



LIBRO DE REGLAS

Un juego de Richard Borg
Una traducción de Manuel Suffo

1. INTRODUCCIÓN

El sistema de juego *Command & Colors: Ancients* permite a los jugadores representar efectivamente los épicos conflictos de la historia antigua. Las batallas, incluidas en la sección de escenarios, se concentran en el despliegue histórico de fuerzas y los importantes accidentes del terreno a escala con el sistema de juego. La escala del juego es fluida y fluctúa de batalla en batalla. Para algunos escenarios, una unidad de infantería puede representar una legión de combatientes, mientras que en otros escenarios una unidad puede representar sólo unos pocos bravos guerreros.

El sistema de cartas de mando conduce el movimiento, crea una niebla de guerra y representa a los jugadores muchas oportunidades y desafíos interesantes, mientras que los dados de batalla resuelven el combate rápida y efectivamente. Pero las tácticas en el campo de batalla que necesitarás ejecutar para ganar la victoria conforman bastante bien las ventajas y limitaciones, inherentes a los distintos tipos de unidades antiguas, sus armas, terreno y la historia.

En la edición inicial, nos hemos concentrado en batallas que enfrentaron a Roma y Cartago y algunos escenarios adicionales que ponen a Cartago contra otros enemigos históricos. Libros de reglas de escenarios con módulos adicionales vendrán más adelante.

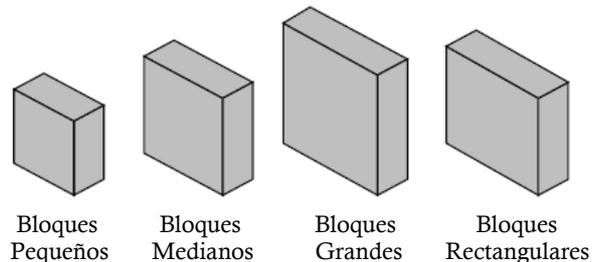
¡Bienvenido y Disfruta!

Richard Borg

2. COMPONENTES

1	Tablero de Campo de Batalla
45	Losetas de Terreno de doble-cara
60	Cartas de Mando

7	Dados de Batalla
5	Hojas de Etiquetas de Bloque y Dados
2	Hojas de Referencias
1	Libro de Reglas y Escenarios.
356	Bloques: unidades romanas grises, unidades cartaginesas marrón oscuro y Estandartes de Victoria negros:
232	bloques pequeños grises y marrón oscuro para unidades de a pie (habrá unos pocos bloques de sobra de este tamaño)
16	bloques pequeños negros para Estandartes de Victoria.
75	bloques medianos grises y marrón oscuro para unidades de caballería.
10	bloques grandes grises y marrón oscuro para unidades de elefantes
12	bloques rectangulares grises y marrón oscuro para líderes y unidades de carros.



Tablero de Campo de Batalla

El tablero de campo de batalla (desde ahora referido como campo de batalla) es una trama de hexes, 13 hexes de ancho por 9 hexes de largo. El campo de batalla está dividido en tres secciones por dos líneas de puntos – dando a cada jugador una sección de

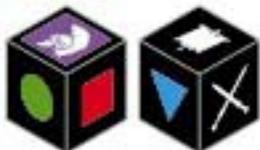
flanco izquierdo, una sección central y una sección de flanco derecho. Donde la línea de puntos corte un hex, el hex se considera que forma parte de la sección de flanco y la sección central.

Cartas de Mando

Las unidades sólo pueden mover y/o combatir cuando reciben una orden. Las cartas de mando se usan para ordenar a las tropas que muevan, luchen y/o hagan algo especial. Para una descripción de todas las cartas de mando véase la sección 18.

Dados de Batalla

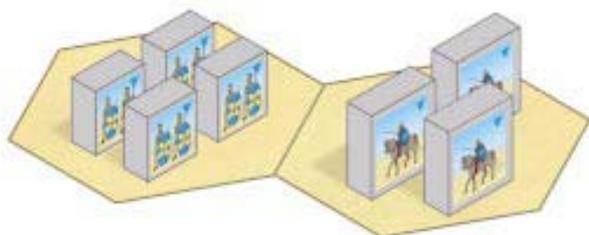
Cada dado de batalla tiene seis caras en blanco que necesitan etiquetas. En cada dado se pone una de las siguientes etiquetas en cada cara del dado: un (círculo verde) Ligero, un (triángulo azul) Medio, un (cuadrado rojo) Pesado, un Líder (símbolo de casco), un Estandarte (símbolo de bandera) y un símbolo de Espadas Cruzadas.



Unidades y Bloques

Una unidad está compuesta de un cierto número de bloques:

- Una unidad a Pie se compone de cuatro bloques pequeños.
- Una unidad de Máquina de Guerra se compone de dos bloques pequeños.
- Una unidad Montada (Caballería Ligera, Media y Pesada) se compone de tres bloques medianos.
- Una unidad de Elefante se compone de dos bloques grandes.
- Una unidad de Carro Pesado se compone de dos bloques rectangulares.
- Un Líder está representando por un bloque rectangular.



Ejemplo de una unidad de a pie (4 bloques) y una unidad de caballería (3 bloques)

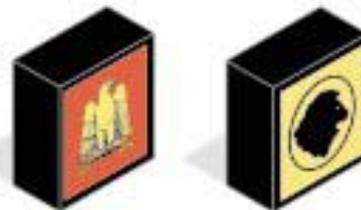
Se aplican las etiquetas de unidad correspondientes a los frontales y reversos de los bloques para cada unidad. Se ponen las unidades romanas en los bloques grises y se ponen las unidades cartaginesas en los bloques marrón oscuro. *Se suministran algunas etiquetas extra como repuestos.*

Nota: algunas unidades no se desplegarán en los escenarios pero están incluidos en el juego, se usarán en módulos de expansión posteriores.

Se aplican las etiquetas de Estandarte de Victoria a los frontales de los bloques negros.

Hay algunas etiquetas extra en las hojas de etiquetas que son repuestos pero no están señalados como tales. Esto significa que si se comienza a pegar bloques y etiquetas correspondientes sin mirar el libro de reglas, sin querer se podría poner etiquetas de repuesto sobre bloques necesarios para una unidad diferente. Para asegurarse de que esto no ocurre, el diseñador Richard Borg sugiere lo siguiente:

Separar los bloques por colores, romanos grises, marrones cartagineses, luego agrupar los bloques por tamaño. Ir a la página 3 del libro de reglas y comenzar con las unidades romanas. Retirar 24 bloques grises pequeños. Buscar las pegatinas de infantería ligera romana en las hojas 1 de 3 (hay 2 de esas hojas). Despegar y poner pegatinas delante y detrás de los 24 bloques grises pequeños. Cuando se acaben los 24 bloques, pasar a la infantería ligera con arcos romana. Retirar 8 bloques grises pequeños. Buscar las pegatinas de infantería ligera con arcos romana en la hoja 3 de 3. Despegar y poner pegatinas delante y detrás de los 8 bloques grises pequeños. Cuando se acaben los 8 bloques, se pasa a los 4 bloques de infantería ligera con hondas romana... ¡seguir así realmente valdrá el esfuerzo!



Colores y Símbolos de Unidad

Para ayudar a identificar el tipo de una unidad, se han colocado los símbolos de color en cada etiqueta:



Círculo Verde: infantería ligera, infantería ligera con hondas, infantería ligera con arcos, caballería ligera.

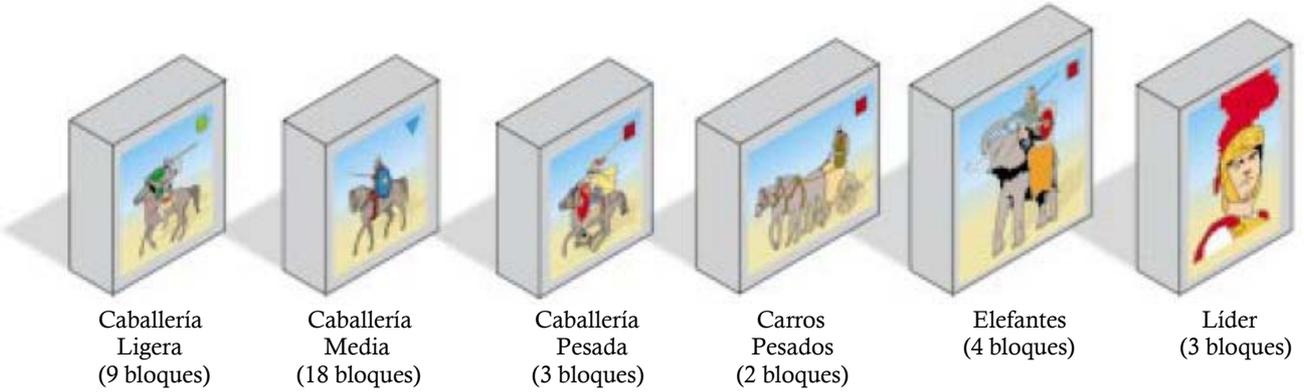
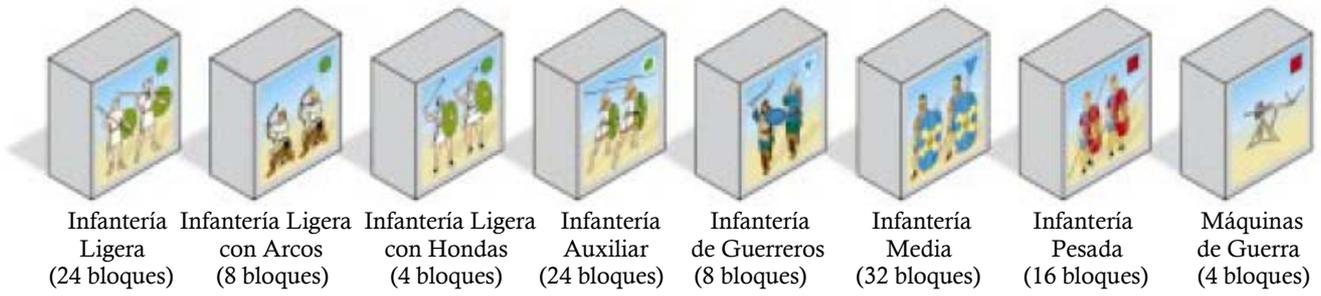
Círculo Verde con borde Blanco: infantería auxiliar.

