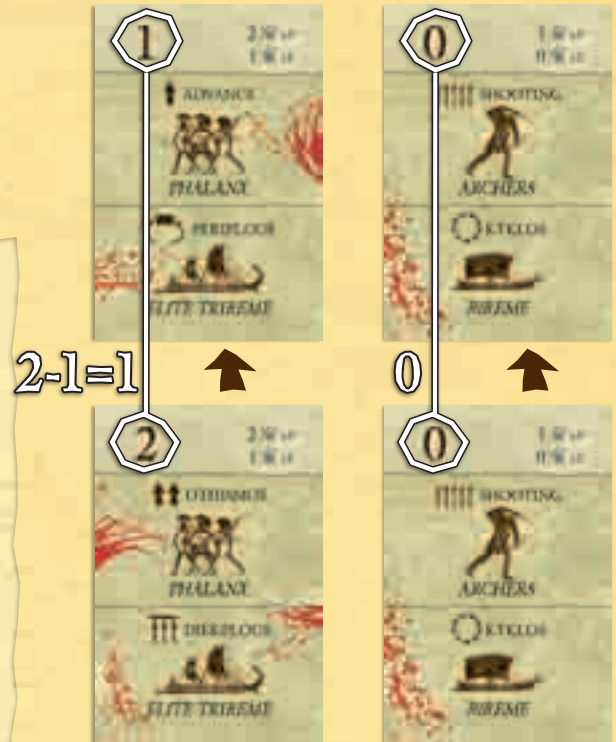
- Mercenaries: Es una carta “comodín” ya que los mercenarios son capaces de igualar a cualquier formación jugada por el contrario (excepto la carta Salpinx Call). Los mercenarios no pueden causar bajas, es decir, cuando su carta es jugada por el atacante, el defensor puede igualarla con cualquier carta de su mano.
- Salpinx Call: Sólo existe una copia de esta carta en el mazo, por tanto, si es jugada por el atacante, el defensor no podrá igualarla (lo que conlleva la pérdida de un cubo por su parte). Pero el jugador que la utilice para atacar pierde siempre 1 punto de Prestigio.



Ejemplo 1 (batalla terrestre):

El atacante juega Phalanx (Othismos) y Archers (Shooting). El defensor juega Phalanx (Advance) y Archers (Shooting). En este caso, el defensor iguala las formaciones del atacante y no sufre la pérdida de ningún cubo. Sin embargo, el atacante gana 1 punto de Prestigio porque su carta de Phalanx (Othismos) tiene una maniobra de mayor prestigio que la carta de Phalanx (Advance), esto es, $2-1 = 1$.

DEFENSOR

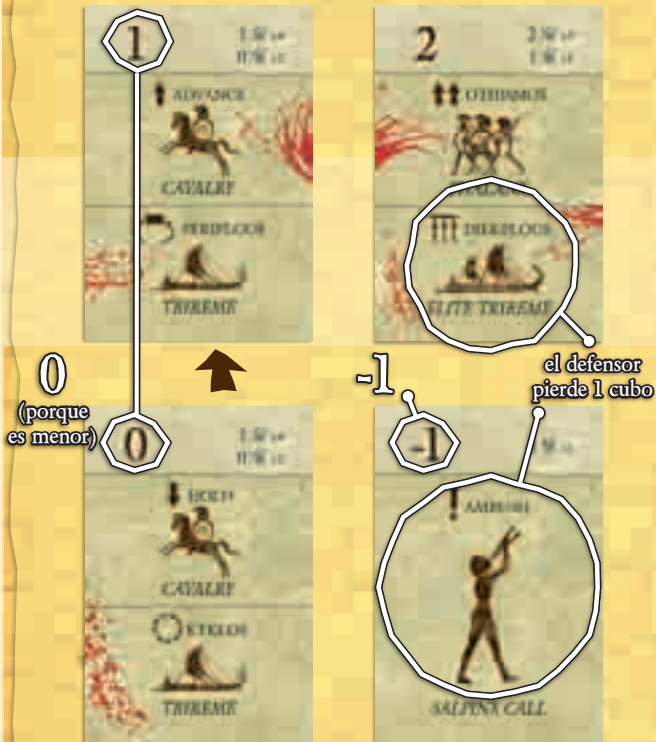


ATACANTE

Ejemplo 2 (batalla naval):

El atacante juega Trireme (Kyklos) y Salpinx Call. El defensor juega Trireme (Periplous) y Elite Trireme (Diekplous). En el caso de las Triremes, el defensor no pierde ningún cubo y el atacante no gana prestigio (su carta tiene una maniobra de prestigio inferior, es decir, 0 contra 1). En el caso de Salpinx Call el atacante provoca la pérdida de un cubo, ya que esta carta no puede ser igualada, pero el atacante pierde 1 punto de Prestigio por el uso de esta carta de emboscada.