Símbolo Azul: infantería media, caballería media.

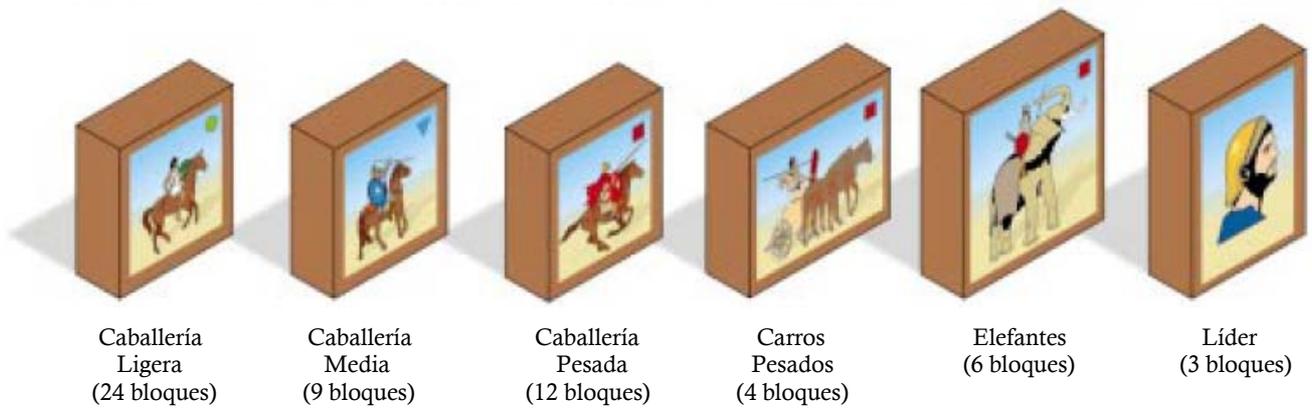
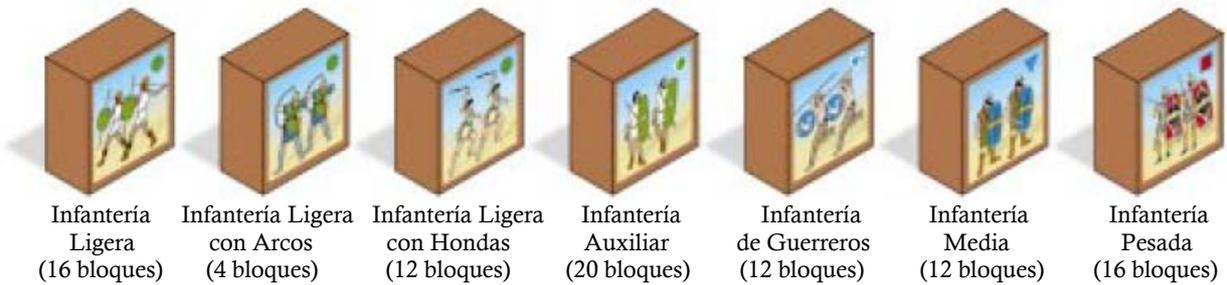
Unidad con símbolo Azul con borde Blanco: infantería de guerreros.

Unidades con símbolo Rojo: infantería pesada, caballería pesada, carros pesados, elefantes, máquinas de guerra.

Unidades Romanas



Unidades Cartaginesas



3. COLOCACIÓN INICIAL DEL JUEGO

1. Se elige una batalla de la sección de escenarios del libro de reglas. Si es la primera partida de *Command & Colors: Ancients*, sugerimos comenzar con la primera batalla.
2. Se pone el tablero en el centro de la mesa.
3. Se ponen los hexes de terreno como viene indicado por el mapa del escenario de batalla.
4. Se separan los bloques por Estandartes de Victoria, fuerzas cartaginesas (bloques marrones oscuro) y fuerzas romanas (bloques grises). Se ponen los bloques de unidad sobre el tablero, coincidiendo con las diferentes posiciones de unidades con el mapa de batalla del escenario. *Nota: cada símbolo de unidad representan a una unidad completa.*
5. Se elige el bando de cada jugador y se colocan delante del tablero según corresponda. En cada escenario el borde del campo de batalla de ambos ejércitos está indicado a lo largo de la parte superior o inferior del campo de batalla.
6. Se baraja bien el mazo de Cartas de Mando y se reparten Cartas de Mando a cada bando según las notas del Consejo de Guerra del escenario elegido. Las Cartas de Mando se mantienen en secreto del jugador contrario. Se pone el resto del mazo boca abajo, a lo largo del campo de batalla, al alcance de ambos jugadores.
7. Se ponen los siete Dados de Batalla al alcance de ambos jugadores.
8. Se revisan las condiciones de victoria o regla especiales que se apliquen a la batalla.
9. El jugador inicial viene indicado en las notas del Consejo de Guerra del escenario, el juego comienza.

4. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el primero en capturar un número establecido de Estandartes de Victoria (habitualmente de 5 a 8) dependiendo de las condiciones de victoria del escenario de batalla elegido.

Se consigue un Estandarte de Victoria por cada líder enemigo o unidad enemiga eliminada completamente del campo de batalla. Cuando el último bloque de una unidad es eliminada o se elimina el bloque de un líder se coge un Estandarte de Victoria (bloque). En algunos escenarios, pueden conseguirse Estandartes de Victoria adicionales capturando ciertos hexes de terreno u otros objetivos del campo de batalla.

5. TURNO DE JUEGO (SECUENCIA DE JUEGO)

El jugador indicado en las notas del Consejo de Guerra va primero. Los jugadores se alternan después haciendo turnos, hasta que uno de los jugadores llegue al número de Estandartes de Victoria indicado en las condiciones de victoria del escenario.

En un turno, se sigue la secuencia mostrada seguidamente:

1. Jugar una carta de mando
2. Dar órdenes a unidades
3. Movimiento
4. Batalla
5. Coger un nueva carta de mando

6. JUEGO DE UNA CARTA DE MANDO

Al comienzo de tu turno, se juega una Carta de Mando de la mano. Se pone delante del jugador, y la lee en voz alta.

Las Cartas de Mando normalmente se usan para dar órdenes a unidades (y posiblemente líderes) para mover y/o combatir. La carta que se juegue indicará en qué sección o secciones del campo de batalla se puede dar órdenes, y a cuántas unidades (y posiblemente líderes) se puede dar órdenes.



7. DAR ÓRDENES A UNIDADES

Después de jugar una carta de mando, se anuncia qué líderes o unidades válidas son elegidas para recibir órdenes.

Sólo esas unidades que reciben una orden de la carta jugada pueden mover, combatir o hacer una acción especial.

Las unidades en un hex con una línea de puntos atravesándolo pueden recibir órdenes de cualquier sección.

No se puede dar más de una orden a cada unidad. Si la carta de mando permite dar más órdenes en una

sección determinada del campo de batalla que unidades hay en esa sección, esas órdenes adicionales se pierden.

Mando: algunas cartas permiten dar órdenes a un número de unidades igual al “Mando” de un bando. *El Mando de cada jugador es igual al número máximo de cartas de mando que el jugador tiene permitido tener, tal como se indica en la sección Consejo de Guerra del escenario que se esté jugando.*

8. MOVIMIENTO

Los movimientos de unidades se hacen secuencialmente, una unidad cada vez, en la secuencia a elección del jugador. Debe completarse el movimiento de una unidad antes de comenzar el de otra. Además, se debe completar todos los movimientos de las unidades antes de proceder a la Batalla.

- Una unidad sólo puede recibir órdenes para mover una vez por turno.
- Una unidad que recibe órdenes no tiene que mover.
- Las unidades con órdenes pueden mover de una sección del campo de batalla a otra sección.
- Una unidad nunca puede salir de los bordes de un campo de batalla. Una unidad sólo puede salir por los bordes superior o inferior del campo de batalla si lo permiten las Reglas Especiales de Batalla, o si un líder está Retirándose o Evadiéndose.
- Dos unidades no pueden ocupar el mismo hex. Cuando se mueve una unidad, no se puede entrar ni atravesar un hex ocupado por una unidad o líder (independientemente si es amiga o enemiga). *Excepciones: véase carta de mando “Order Light Troops” (Dar Órdenes a Tropas Ligeras) y “Leader Es-*

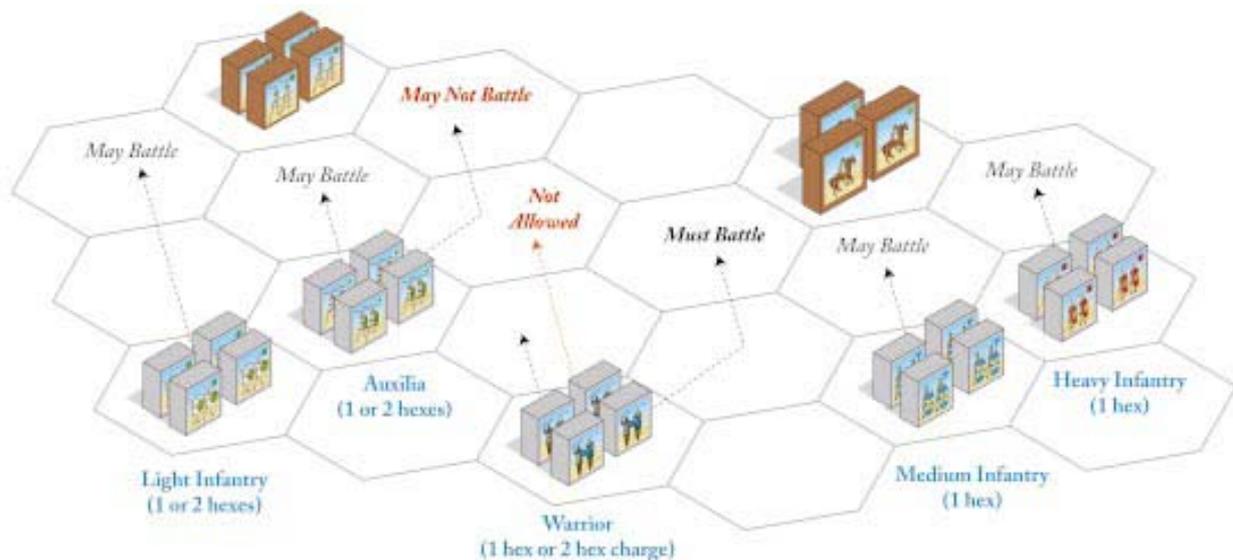
cape” (Líder Escapa).

- No se puede dividir bloques individuales de una unidad; los bloques en una unidad deben permanecer juntos y siempre mueven como un grupo.
- Las unidades que son reducidas debido a las bajas (retirando bloques) no pueden combinarse con otras unidades.
- Algunos accidentes del terreno afectarán al movimiento y pueden evitar que una unidad mueva la distancia completa o combata en el turno (véase Terreno).

Las reglas de movimiento en retirada varía ligeramente del movimiento normal (véase Retirada).

Movimiento de Unidades a Pie

- Las unidades de infantería Ligera (infantería ligera, infantería ligera con hondas, infantería ligera con arcos) pueden mover uno o dos hexes y combatir.
- Las unidades de infantería Auxiliar puede mover un hex y combatir o mover dos hexes y no combatir. Las unidades auxiliares están clasificadas como unidades Ligeras en lo que se refiere a recibir órdenes para mover y recibir impactos.
- Las unidades de infantería Media pueden mover un hex y combatir.
- Las unidades de infantería de Guerreros pueden mover un hex y combatir o mover dos hexes si entran en Combate Cuerpo a Cuerpo y deben combatir. Las unidades de Guerreros están clasificadas como unidades Medias en lo que se refiere a recibir órdenes para mover y recibir impactos.
- Las unidades de infantería Pesada pueden mover un hex y combatir.



El ejemplo de arriba muestra los movimientos de unidades de a pie. Nótese que la unidad auxiliar no puede combatir si mueve dos hexes. Nótese también que la unidad de guerreros sólo puede mover dos hexes si combate después de mover.

Movimiento de Unidades Montadas

- Las unidades de caballería Ligera pueden mover uno, dos, tres o cuatro hexes y combatir.
- Las unidades de caballería Media pueden mover uno, dos o tres hexes y combatir.
- Las unidades de caballería Pesada pueden mover uno o dos hexes y combatir.
- Las unidades de Elefantes pueden mover uno o dos hexes y combatir. Las unidades de Elefantes están clasificadas como unidades Pesadas en lo que se refiere a recibir órdenes para mover y recibir impactos.
- Las unidades de Carros Pesados pueden mover uno o dos hexes y combatir. Las unidades de Carros Pesados están clasificadas como unidades Pesadas en lo que se refiere a recibir órdenes para mover o recibir impactos.

Movimiento de Líder

Un líder puede mover uno, dos o tres hexes cuando mueve por sí mismo. Un líder cuando mueve por sí mismo puede atravesar unidades amigas, pero no puede entrar ni atravesar un hex ocupado por una unidad enemiga o líder enemigo. Dos líderes no pueden ocupar el mismo hex.

Un líder, en el mismo hex que una unidad amiga, se considera unido a la unidad y cuando la unidad recibe órdenes debe mover junto con ella. Un líder, que mueve con una unidad, debe mover al mismo hex que la unidad.

Cuando se juega una carta de Mando de Sección o la carta de mando Dar Órdenes a Tropas Montadas con un símbolo de casco, un líder en el mismo hex que una unidad, puede recibir la orden de separarse de la unidad y mover por sí mismo. Dar órdenes a un líder gastará una orden en la carta de mando. El resto de órdenes en la carta de mando pueden ser usadas para dar órdenes a otras unidades, incluyendo de la que se separó el líder.

Un líder puede separarse y alejarse de una unidad y unirse a otra, pero un líder no puede mover de nuevo con la unidad a la que acaba de unirse. Cuando el líder entra en un hex con otra unidad, la unidad a la que se une no recibe órdenes.

9. BATALLA

Las batallas se chequean y se resuelven una unidad cada vez, en la secuencia a elección del jugador. Debe anunciarse y resolverse la batalla de una unidad completamente antes de comenzar con la siguiente.

- Una unidad que recibe órdenes no tienen que combatir.
- Una unidad puede combatir normalmente sólo una vez por turno. *Nota: En algunas situaciones, una*

unidad después de hacer un Combate Cuerpo a Cuerpo con éxito, puede hacer un Avance de Ímpetu y luego hacer un ataque de Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación.

- Una unidad no puede coger objetivos y dividir sus dados de batalla entre varias unidades enemigas.

El número de bajas que una unidad ha sufrido no afecta al número de dados de batalla que la unidad tirará en combate. Una unidad con un único bloque retiene la misma fuerza de combate que una unidad a fuerza completa. Los guerreros son la única excepción ya que combate con más dados a fuerza completa.

Hay dos tipos de batallas:

- Combate a Distancia
- Combate Cuerpo a Cuerpo

Una unidad que recibe órdenes sólo puede implicarse en un tipo de batalla cuando recibe la orden, incluso si es capaz de cualquier tipo de batalla.

Ambos tipos de batalla son opcionales. Las unidades que reciben ordenes, incluso cuando están adyacentes a unidades enemigas, no tienen que implicarse en Combate Cuerpo a Cuerpo.

10. COMBATE A DISTANCIA (DISPARO)

Sólo las unidades armadas con armas de proyectiles pueden implicarse en este tipo de combate. Todas las unidades con símbolo de círculo verde y unidades con círculo verde con borde blanco tienen armas de proyectiles.

Una unidad con armas de proyectiles que lucha con una unidad enemiga a más de 1 hex de distancia se dice que hace Combate a Distancia (disparo) a esa unidad enemiga. En el Combate a Distancia, la unidad debe tener distancia de alcance a la unidad objetivo y línea de visión a la unidad objetivo.

- La unidad objetivo no puede estar en un hex adyacente a la unidad que está haciendo el ataque del Combate a Distancia.
- Una unidad adyacente a una unidad enemiga no puede disparar a otra, a más distancia, de la unidad enemiga. La unidad sólo puede hacer Combate Cuerpo a Cuerpo a la unidad enemiga a la que está adyacente si elige combatir.
- La unidad objetivo enemiga no consigue Devolver el Combate en un ataque de Combate a Distancia (véase Devolver el Combate).
- La unidad objetivo enemiga no consigue Evasión de un ataque de Combate a Distancia.

Procedimiento de Combate a Distancia (Disparo)

1. Anunciar la unidad que dispara
2. Chequear el Alcance
3. Chequear la Línea de Visión
4. Determinar la reducción de dados de batalla por terreno.
5. Resolver la Batalla
6. Anotar Impactos
7. Aplicar Retiradas

1. Anunciar la Unidad que Dispara: se anuncia la unidad que recibe la orden de disparar, así como su unidad objetivo.

2. Chequear Alcance: se verifica que el objetivo está dentro del alcance. El alcance es la distancia entre la unidad que dispara y la unidad objetivo, medida en hexes. No se cuenta el hex de la unidad que dispara, pero se cuenta el hex de la unidad objetivo.

UNIDAD CON ARMA A DISTANCIA	ALCANCE
Infantería Ligera, Caballería Ligera, Auxiliar	DOS HEXES
Arco Ligero y Honda Ligera	TRES HEXES

3. Chequear Línea de Visión: se verifica que el objetivo está dentro de la línea de visión. Una unidad debe ser capaz de “ver” la unidad enemiga a la que quiere disparar. A esto se dice que tiene “línea de visión”.

Imagínese una línea dibujada desde el centro del hex que contiene la unidad que combate al centro del hex que contiene el objetivo enemigo.

Esta línea de visión está bloqueada sólo si un hex (o parte de un hex) entre la unidad que combate y el hex objetivo contiene una obstrucción. Las obstrucciones incluyen a una unidad o líder (independientemente si es amiga o enemiga), algunos accidentes del terreno y el borde del campo de batalla. El terreno en el hex con la unidad objetivo no bloquea línea de visión.

Si la línea imaginaria corre a lo largo del borde de uno o más hexes que contiene obstrucciones, la línea de visión no está bloqueada a menos que las obstrucciones estén en ambos lados de la línea.

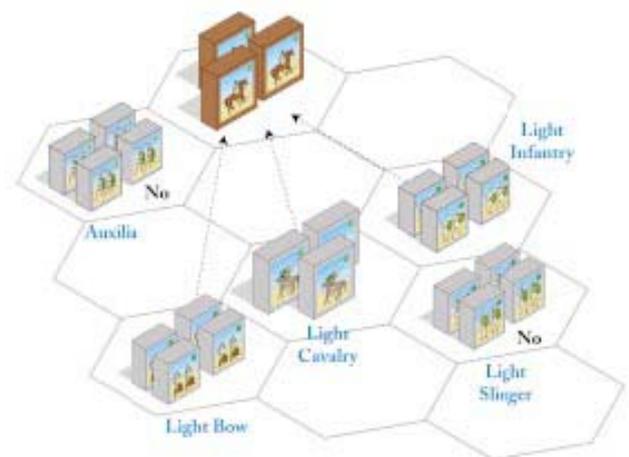
4. Determinar la reducción de dados de batalla por terreno (si hay): se reduce el número de dados de batalla tirados como corresponda. Las reducciones de dados de batalla por terreno se describen en la sección sobre el terreno.

5. Resolver la Batalla: se tiran dados de batalla y se resuelven los dados resultantes. El número de dados tirados depende de si la unidad mantiene su posición (no mueve), o mueve. **Si la unidad no mueve puede usar 2 dados en Combate a Distancia; si mueve sólo puede usar 1 dado.** Nota: una unidad auxiliar que mueve dos hexes no puede usar Combate a Distancia.

6. Anotar Impactos: en Combate a Distancia, la unidad que dispara anota 1 impacto por cada símbolo de dado obtenido que coincida con el tipo de unidad

objetivo.

- Un círculo verde anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de círculo verde (ambos tipos de símbolos de círculo verde).
- Un triángulo azul anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de triángulo azul (ambos tipos de símbolos de triángulo azul).
- Un cuadrado rojo anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de cuadrado rojo.
- Una bandera causará que la unidad se retire (véase Retiradas).
- Los impactos de líder e impactos de espada (cuando se tiran en Combate a Distancia) no cuentan contra la unidad objetivo (excepto que un impacto de líder contra un líder solo en un hex objetivo eliminará a ese líder).