DEFENSOR



ATACANTE

DEFENSOR



ATACANTE

Ejemplo 3 (batalla terrestre):

El atacante juega Phalanx (Othismos) y Archers (Advance). El defensor juega Mercenaries frente a Phalanx y Cavalry (Advance) frente a los Archers del atacante. El defensor consigue igualar la Phalanx del atacante ya que los Mercenaries actúan como comodín, pero el atacante gana 2 puntos de prestigio ya que la maniobra de su carta (Othismos) es mayor ($2-0 = 2$). Sin embargo, el defensor no consigue igualar a los Archers (utilizó Cavalry), por tanto, pierde un cubo y, además, el atacante gana 1 punto de Prestigio, es decir, el prestigio de la maniobra de su carta (1).

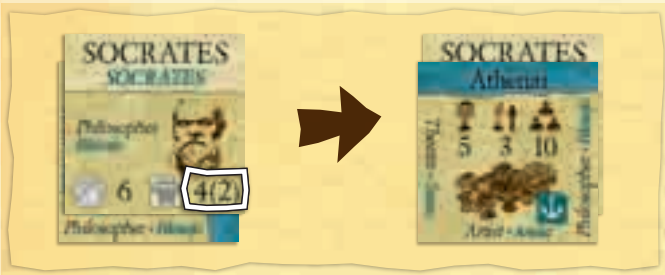
FASES DE FIN DE RONDA

Ambos jugadores efectúan cada una de las siguientes 6 fases al finalizar la ronda (en cuanto pasa el último jugador que queda jugando). Alternativamente y comenzando por el jugador que primero pasó durante su turno.

1. Proyectos

Todos los proyectos en curso del jugador finalizan y le otorgan el Prestigio indicado (sólo el inmediato y no el de posteridad que viene entre paréntesis).

La carta de proyecto se sitúa debajo de la de polis y ésta se gira a su posición normal. Esto también ocurre si está sobre una polis neutral tras asedio (es este caso no otorga Prestigio inmediato).



Como ya vimos en la acción “Iniciar Proyecto” (páginas 6 y 7), Sócrates otorga 4 puntos de Prestigio al jugador ateniense al final de la ronda en esta fase. Los 2 “a la posteridad” (entre paréntesis) los obtendrá al final de la partida. El proyecto se pone debajo de la carta de polis y ésta se gira dejando de nuevo visible su nombre en la parte superior.

2. Alimentación

Para alimentar a su liga de polis el jugador gasta tantas unidades de trigo como población total tenga en ellas.

Si no tiene suficiente trigo deberá compensar las unidades que le falten con la pérdida de Prestigio (igual cantidad), mediante la devolución de polis aliadas a la neutralidad (con lo que hay que alimentar a menos población) o combinando ambos métodos.

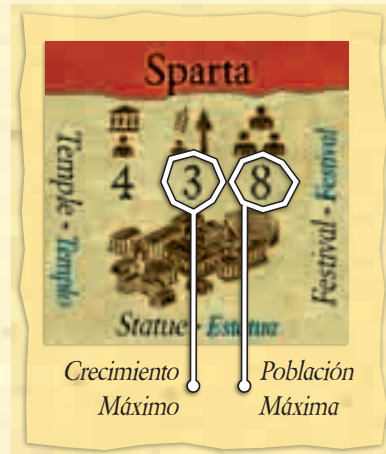
Las polis que vuelven a la neutralidad se sitúan en la parte superior del tablero, y lo hacen con sus proyectos contruidos bajo sus cartas y sin los cubos de población ya que una polis neutral siempre tiene la población base.

3. Crecimiento

En esta fase el jugador decide si invertir trigo (si le sobró después de la fase anterior) en aumentar su población.

El urbanismo de cada polis es particular y ciertas pofs son capaces de albergar más población que otras y tener una demografía más dinámica. Ambos aspectos vienen representados por el crecimiento máximo y la población máxima (ver apartado “Conceptos Principales” en la página 3).