EJEMPLO DE COMBATE A DISTANCIA: la unidad auxiliar no puede disparar debido a que está adyacente a una unidad enemiga. La unidad ligera con arcos dispara a un alcance de tres hexes, mientras que la caballería ligera y la unidad de infantería ligera tienen un alcance de dos. La unidad ligera con hondas no puede disparar debido a que su LdV está bloqueada por unidades amigas. Suponiendo que ninguna unidad haya movido, cada una conseguiría usar dos dados en Combate a Distancia. Nótese que la unidad de caballería ligera podría haber movido cuatro hexes y aún dispara en su turno (aunque sólo podría disparar con un dado en lugar de con dos).

Efecto de los Impactos sobre las Unidades: por cada impacto anotado, se retira 1 bloque de la unidad objetivo. Cuando se retira el último bloque en la unidad del oponente, se coge un bloque de Estandarte de Victoria. Si un jugador recibe más impactos que el número de piezas en la unidad enemiga, esos impactos adicionales no tienen efecto.

7. Aplicar Retiradas: véase la sección Retiradas.

11. COMBATE CUERPO A CUERPO

Una unidad que lucha contra una unidad enemiga adyacente se dice que está en Combate Cuerpo a Cuerpo con la unidad enemiga. Una unidad adyacente a una unidad enemiga debe Combatir Cuerpo a Cuerpo con la unidad enemiga adyacente si elige combatir. No puede usar Combate a Distancia (disparo) contra la unidad enemiga adyacente ni ninguna otra unidad enemiga al alcance.

Procedimiento de Combate Cuerpo a Cuerpo

1. Anunciar el Combate Cuerpo a Cuerpo
2. Evasión (elección del defensor)
3. Determinar la reducción de dados de batalla por terreno.
4. El atacante tira sus dados de batalla
5. El atacante anota sus impactos (incluyendo Retiradas)
6. Posible Avance de Ímpetu y Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación – véase Avance de Ímpetu en la página 14.
7. El defensor en algunas situaciones puede Devolver el Combate.
8. Si hubo un Devolver el Combate, el defensor anota sus impactos.

1. Anunciar el Combate Cuerpo a Cuerpo: se anuncia la unidad con la orden de Combatir Cuerpo a Cuerpo, y la unidad a la que está atacando. Para Combatir Cuerpo a Cuerpo una unidad debe estar en el hex adyacente a la unidad enemiga.

2. Evasión: algunas unidades defensoras son válidas para Evadirse y retirarse alejándose de la unidad atacante, modificando la resolución del Combate Cuerpo a Cuerpo (véase Acciones Especiales – Evasión).

3. Determinar la Reducción de Dados de Batalla por Terreno: se reduce el número de dados de batalla tirados según corresponda. Las reducciones de dados de batalla por terreno se describen en la sección sobre el terreno.

4. El Atacante Tira sus Dados de Batalla: tira los dados de batalla y resuelve las tiradas resultantes. El número de dados de batalla que una unidad recibe viene determinado por su tipo de unidad:

- Las unidades de infantería ligera, infantería ligera con hondas e infantería ligera con arcos pueden permanecer o mover uno o dos hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 2 dados de batalla. Estas unidades no anotan un impacto con un símbolo de espada en Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Una unidad de infantería auxiliar puede permanecer o mover un hex y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 3 dados de batalla. Si la unidad mueve dos hexes,

no puede Combatir Cuerpo a Cuerpo.

- Una unidad de infantería media puede permanecer o mover un hex y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 4 dados de batalla.
- Una unidad de infantería de guerreros puede permanecer, mover un hex o puede mover dos hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 3 dados de batalla. Nota, el movimiento normal de una unidad de guerreros sólo es un hex, pero cuando la unidad está cargando en un ataque en Combate Cuerpo a Cuerpo contra una unidad enemiga, puede mover dos hexes y luego debe combatir. Una unidad de guerreros Combatirá Cuerpo a Cuerpo con 1 dado de batalla adicional y puede ignorar 1 bandera cuando está a fuerza completa. Perderá estas bonificaciones en el siguiente combate después de que pierda su primer bloque
- Una unidad de infantería pesada puede permanecer o mover un hex y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 5 dados de batalla.
- Las unidades de caballería ligera pueden permanecer o mover uno, dos, tres o cuatro hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 2 dados de batalla. Una unidad de caballería ligera no anota un impacto con un símbolo de espada en Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Una unidad de caballería media puede permanecer o mover uno, dos o tres hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 3 dados de batalla.
- Una unidad de caballería pesada puede permanecer o mover uno o dos hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 4 dados de batalla.

Combate con Carros

Una unidad de carros pesados puede permanecer o mover uno o dos hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo con una unidad enemiga en un hex adyacente con 4 dados de batalla. Cuando devuelve el combate en Combate Cuerpo a Cuerpo (o del juego de la carta “First Strike” – Primer Golpe), una unidad de carros pesados sólo tirará 3 dados de batalla. Una unidad de carros pesados ignorará un impacto de espada obtenido contra ellos en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Combate con Elefantes

1) Una unidad de elefantes puede permanecer o mover uno o dos hexes y Combatir Cuerpo a Cuerpo a una unidad enemiga en un hex adyacente. En Combate Cuerpo a Cuerpo, una unidad de elefantes tirará el mismo número de dados de batalla que la unidad a la que está atacando normalmente tiraría contra los

elefantes.

Excepciones:

- Elefante contra elefante – tira 3 dados.
- Elefante contra un líder – tira 1 dado.
- Elefante contra una unidad de guerreros – tira 3 dados
- Elefante contra una unidad de carros pesados – tira 3 dados.

2) Cuando son atacados en Combate Cuerpo a Cuerpo y los elefantes devuelven el combate, se tira el mismo número de dados que la unidad que está haciendo el ataque sobre la unidad de elefantes.

3) Cada símbolo de espada que saque una unidad de elefantes en Combate Cuerpo a Cuerpo anota 1 impacto y *el dado de batalla se tira de nuevo para posibles impactos adicionales o resultados de bandera.*

4) Los elefantes ignorarán todos los impactos de espada contra ellos en Combate Cuerpo a Cuerpo.

5) Los elefantes no reciben beneficios de los líderes.

	Remote Combat	Close Combat Dice	
Light Infantry			✗ No
Light Bow Infantry			✗ No
Light Sling Infantry			✗ No
Auxilia Infantry			
Warrior Infantry			
Medium Infantry			
Heavy Infantry			
Light Cavalry			✗ No
Medium Cavalry			
Heavy Cavalry			
Heavy Chariot			
Elephant			
Leader		No battle dice	

Roll again on sword hits!

✗ No = Unit does not hit with swords in Close Combat = variable, see rules

6) Elefantes frente a Caballería y Carros: *los caballos eran fácilmente atemorizados por los elefantes, por eso las*

siguientes reglas: cuando una unidad de caballería o carro esté en Combate Cuerpo a Cuerpo con una unidad de elefantes, la unidad de elefantes ignorará un impacto de símbolo de cuadrado rojo y puede ignorar una bandera. Si la unidad de caballería o carros se ve forzada a retirarse, debe retirarse un hex adicional por cada bandera obtenida por la unidad de elefantes.

Líderes en Combate Cuerpo a Cuerpo

Los líderes se implican en combate de forma algo diferente de las unidades. Un líder, que está solo en un hex, no puede combatir. Un líder inspirará a las unidades amigas cuando ataca en Combate Cuerpo a Cuerpo o cuando devuelve el combate en un Combate Cuerpo a Cuerpo. Una unidad en el hex del líder o las unidades *en un hex adyacente* al líder anotarán un impacto cuando se obtenga el símbolo de casco del líder en el dado de batalla. Un líder no modificará los dados de Combate Cuerpo a Cuerpo de una unidad de elefantes.

Anotación de Impactos

En Combate Cuerpo a Cuerpo, la unidad atacante anota 1 impacto por cada símbolo de dado obtenido que coincida con la unidad objetivo.

- Un círculo verde anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de círculo verde (ambos tipos de símbolos de círculo verde).
- Un triángulo azul anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de triángulo azul (ambos tipos de símbolos de triángulo azul).
- Un cuadrado rojo anotará un impacto sobre unidades con un símbolo de cuadrado rojo.
- Se anota un impacto en Combate Cuerpo por cada símbolo de espada obtenido. **Excepciones:** todas las unidades con círculo verde excepto las auxiliares (unidades de infantería ligera, infantería ligera con hondas, infantería ligera con arcos y caballería ligera) no anotan un impacto con un símbolo de espada en Combate Cuerpo a Cuerpo. Los elefantes y carros pesados también pueden ignorar impactos de espada (véase Combate con Elefantes y Carros).
- Se anota un impacto en Combate Cuerpo a Cuerpo por cada símbolo de líder obtenido, si un líder amigo está unido a una unidad o *en un hex adyacente* a la unidad que está luchando, independientemente del tipo de unidad que se esté atacando.
- Una bandera causará que la unidad se retire (véase Retiradas).

Toda las demás tiradas son fallos.

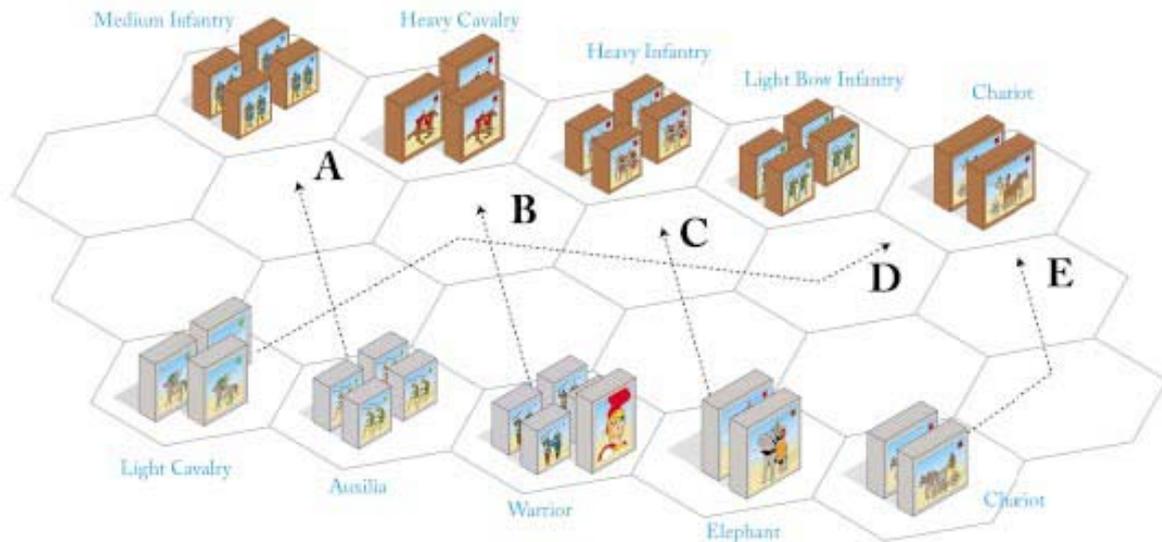
Efecto de los Impactos sobre las Unidades

Por cada impacto anotado, se retira 1 bloque de la unidad objetivo. Cuando se retira el último bloque en la unidad del oponente, se coge un bloque de Estandarte.

de Victoria.