Por cada unidad de trigo que gaste el jugador puede añadir un cubo de población en sus polis sin rebasar el crecimiento máximo (máximo de cubos que puede añadir en esta ronda) ni la población máxima en ninguna de ellas.



En Sparta, el jugador puede gastar hasta 3 uds. de trigo para crecer 3 cubos de población por ronda en esta fase, sin superar el máximo de 8 cubos.

4. Megalópolis

Una polis bien administrada que consigue albergar una gran población causa la admiración en el mundo griego.

En esta fase toda polis que supere su población base, aporta 1 punto de Prestigio al jugador que la posee.

En el ejemplo anterior, si Sparta llega a 5, 6, 7 u 8 cubos de población (>4 como población base) aporta al jugador 1 Prestigio.

En caso de que sea el fin de la cuarta ronda (5β) no es necesario aplicar las fases siguientes (5 y 6). Los jugadores harán lo explicado en “Fin de la Partida” (página 17).

5. Ajuste de Bienes

La dificultad de almacenaje y pérdida de propiedades de los bienes perecederos en el mundo antiguo hace que ambos jugadores deban reducir sus reservas de vino, aceite y trigo a la mitad (redondeando hacia arriba).



6. Phoros

El Phoros era un tributo que las polis aliadas en una liga pagaban a su polis protectora.

En esta fase el jugador decide si invertir Prestigio en exigir de su liga de polis aliadas un tributo económico.

Por cada Prestigio gastado recibirá 1 unidad de plata.

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

- Se avanza el cubo del marcador de ronda una casilla.
- Se retiran todos los discos de los cuadros de territorio que indicaban la recaudación.
- Ambos jugadores devuelven sus mercaderes situados sobre mercancías hasta sus puertos comerciales.
- Se retiran todos los Proyectos que quedaran en el cuadro del tablero y se sitúan los 3 siguientes del montón de la reserva.
- Se desvela el evento superior del montón correspondiente a la nueva ronda que comienza, aplicándose del modo explicado en “Inicio y desarrollo de la partida” (en la página 5)
- El jugador con menos Prestigio comienza la nueva ronda con sus dos primeras acciones.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina automáticamente de dos modos:

1. En el momento en el que durante el juego un jugador pierda su capital (Sparta o Athenai). Esta posibilidad sólo se produce cuando el jugador no pueda “Alimentar” (Fase 2 de Fin de Ronda) su capital, ya que recordemos que la capital no puede ser asediada ni se puede provocar en ella una Guerra Civil.
 2. Si tras las 6 fases de Fin de Ronda, uno de los jugadores se quedó sin Prestigio pierde inmediatamente la partida, siendo condenado al ostracismo (ostrakismos)... y a recoger el juego hasta que decidáis volver a jugar.
- Si no sucede ninguna de las dos situaciones anteriores, la partida termina tras la 4ª fase (“Megalópolis”) al finalizar la última ronda (5β).

La puntuación final viene determinada por la suma de tres elementos del juego:

- La población total que albergan las polis del jugador.
- El Prestigio que tenga.
- Y el Prestigio “a posteridad” que le otorgan los Proyectos finalizados en sus polis (para ello desvelará las cartas de Proyectos que se sitúan bajo sus polis).

El jugador que tenga la mayor cantidad en la suma de estos tres valores es el vencedor de “Polis”. Si hay un empate se resuelve siendo el vencedor el que más cantidad total de los 6 bienes (metal, madera, vino, aceite, plata y trigo) tenga.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi esposa Lorena por tantas pruebas soportadas y su paciencia, a Nacho por darme el empujón y la ayuda necesaria (que ha sido mucha) para llevar nuestro proyecto a buen término, a Javi por confiar en mi juego, a Marek por darle a Polis un aspecto fantástico como si lo acabaran de descubrir junto a unas ánforas, a Iván por su maravilloso esfuerzo altruista en la primera versión del tablero, a José Carlos (Wkr) ese sabio gruñonete que supo ver cómo debía avanzar aquel prototipo, a Ángel (Bru) por sus acertados comentarios y propuestas, a Javier que además de su ayuda supo derrotar al creador del juego en su primera partida, a Iñaki (Lev Mishkin) por prestarse a una maratoniada prueba en Granollers, a Riccardo (Talenor) por su entusiasmo y sus ideas y a Stephane por su grabación y su apoyo. Y a ti que has confiado en Polis y estás leyendo estas líneas. Gracias.