Si un jugador obtiene más impactos que el número de piezas en la unidad enemiga, esos impactos adicionales no tienen efecto.

Si el líder de un oponente recibe impacto, se retira el bloque del líder del campo de batalla, y se coge un bloque de Estandarte de Victoria.



EJEMPLO DE COMBATE CUERPO A CUERPO: el jugador romano ha usado una carta de mando "Inspired Leadership" (Liderazgo Inspirado) para dar órdenes a las cinco unidades romanas mostrada arriba. Todos los movimientos son completados antes de que se resuelva ningún Combate Cuerpo a Cuerpo. Nótese que las rutas de movimiento mostradas arriba requieren el movimiento de la caballería ligera primero (en otro caso no podría haber atravesado los hexes B y C). Para este ejemplo, las unidades defensoras válidas para Evasión no lo harán. El jugador cartaginés elige permanecer con todas las unidades con la esperanza de Devolver el Combate.

A: la unidad auxiliar ha movido dos espacios así que no puede implicarse en Combate Cuerpo a Cuerpo. Una alternativa hubiera sido mover la auxiliar sólo un hex y hacer Combate a Distancia con un dado.

B: la unidad de guerreros debe combatir (movió dos hexes) bien a la unidad de caballería pesada enemiga o a la unidad de infantería pesada – el jugador romano elige la unidad de caballería pesada. Su unidad de guerreros está a fuerza completa así que puede tirar 4 dados de batalla. Anotará impactos con símbolos de cuadrados rojos, espadas, banderas y (debido a que tiene un líder unido a ella) y líderes. Saca 2 impactos y ¡sin banderas! Su oponente debe retirar dos bloques y debido a que la unidad sobrevivió y no se retira puede Devolver el Combate. Devuelve el Combate con 4 dados y busca triángulos azules, espadas y banderas para impactos. Nótese que forzar a una unidad a retirarse es una de las principales ventajas conseguidas por atacar primero en Combate Cuerpo a Cuerpo – el defensor no tiene posibilidad de Devolver el Combate y quizás infligir bajas o retirada al atacante.

C: el elefante puede combatir con la infantería pesada con 5 dados o la infantería ligera con arcos con 2 dados. El jugador romano elige como objetivo la infantería pesada y tira los 5 dados buscando cuadrados rojos, espadas y banderas para impactos (los símbolos de líder no cuentan debido a que los líderes no confieren beneficios a los elefantes). El resultado es un impacto por cuadrado rojo, dos impactos por espada y un impacto por bandera. Tres de los cuatro bloques son retirados para satisfacer los impactos de cuadrado rojo y espada. El jugador cartaginés elige ignorar el impacto de bandera debido a que la infantería pesada está apoyada (hay dos unidades amigas adyacentes). Los elefantes vuelven a tirar los dos dados que producen los impactos de espada, pero no anota nuevos impactos. Por los pelos, la infantería pesada permanece, y puede devolver el combate con cinco dados (aunque sólo permanezca un bloque) buscando cuadrados rojos y banderas para impactos. Los impactos de espada no tienen efecto sobre los elefantes.

D: la unidad de caballería ligera combatirá con la infantería ligera con arcos. Combate con 2 dados y busca círculos verdes y banderas para impactos. La caballería ligera no impacta con espadas en combate cuerpo a cuerpo y la unidad ligera con arcos puede ignorar 1 bandera debido a que está apoyada. Si la ligera con arcos es capaz de Devolver el Combate tirará 2 dados e impactará con círculos verdes y banderas.

E: La unidad de carros pesados combate a la unidad de carros pesados enemiga con 4 dados e impactará con cuadrados rojos, espadas y banderas. Los carros defensores pueden ignorar una de las espadas, y si se le permite devolver el combate tirará sólo 3 dados.

Devolver el Combate

En Combate Cuerpo a Cuerpo la unidad enemiga defensora puede Devolver el Combate contra la unidad atacante si:

- uno o más de los bloques de la unidad ha sobrevivido al ataque en Combate Cuerpo a Cuerpo y no es forzado a retirarse. *Recuérdese, no hay reducción en el número de dados tirados para una unidad siempre que al menos un bloque permanezca en el campo de batalla.*
- o si la unidad se ve forzada a retirarse pero no puede debido a una ruta de retirada bloqueada, pierde bloques, pero aún le queda uno o más bloques en el campo de batalla adyacente a la unidad atacante.

Cuando la unidad defensora se retira de su hex, no puede Devolver el Combate, incluso si la retirada mueve a la unidad a un hex que aún está adyacente a la unidad que le estaba atacando.

Cuando “devuelve el combate”, la unidad defensora determina la reducción de dados de batalla por terreno si hay. La unidad defensora resuelve el Devolver el Combate (tira dados de batalla y resuelve las tiradas resultantes) del mismo modo que el atacante.

12. RETIRADA

Después de que se hayan resuelto todos los impactos y se hayan retirado bloques de las unidades, se resuelven las retiradas. Por cada bandera obtenida sobre la unidad objetivo, la unidad debe hacer un movimiento de retroceso hacia su propio lado del campo de batalla. Un movimiento es el número máximo de hexes que una unidad mueve cuando recibe órdenes. **Excepciones:** los guerreros se retiran 2 hexes y los elefantes y auxiliares se retiran 1 hex.

Dos banderas retiran la unidad dos movimientos, etc. *Por ejemplo: una unidad de caballería ligera se retirará con un movimiento de 4 hexes con la primera bandera y se retirará 8 hexes con dos banderas, mientras que una unidad de infantería ligera se retirará 2 hexes con la primera bandera.*

El jugador que controla la unidad decide a qué hex se retirará su unidad usando las reglas siguientes:

- Una unidad siempre debe retirarse hacia el lado del tablero del jugador que la controla.
- El terreno no afecta a los movimientos de retirada, por tanto una unidad en retirada puede mover a través de un bosque o un río vadeable, etc. sin detenerse. Sin embargo, el terreno impracticable no puede ser atravesado en un movimiento de retirada.
- Una unidad no puede retirarse, ni atravesar en la retirada, un hex que ya contenga otra unidad (independientemente de si es amiga o enemiga).

- Cuando una unidad se retira, un líder unido a ella debe retirarse con la unidad.
- Una unidad, sin un líder unido a ella, puede retirarse a un hex que contenga un líder amigo que esté solo en un hex. El líder se une a la unidad, y la unidad puede ignorar el movimiento de retirada adicional.
- Si una unidad no puede retirarse debido a que su ruta de retirada está bloqueada por unidades (independientemente si son amigas o enemigas); o si se ve forzada a retirarse del campo de batalla a un hex con terreno impracticable, debe eliminarse un bloque de la unidad por cada hex de movimiento de retirada que la unidad no pueda hacer.

Ejemplo: si una unidad de infantería ligera debe retirarse cuando está en su propia línea de partida, su retirada son 2 hexes, pero debido a que está en el borde del campo de batalla no puede hacer ningún movimiento de retirada y por tanto debe perder 2 bloques, un bloque por cada hex de retirada que no puede hacer.

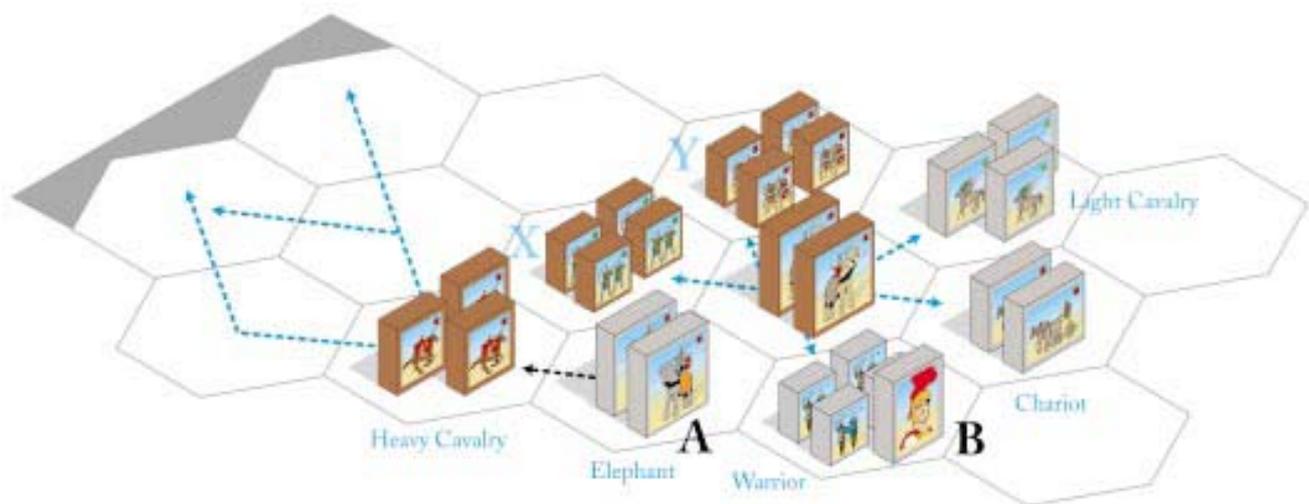
Refuerzo de la Moral

Algunas situaciones permitirán a una unidad ignorar una o más banderas obtenidas contra ella.