Fran Díaz

CRÉDITOS

Idea y Diseño: Fran Díaz.

Diseño Gráfico, Ilustraciones, Caja, Reglas, Maquetación: Marek Rutkowski.

Ilustraciones de las Cartas de Combate: Walter Velez.

Producción y Diseño Editorial: Antonio Catalán

Redacción: Fran Díaz, Ignacio Góngora.

Versión Inglesa: Quique Porcar, Fran Díaz, Ignacio Góngora.

Pruebas: Juan (ElMonográfico), Victor, Lorena Monge, José Carlos (Wkr), Ángel (Bru), Javier Clavería, Iñaki (Lev Mishkin), Riccardo Pellitteri (Talenor).

Agradecimientos: Quique Porcar, Juan (ElMonográfico), Club Dreadnought Valencia, Stephane Cittadino, Riccardo Pellitteri (Talenor), Alexander Boucharelis (Kastrologos), Ingo Griebsch (D0gb0t), Simon Rockenfelder.

Editado por Asylum Games SL.

Residencial L´Alberca, calle Algeciras número 8, 03520,

Polop de la Marina (Alicante).

www.asylumgameseditorial.com / info@asylumgameseditorial.com

Fabricado en España por Games & Co S.C.P.

© 2012 Asylum Games SL, todos los derechos reservados.

No recomendado para niños menores de 36 meses.

Polis

Fight for the Hegemony

ESCENARIOS

Escenario 1 Guerra de Corinto (395 – 387 a.C.)

Este escenario tiene por objeto que los jugadores se familiaricen con el sistema de combate introducido en Polis: Fight for the Hegemony, el comercio y el resto de acciones, así como el preciado Prestigio, obviando elementos sencillos como Eventos o Proyectos. Por otro lado, puede servir también para jugadores experimentados ya que incide y subraya el conflicto bélico entre ellos que se puede producir en cualquier turno (al ser una ronda tipo 5), el movimiento o los bloqueos.

En este conflicto, que acaeció después de la Guerra del Peloponeso, se enfrentaron, de un lado, Sparta y Syrakousai, y de otro, Athenai, Thebai, Korinthos y Argos, alianza que se conoció como el Sinedrio de Corinto.

Tras la Guerra del Peloponeso, Esparta había obtenido el apoyo de casi todas las polis, así como del poderoso Imperio Persa. Sin embargo, sólo Esparta recibió el reconocimiento, botín y los tributos del derrotado Imperio Ateniense. Para colmo, en los años que siguieron al fin del conflicto, Esparta se embarcó en nuevas conquistas como la de Elis y Ionia, que llevaron a que el resto de polis se opusieran. El ataque a la satrapía de Frigia Helespónica (actual Turquía), gobernada por Farnabazo II, provocó que Persia promoviera el levantamiento de las polis griegas contra Esparta.

Comenzó así el conflicto en el año 395 a.C., con la batalla de Haliarto. Boiotia instigó a sus aliados de Lócrida para que se enfrentasen a Fócida, aliada de Esparta, y a su vez, se alió con Atenas. A dicha alianza se unieron posteriormente Korinthos y Argos.

La guerra duró ocho años y terminó con la Paz de Antálcidas (387 a.C.), que supuso un tratado en el que se reconocía la independencia de todas las polis griegas bajo la salvaguarda de Esparta. En el fondo y detrás de este tratado estaba la mano de Persia, que tras el apoyo inicial a Atenas cambió de bando y comenzó a apoyar a Esparta, por el temor al resurgimiento ateniense.

Escenario de 1 ronda tipo 5 / Sin eventos / Sin proyectos / Con comercio.

Se enfrentan (entre paréntesis la población con la que inician la partida cada polis):



Sparta



Athenai



Hoplitas Espartanos: 1 en Akarnania, 1 en Thessalia, 1 en Makedonia, 1 en Achaia, 3 en Sikelia, 2 en Messenia y 4 en Lakedaimon.

Galeras Espartanas: 2 en Ionio Pelagos, 2 en Myrtío Pelagos, 1 en Kyklades y 1 en Nótios Sporádes.

2 Mercaderes en Puerto Comercial Espartano.

Próxeno Espartano en Pydna.