- Una unidad puede ignorar una bandera cuando un líder está unido (en el hex con la unidad) a la unidad, y el líder sobrevive a cualquier chequeo de impacto de líder que puede necesitar hacerse.
- Una unidad puede ignorar una bandera cuando está apoyada por dos unidades amigas. Las unidades de apoyo pueden estar en dos hexes cualesquiera adyacentes a la unidad. Un líder, cuando está solo en un hex puede actuar como un hex de apoyo adyacente y dará apoyo igual que haría una unidad.
- Algunos terrenos permitirán a una unidad defensora sobre el terreno ignorar una bandera (véase Terreno).
- Las unidades de guerreros (a fuerza completa) pueden ignorar un resultado de bandera.
- Los elefantes pueden actuar como una unidad de apoyo, pero no puede reclamar apoyo de líderes ni unidades en hexes adyacentes.

Retirada de Elefantes (Estampida)

Un elefante, cuando se retira, entra en estampida antes de retroceder. Todas las unidades y líderes solos en hexes adyacentes (amigo o enemigo) deben chequear para ver si son pisoteados. Se tiran dos dados para cada hex adyacente con una unidad o líder. Un oponente tira para impactos sobre las unidades del otro, y éste sobre las unidades de aquel en una estampida. Se anota un impacto cuando el símbolo obtenido coincide con el tipo de unidad (recuérdese chequear baja de líder si hay un líder unido a la unidad que fue impactada – véase Impactos de Líderes).



A: en la batalla A los elefantes han atacado a la caballería pesada e infligido un resultado de bandera. Las unidades de caballería pesada normalmente se retiran 2 hexes pero si son atacadas por elefantes se retiran 3 hexes. La imagen de arriba muestra algunas de las opciones de ruta de retirada. Debido a que no puede retirarse uno de sus hexes perderá un bloque. La unidad de elefantes romana elige avanzar al hex que queda vacío.

B: en la batalla B la unidad de guerreros romana inflige dos resultados de bandera sobre el elefante cartaginés y así debe haber Estampida y después retirarse dos hexes. Nótese que las dos unidades amigas detrás del elefante no daban apoyo (refuerzo de moral) debido a que las unidades de elefantes no

pueden recibir apoyo – sólo darlo. Primero hace la Estampida contra todos los hexes adyacentes – cinco unidades en este caso. El jugador romano tira dos dados para cada una de las unidades en los hexes X e Y, mientras que su oponente tira por los otros tres hexes. Si la unidad de guerreros romana recibe impacto el líder unido a ella debe hacer un chequeo de baja de líder. Después de tirar para los cinco hexes la unidad de elefantes se retira. Puesto que su ruta de retirada está bloqueada, permanece en su sitio y las dos unidades que bloquean amigas sufrirán dos impactos cada una (uno por cada hex que los elefantes no pudieron retirarse). El elefante cartaginés puede ahora devolver el combate contra la unidad de guerreros.

Después de la Estampida, el elefante termina su movimiento de retirada. Cuando la ruta de retirada de una unidad de elefantes está bloqueada (ambos hexes hacia su lado del campo de batalla está ocupado por unidades – independientemente si son amigas o enemigas) el elefante no retrocede y no pierde bloques; en lugar de eso las unidades que bloqueaban la retirada deben perder cada una un bloque por cada hex que el elefante tenía que retirarse pero no pudo.

Retiradas de Caballería y Carros

Cuando entran en batalla con una unidad de elefantes, una unidad de caballería o carros que se ve forzada a retirarse, debe retirarse un hex adicional por cada bandera obtenida por la unidad de elefantes.

13. ACCIONES ESPECIALES

Evasión

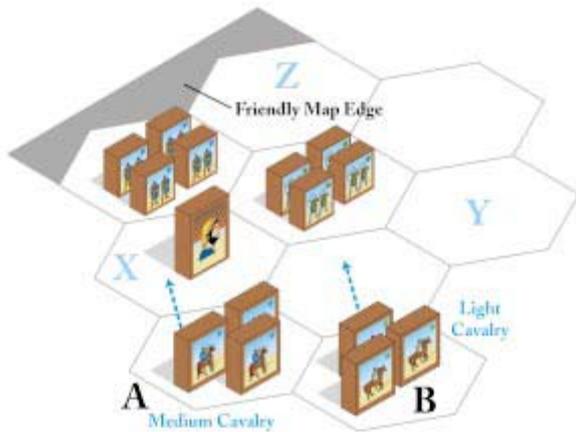
Cuando es atacado en Combate Cuerpo a Cuerpo, el defensor puede anunciar que la unidad va a hacer movimiento de Evasión en lugar de permanecer y luchar en Combate Cuerpo a Cuerpo. *Nota: una unidad atacante no puede Evadirse del Devolver el Combate del defensor.*

La unidad atacante determina y tira el número apropiado de dados de batalla en Combate Cuerpo a Cuerpo contra la unidad que se evade, pero sólo los símbolos que coinciden con la unidad que evade anotarán impactos. Todos los demás símbolos obtenidos incluyendo espadas y banderas se ignoran.

Cuando la unidad que se evade tiene un líder unido a ella y recibe un impacto, se tira para ver si también impacta al líder.

Unidades Válidas: las siguientes unidades puede Evadir:

- Infantería ligera, infantería ligera con hondas, infantería ligera con arcos, caballería ligera (todas las unidades con círculo verde excepto los Auxiliares) pueden evadirse.
- Un líder cuando está solo en un hex *debe* Evadirse (véase Evasión de Líder).
- Las unidades de caballería media pueden Evadirse de todas las unidades de a pie y montada pesada.
- La caballería pesada y las unidades de carros pesados pueden Evadirse de toda las unidades de a pie y elefantes.



EJEMPLO DE RETIRADAS: la unidad de caballería media en el hex A ha sido atacada y debe retirarse. La unidad de caballería media debe retirarse 3 hexes. Afortunadamente, el primer hex (X) contiene un líder solo que se une a la unidad en retirada y detiene su retirada. La caballería ligera en el hex B es atacada y sufre un impacto de bandera. La unidad de caballería ligera debe retirarse 4 hexes. Sólo puede retirarse 1 hex debido a que su ruta de retirada está bloqueada por unidades amigas. Esto causa que pierda tres bloques – uno por cada hex que no pudo retirarse – lo que elimina a la unidad. Nótese que no podría retirarse al hex Y debido a que una retirada siempre debe proceder en la dirección del borde del campo de batalla de la unidad.

Las unidades auxiliares, infantería media, guerreros e infantería pesada y unidades de elefantes *nunca pueden* Evadirse.

Proceso de Evasión: un movimiento de Evasión es un movimiento de 2 hexes hacia el lado del campo de batalla de la unidad. Un movimiento de Evasión de 1 hex es posible y es una Evasión legal si es el único hex posible disponible. Una unidad no puede Evadirse si ambos hexes hacia su lado del campo de batalla está bloqueado (independientemente de si lo está por amigos o enemigos).

Una unidad, que hace un movimiento de Evasión, no puede Devolver el Combate, incluso cuando acaba en un hex adyacente a la unidad que le hizo el ataque.

Evasión de Líder

La Evasión de un líder es algo diferente de la Evasión de unidades. Un líder que está solo en un hex, debe Evadirse cuando es atacado en Combate Cuerpo a Cuerpo o a Distancia. El atacante determina el número normal de dados de batalla a tirar. Para anotar un impacto sobre el líder, se necesita sacar un símbolo de líder. Si el líder no recibe impacto, debe retroceder (Evadir) hacia su propio lado del campo de batalla, **uno, dos o tres hexes**. Cuando un líder se Evade debe seguir estas reglas:

- El jugador, que controla al líder, determina el número de espacios y a qué espacios retrocede.
- Un líder no puede acabar su Evasión en un hex que contenga otro líder amigo o una unidad ene-

miga. Sin embargo, un líder puede Evadirse a través de un hex que contenga una unidad amiga u otro líder amigo.

- Un líder puede Evadirse y atravesar a una unidad enemiga (véase Escape de Líder).
- Después de terminar su movimiento, si está en un hex con una unidad amiga, se considera unido a esa unidad.
- Las unidades que un líder atraviesa en su movimiento de Evasión no se ven afectadas.
- Se puede elegir Evadir con un líder saliendo por su lado del campo de batalla. Esto libra al líder de convertirse en un Estandarte de Victoria, pero se pierde una pieza de mando importante.

Escape del Líder

Si las unidades enemigas bloquean el primer y segundo hex de la ruta de Evasión de un líder, puede intentar escapar a través de una de las unidades que lo bloquean.

- Se mueve el líder a través de uno de los hexes enemigos. En ese momento hace una pausa en el escape y permite a la unidad enemiga en el hex combatir con el líder. La unidad atacante usa el número apropiado de dados de Combate Cuerpo a Cuerpo y el líder no puede beneficiarse del Terreno.
- Para anotar un impacto sobre un líder que intenta escapar, se necesita obtener un símbolo de líder.
- Si el líder no recibe impacto, su escape tiene éxito. Puede continuar su Evasión siempre que no se exceda el límite de 3 hexes para Evasión de Líderes. Si el líder está ahora en un hex con una unidad amiga (que no tenga un líder unido a ella) puede unirse a esa unidad.

Avance de Ímpetu

Cuando una unidad recibe orden y ataca en Combate Cuerpo a Cuerpo y elimina o fuerza a la unidad enemiga a retirarse del hex, la unidad atacante victoriosa puede entrar en el hex que queda vacío. Esto se denomina como un Avance de Ímpetu, donde el ímpetu de la unidad después del Combate Cuerpo a Cuerpo con éxito le lleva al hex que queda vacío.

Un Avance de Ímpetu después de un Combate Cuerpo a Cuerpo con éxito no es obligatorio. Sin embargo, si el Avance de Ímpetu no se hace, la unidad atacante victoriosa pierde la posible oportunidad de hacer un segundo Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación, incluso si está adyacente a otras unidades enemigas.

Las siguientes situaciones no permiten Avance de Ímpetu:

- Cuando una unidad defensora se Evade de un ataque en Combate Cuerpo a Cuerpo, la unidad atacante no puede reclamar un Avance de Ímpetu al hex que queda vacío.