4	Prestigio	3
6	Metal	2
8	Madera	2
5	Vino	4
5	Aceite	4
5	Plata	8
3	Trigo	5

Hoplitas Atenienses: 3 en Boiotia, 3 en Attika, 1 en Arcadia y 2 en Megaris.

Galeras Atenienses: 3 en Kyklades y 3 en Thrakiko Pelagos.

2 Mercaderes en Puerto Comercial Ateniense.

Próxeno Ateniense en Thebai.

Escenario 2 Segunda Guerra del Peloponeso (431 – 404 AC)

Tras la paz de los treinta años, el conflicto que comenzó a surgir entre Korinthos y Athenai en episodios como el de Korkyra o Poteidaia culminó con el apoyo espartano a su aliado, Korinthos. Estalló así, la primera fase de este segundo episodio de la Guerra del Peloponeso, que se denomina Guerra Arquidámica (por Arquidamo II de Esparta) y por la cual Esparta bloqueó el Attika con sus fuerzas terrestres. Aunque Atenas evitó el bloqueo en gran medida gracias a su predominio naval, ignorando en gran parte el asedio espartano. Sin embargo, no pudo eludir la peste que diezmó la polis y entre sus bajas destacó la muerte de su gran estratega Pericles.

Fue entonces cuando Atenas pasó a la ofensiva y se llegó tras ella a la breve paz de Nicias (421 AC) tras grandes pérdidas para ambos bandos y con una sensación de empate.

La segunda fase de la guerra tiene como detonante la expedición ateniense a Sikelia (415 AC), que aunque tiene como pretexto la

ayuda a la polis de Selinunte en su conflicto con Syrakousai, la intención real ansiaba el control total de la isla y, en especial, de una polis de suma importancia: Syrakousai, aliada de Esparta. Pero la expedición acabó en desastre por la indecisión de sus generales. Este hecho unido al nuevo bloqueo espartano sobre Attika conllevó el hundimiento de Atenas, aunque este hundimiento fue en apariencia.

En efecto, Atenas se recuperó... sobre todo, gracias a la construcción de una nueva flota que derrotó a los espartanos en las batallas de Kyzikos y Arginusas. El error de Atenas, sin embargo, fue ejecutar a sus almirantes por la victoria parcial en su última batalla. Así Atenas perdió a sus mejores líderes, provocando que Esparta se aprovechara de esta circunstancia, y gracias a su navarco Lisandro, que destruyó a la flota ateniense en la batalla de Egospótamos (405 AC), y al asedio de la polis se llegó a la victoria final espartana.

Escenario de 2 rondas tipo 5 / Con eventos / Con proyectos / Con comercio.
Se enfrentan (entre paréntesis la población con la que inician la partida cada polis):



Sparta

- Poteidaia (1)
- Pylos (2)
- Gytheion (1)
- Sparta (4)
- Thebai (3)
- Korinthos (5)



Athenai

- Abdera (1)
- Chios (2)
- Samos (3)
- Naupaktos (1)
- Korkyra (3)
- Athenai (7)
- Chalkis (1)

Proyectos:

Sócrates, Demócrito, Templo de Zeus, Teatro con Epskenion,
Estatua de Venus, Festival de Deméter, Juegos Nemeos.

Hoplitas de Esparta: 1 en Makedonia,
1 en Megaris, 2 en Sikelia, 2 en Messenia
y 3 en Lakadaimon.

Galeras Espartanas: 2 en Ionio Pelagos,
2 en Mirtío Pelagos, 1 en Kyklades
y 1 en Nóties Sporádes.

2 Mercaderes en Puerto Comercial de Esparta.

Proxeno espartano en Syrakousai.

4	Prestigio	5
2	Metal	2
2	Madera	3
2	Vino	4
3	Aceite	5
2	Plata	4
2	Trigo	5

Hoplitas de Atenas: 1 en Akarnania,
3 en Makedonia y 2 en Attika.

Galeras Atenienses: 3 en Kyklades,
1 en Nóties Sporádes y 3 en Thrakiko Pelagos.
2 Mercaderes en Puerto Comercial de Atenas.

Proxeno ateniense en Pydna.

AYUDA DEL JUGADOR

» Disposiciones Iniciales:

Páginas 4, 18 y 19.

» Inicio y Desarrollo de la Ronda:

Colocar Proyectos (3).

Jugar carta de Evento.

Comienza el jugador con menos prestigio.

Los jugadores irán alternando dos acciones distintas.

» Acciones de Desarrollo:

1. **Crear Hoplitás:** En una sola polis. 1 metal (o 1 plata) por unidad.
 - Atención al límite de Hoplitás en territorio.
2. **Crear Galeras:** En una sola polis. 1 madera (o 1 plata) por unidad.
 - Atención al límite de Galeras en mar.
3. **Crear Mercaderes:** En una sola polis comercial. 1 madera (o 1 plata) por unidad y coloca 1 barco en el puerto comercial.
4. **Iniciar Proyecto:** Si la polis es capaz de iniciarlo se paga el coste del Proyecto disponible.

» Acciones Militares (todas cuestan -1 Prestigio):

5. **Mover Hoplitás:** El destino de los hoplitás ha de ser el mismo. El movimiento puede ser terrestre o marítimo, no es simultáneo (es de uno en uno) y no puede cruzar regiones controladas por el oponente.
6. **Mover Galeras:** El destino de las galeras ha de ser el mismo. El movimiento no es simultáneo (es de uno en uno) y no puede cruzar mares controlados por el oponente.
7. **Asediar Polis:** Si los hoplitás controlan el territorio y son al menos tantos como el valor de Fortificación de la polis, tira el dado:
 - Si se obtiene o supera el valor de Fortificación, se completa el asedio. Gana Prestigio = Fortificación. Si está el próxeno enemigo es atrapado.
 - Si la tirada es menor, pierde 1 hoplita y si la polis es del oponente ésta pierde 1 punto de población.
8. **Recaudación:** Según distribución de hoplitás en los cuadros de territorio. Se coloca un disco. Recaudar en la región de la capital no cuesta Prestigio.

» Acciones Políticas:

9. **Comerciar:** Dirige sólo un mercader desde el puerto comercial hasta una mercancía libre y disponible sin cruzar mares controlados por el oponente.
 - Si se intercambia el recurso demandado por trigo o plata, tira el dado y devalúa (hacia derecha) el valor del bien.
 - Si se paga el trigo ofrecido con plata, tira dos veces el dado y se revaloriza según la tirada mayor (hacia izquierda) el valor del bien no intercambiado.
10. **Mover Próxeno:** El movimiento puede ser terrestre o marítimo. Si comienza, cruza o termina en regiones con

unidades enemigas debe pagar 1 plata por cada una (no la recibe el oponente).

11. **Liberar Próxeno:** Paga 2 platas al contrario para colocarlo en su capital.
12. **Provocar Guerra Civil:** Con el próxeno y pagando en plata:
 - 2 x población base (neutral).
 - 3 x población actual (enemiga).
 - Gana Prestigio = Población

» Batalla:

Si hay 8 o más hoplitás/galeras en una región. Comienza el atacante jugando 2 cartas. El defensor debe de tratar de igualar una a una las formaciones del atacante.

- Si el defensor no iguala, éste pierde 1 unidad por cada carta no igualada y el atacante gana el Prestigio de su maniobra.
- Si el defensor iguala, el atacante gana tanto Prestigio como la diferencia entre maniobras.

Se inicia un nuevo asalto, cambiando de roles.

Fin de la batalla si:

1. No hay cartas para ambos jugadores.
2. Un jugador se retira del combate pagando 1 Prestigio al contrario.
3. Un jugador tiene menos de 2 unidades tras un asalto.

» Fases de Fin de Ronda (cada una alternativamente):

1. **Proyectos:** Concluyen los iniciados otorgando el Prestigio inmediato.
2. **Alimentación:** Se gasta tanto trigo como población de las polis.
3. **Crecimiento:** Se puede incrementar población con trigo.
4. **Megalópolis:** Por cada polis que supere su población base se gana 1 prestigio.
5. **Ajuste de Bienes:** El aceite, vino y trigo se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).
6. **Phoros:** Se puede cambiar Prestigio por plata.

» Preparación de la Siguiete Ronda:

1. Avanzar marcador de ronda.
2. Retirar discos de cuadros de territorio.
3. Se recuperan los mercaderes.
4. Se colocan 3 nuevos Proyectos.
5. Se roba y resuelve nuevo Evento.
6. Inicio de nueva ronda.

» Fin de la Partida:

1. Un jugador pierde su capital.
2. Un jugador no tiene Prestigio tras las Fases de Fin de Ronda.
3. Cuando se concluye la ronda 5β

» Puntuación Final:

- Población total de sus polis.
- Prestigio.
- Prestigio a posteridad.