- Una unidad que Devuelve el Combate no es válida para hacer un Avance de Ímpetu.
- Una unidad que recibe órdenes de una carta "First Strike" (Primer Golpe) no es válida para hacer un Avance de Ímpetu.

Combate Cuerpo a Cuerpo de Bonificación: hacer un Avance de Ímpetu puede permitir a la unidad que avanza luchar en Combate Cuerpo a Cuerpo una segunda vez. El Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación es optativo – hacer el Avance de Ímpetu no fuerza a la unidad a atacar de nuevo.

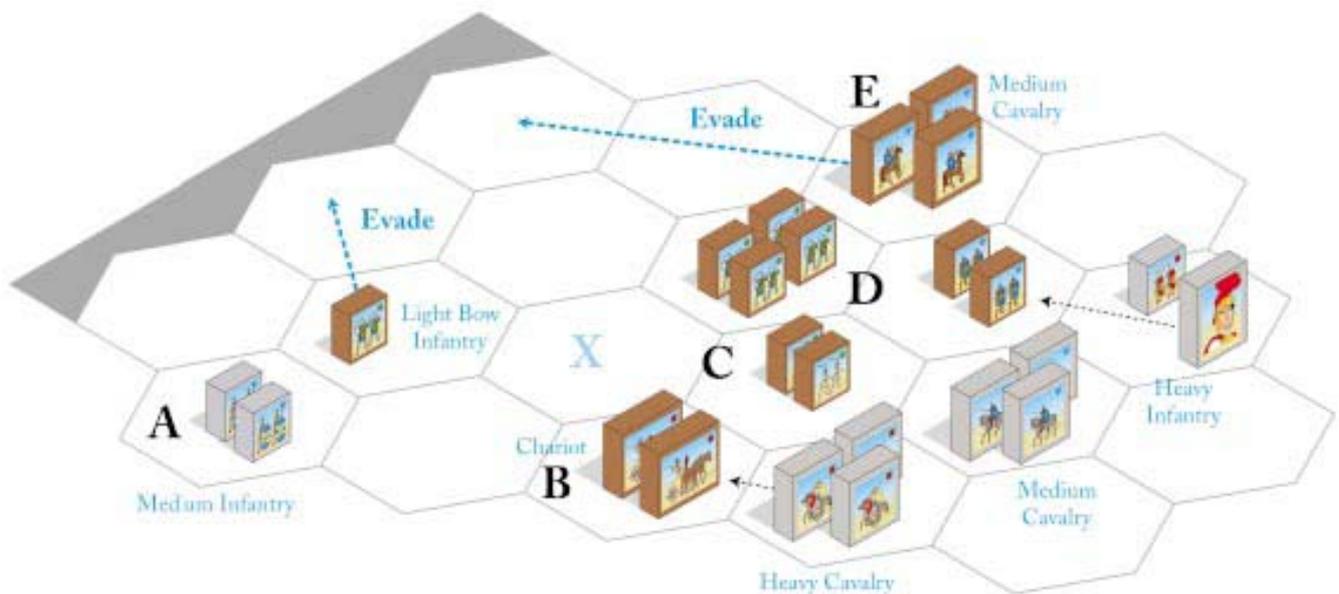
Las unidades siguientes pueden hacer un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación:

- Una unidad a pie después de un Avance de Ímpetu en el hex que quedó vacío no puede hacer normalmente Combate Cuerpo a Cuerpo de nuevo, a menos que la unidad tenga un líder unido a ella o es una unidad de guerreros. En estos casos, la unidad puede avanzar al hex y hacer un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación.

- Una unidad de caballería después de un Avance de Ímpetu en el hex que quedó vacío y también puede avanzar un hex adicional (pero no está obligada a hacerlo) antes de hacer un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación.
- Una unidad de carros o elefantes después de un Avance de Ímpetu en el hex que queda vacío puede hacer un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación.

La unidad que hace el Avance de Ímpetu, y está cualificada para el ataque en Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación, no tiene que combatir a la unidad enemiga que acaba de retirarse del hex. Puede elegir combatir con cualquier unidad enemiga en un hex adyacente.

Una unidad, en un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación con éxito que elimina o fuerza a la unidad enemiga a retirarse del hex, puede avanzar al hex que queda vacío, pero no puede combatir de nuevo este turno.



A: la unidad de infantería media intenta combatir con la unidad de infantería ligera con arcos (ambas unidades están reducidas) pero en vez de eso se evade. El jugador romano tira 4 dados pero sólo los símbolos de círculo verde impactarán. Si la unidad que se evade sobrevive debe mover 2 hexes hacia su borde del campo de batalla, pero en este caso sólo puede evadirse un hex (lo cual, si no hay elección, está permitido).

B y C: la unidad de caballería pesada (4 dados de batalla) Combate Cuerpo a Cuerpo con la unidad de carros y la obliga a retirarse (los carros no pueden Evadirse contra la caballería). La unidad de caballería pesada puede hacer ahora un Avance de Ímpetu a través del hex que quedó vacío al hex X. Desde ahí hace un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación contra los honderos en el hex C que no tienen posibilidad de evadir. El resultado de los 4 dados es 1 impac-

to y 1 bandera, y puesto que la ruta de retirada de los honderos está bloqueada, es suficiente para eliminar la unidad. La unidad de caballería pesada podría hacer ahora otro Avance de Ímpetu al hex, pero no conseguiría otro Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación este turno.

D y E: la unidad de infantería pesada con el líder unido a ella hacen Combate Cuerpo a Cuerpo contra el hex D. Aunque a la unidad de infantería pesada sólo le queda un bloque aún usa 5 dados. El resultado es 1 impacto y 1 casco - suficiente para eliminar la unidad. La unidad de infantería pesada y líder avanzan y ahora hacen un Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación contra el hex E. La unidad de caballería se evade. Antes de hacer la Evasión el jugador romano consigue tirar 5 dados e impactará sólo con símbolos de triángulo azul.

15. LÍDERES

Cheques de Baja de Líderes

Hay tres situaciones donde un líder puede ser eliminado:

Líderes Unidos a Unidades: Cuando un líder está unido a una unidad y se anota un impacto sobre la unidad (bien sea por Disparo a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, Evasión o Estampida de Elefantes) hay una posibilidad de que se puede anotar un impacto sobre el líder. Se tiran 2 dados de batalla. Para impactar al líder, se necesita sacar dos símbolos de líder.

Unidad Eliminada: cuando todos los bloques de la unidad a la que el líder está unido son eliminados y el líder está ahora solo en el hex, se tira 1 dado. Para impactar al líder, se necesita sacar un símbolo de líder. Si el líder no es impactado con esta única tirada, el líder debe Evadirse hacia su lado del campo de batalla, uno, dos o tres hexes (véase Acciones Especiales – Evasión).

Líder Solo en un Hex: Cuando un líder está solo en un hex y él es el objetivo en un Combate a Distancia o es atacado en un Combate Cuerpo a Cuerpo, la unidad atacante determina el número apropiado de dados de batalla a tirar para la unidad atacante. Para anotar un impacto sobre el líder, se necesita sacar un símbolo de líder. Si el líder no es impactado, debe Evadirse hacia su lado del campo de batalla (véase Acciones Especiales – Evasión).

Impactos de Líder

Si el líder de un oponente es impactado, se retira el bloque de líder del campo de batalla, y se coge un bloque de Estandarte de Victoria.

Resumen de los Beneficios de Líder

Los líderes tienen los siguientes efectos beneficiosos cuando están unidos a una unidad:

1. Convierten los resultados de símbolo de líder en impactos en Combate Cuerpo a Cuerpo cuando están unidos o en un hex adyacente a una unidad amiga no-elefantes en Combate Cuerpo a Cuerpo.
2. Refuerzan la moral (la unidad puede ignorar 1 impacto de bandera) de unidades amigas no-elefantes.
3. Si están unidos a una unidad a pie le permite hacer un ataque en Combate Cuerpo a Cuerpo de bonificación después de hacer un Avance de Ímpetu (véase las reglas de Avance de Ímpetu).
4. Los líderes tienen un enorme beneficio cuando van a mover unidades con cartas de mando (véase la sección de cartas de mando).

16. COGER CARTAS DE MANDO

Después de completar todo el movimiento, impactos de batalla y retiradas, se descarta la carta de mando jugada y se coge otra carta del mazo. El turno ha finalizado.

Si el mazo se agota, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo.

17. TERRENO

Terreno Abrupto

Movimiento: No hay restricción de movimiento para unidades a pie. Una unidad montada debe detenerse cuando entra en un hex de terreno abrupto y no mover más en ese turno.



Batalla: una unidad a pie puede combatir el turno en que mueve a un hex con terreno abrupto. Una unidad montada no puede combatir en el turno en que entra en un hex de terreno abrupto. Cuando se combate con una unidad enemiga en un hex de terreno abrupto o una unidad en un hex de terreno abrupto combate, habrá un máximo de 2 dados de batalla. Una carta de mando que añade dados adicionales en batalla modificará el número máximo de dados de batalla que pueden tirarse.

Línea de Visión: el terreno abrupto no bloquea la línea de visión.

Bosque

Movimiento: una unidad debe detenerse cuando entra en un hex de bosque y no mover más en ese turno.



Batalla: una unidad no puede combatir en el turno en que mueve a un hex de bosque. Las unidades de infantería ligera, infantería ligera con hondas, infantería ligera con arcos, infantería auxiliar e infantería de guerreros son la excepción. Estas unidades pueden entrar en hex de bosque y aún combatir.

Cuando se combate a una unidad enemiga en un hex de bosque o una unidad en un hex de bosque combate, se tira un máximo de 2 dados. Una carta de mando que añade dados adicionales en batalla, modificará el número de dados de batalla que pueden tirarse.

Línea de Visión: un hex de bosque bloqueará la línea de visión.

Colina

Movimiento: sin restricción de movimiento.



Batalla: todas las unidades, cuando combaten con una unidad enemiga que está arriba de la colina, tirará un máximo de 2 dados

de batalla. Las unidades a pie, cuando combaten con una unidad enemiga que está colina abajo o combaten desde un hex de colina a otro, tirarán un máximo de 3 dados de batalla. Las unidades montadas cuando combaten con una unidad enemiga que está colina abajo o combaten desde un hex de colina a otro, tirarán un máximo de 2 dados de batalla. Una carta de mando que añade dados adicionales en batalla modificará el número máximo de dados de batalla que pueden tirarse.

Línea de Visión: un hex de colina bloquea la línea de visión a unidades detrás de un hex de colina. Para una unidad en un nivel inferior, la línea de visión no está bloqueada a una unidad en el hex de colina más avanzado y viceversa. Para una unidad en un nivel inferior la línea de visión está bloqueada a una unidad en la segunda fila de hexes de colina (hay un hex de colina entre las dos unidades) y viceversa. La línea de visión no queda bloqueada entre unidades en una colina que se ven a través de hexes de colinas adyacentes, todas al mismo nivel.

Costa

Movimiento: una costa es terreno impracticable. La retirada a un hex de Costa no está permitida.



Batalla: no aplicable.

Línea de Visión: las costas no bloquean las líneas de visión.

Río

Normalmente los hexes de río se tratan como terreno impracticable.



Río Vadeable (especificado en las instrucciones del escenario)

Movimiento: una unidad debe detenerse cuando entra en un hex de río vadeable.

Batalla: una unidad puede combatir el turno en que entra en un hex de río vadeable. Cuando combate con una unidad enemiga en un hex de río vadeable o una unidad en un hex de río vadeable combate, tirará un máximo de 2 dados de batalla. Una carta de mando que añade dados adicionales en batalla modificará el número máximo de dados de batalla que pueden tirarse.

Línea de Visión: los ríos vadeables no bloquean las líneas de visión.

Terraplén

Movimiento: sin restricción al movimiento.



Batalla: cuando se combate con una unidad a pie enemiga a través de un lado de hex con un terraplén, la unidad defensora ignora un símbolo de espada y también puede ignorar una bandera. Si la unidad atacante está en un hex adyacente al lado o detrás del terraplén, la unidad

defensora no recibe la protección del terraplén.

- Una unidad montada detrás de un terraplén no recibe protección.

Línea de Visión: un terraplén no bloquea la línea de visión.

Campamento Fortificado

Movimiento: sin restricción al movimiento.



Batalla: cuando se combate con una unidad a pie enemiga en un hex de campamento fortificado, la unidad defensora ignora un símbolo de espada y también puede ignorar una bandera.

- Un hex de campamento fortificado está protegido por todos los lados.
- Una unidad en un hex de campamento fortificado reducirá el número de dados de batalla que tire en 1.
- Una unidad montada en un hex de campamento fortificado no recibe protección.

Línea de Visión: un campamento fortificado bloqueará líneas de visión.

18. CARTAS DE MANDO

Cartas de Sección (27 cartas)

Las cartas de sección se usan para ordenar mover y/o combatir en una sección específica. Estas cartas indican en qué sección del campo de batalla se puede dar órdenes a unidades y líderes y a cuántas se puede dar órdenes. Todas las cartas de Mando de Sección tienen un símbolo de casco de líder en la carta, para recordar a los jugadores que un líder puede recibir órdenes en esa sección, cuando se juega la carta.



Order Two Units Left (Orden a Dos Unidades en la Izquierda): da una orden a dos unidades y/o líderes en la sección izquierda. (3 cartas).

Order Two Units Center (Orden a Dos Unidades en el Centro): da una orden a dos unidades y/o líderes en la sección central. (4 cartas).

Order Two Units Right (Orden a Dos Unidades en la Derecha): da una orden a dos unidades y/o líderes en la sección derecha. (3 cartas).

Order Three Units Left (Orden a Tres Unidades en la Izquierda): da una orden a tres unidades y/o líderes en la sección izquierda. (3 cartas).

Order Three Units Center (Orden a Tres Unidades en el Centro): da una orden a tres unidades y/o líderes en la sección central. Icono de Casco (4 cartas).

Order Thre Units Right (Orden a Tres Unidades en la Derecha): da una orden a tres unidades y/o líderes en la sección derecha. (3 cartas).

Order Four Units Left (Orden a Cuatro Unidades en la Izquierda): da una orden a cuatro unidades y/o líderes en la sección izquierda. (1 carta).

Order Four Units Center (Orden a Cuatro Unidades en el Centro): da una orden a cuatro unidades y/o líderes en la sección central. (1 carta).

Order Four Units Right (Orden a Cuatro Unidades en la Derecha): da una orden a cuatro unidades y/o líderes en la sección derecha. (1 carta).

Coordinate Attack (Ataque Coordinado): da órdenes a una unidad y/o líderes en cada sección. (2 cartas)

Out Flanked (Flanqueo): da una orden a dos unidades y/o líderes en la sección izquierda y dos unidades o líderes en la sección derecha (2 cartas)

Cartas de Tropa (10 cartas)

Las cartas de Tropa permiten dar órdenes a un tipo específico de unidad (ejemplo: ligera, media) para mover y/o combatir. Las unidades con órdenes pueden estar en cualquier sección del campo de batalla. El número de unidades que reciben órdenes es igual al mando del bando del jugador.



Order Light Troops (Orden a Tropas Ligeras): da una orden a unidades a pie ligeras y montadas ligeras igual al mando. Las unidades a pie ligeras pueden atravesar una unidad amiga. Si no hay unidades ligeras, se ordena a 1 unidad a elección del jugador. *Nótese que la carta de Orden a Tropas Ligeras permitirá a unidades a pie ligeras incluyendo auxiliares atravesar una unidad amiga cuando mueva dos hexes.* (4 cartas).

Order Medium Troops (Orden a Tropas Medias): da una orden a unidades a pie medias y montadas medias igual al mando. Si no hay unidades medias, se ordena a 1 unidad a elección del jugador. (3 cartas).

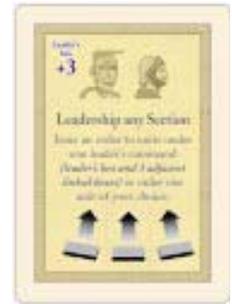


Order Heavy Troops (Orden a Tropas Pesadas): da una orden a unidades a pie pesadas y montadas pesadas igual al mando. Si no hay unidades pesadas, se ordena a 1 unidad a elección del jugador. (2 cartas).

Order Mounted (Orden a Montadas): da una orden a unidades montadas y/o líderes igual al mando. Si no hay unidades montadas, se ordena a 1 unidad a elección del jugador. (1 carta).

Cartas de Liderazgo (6 cartas)

Las cartas de Liderazgo permiten dar órdenes a un líder, la unidad en el hex del líder, más un número de unidades en hexes adyacentes para que muevan y/o luchen.

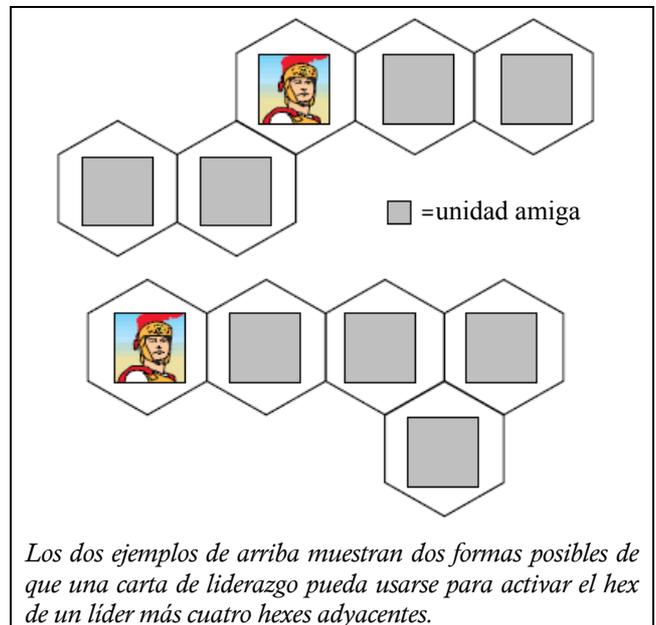


Leadership Any Section (Liderazgo en Cualquier Sección): da una orden a unidades bajo el mando de un líder (el hex del líder y 3 hexes adyacentes) o da orden a una unidad a elección del jugador. (3 cartas).

Inspired Left Leadership (Liderazgo Inspirado en la Izquierda): da una orden a unidades bajo el mando de un líder en la sección izquierda (el hex del líder y 4 hexes adyacentes) o da orden a una unidad a elección del jugador. (1 carta).

Inspired Center Leadership (Liderazgo Inspirado en el Centro): da una orden a unidades bajo el mando de un líder en la sección central (el hex del líder y 4 hexes adyacentes) o da orden a una unidad a elección del jugador. (1 carta).

Inspired Right Leadership (Liderazgo Inspirado en la Derecha): da una orden a unidades bajo el mando de un líder en la sección derecha (el hex del líder y 4 hexes adyacentes) o da orden a una unidad a elección del jugador. (1 carta).



Los dos ejemplos de arriba muestran dos formas posibles de que una carta de liderazgo pueda usarse para activar el hex de un líder más cuatro hexes adyacentes.

Cartas de Táctica (17 cartas)

Las cartas de Táctica permiten que unidades con órdenes muevan y/o luchen de formas no permitidas en las reglas básicas. Las acciones ordenadas en las cartas tienen preferencia sobre las reglas básicas.

Las cartas de mando que establecen “órdenes a unidades igual al mando” significa que el número de unidades a las que un jugador puede dar órdenes es

igual al Mando de su bando. El Mando de un jugador es igual al número de cartas de mando que ese jugador puede tener, tal como se indica en la sección Consejo de Guerra del escenario que se esté jugando.

Nótese, que en las cartas de Mando Táctico, el Combate a Distancia está referido como Disparo.

Clash of Shields (Choque de Escudos): da una orden a todas las unidades adyacentes al enemigo. Las unidades combatirán con 2 dados adicionales en Combate Cuerpo a Cuerpo. Las unidades no pueden mover antes del Combate Cuerpo a Cuerpo pero pueden hacer un Avance de Ímpetu después de un Combate Cuerpo a Cuerpo con éxito y puede combatir de nuevo cuando sea posible con dados de batalla normales. (1 carta).



Nota: todas las unidades adyacentes a una unidad enemiga cuando se juega esta carta reciben órdenes. Esto puede dar un poco de confusión, especialmente cuando los combates tengan lugar y las unidades enemigas se vean forzadas a retirarse. Sugerimos que cuando hay varios combates de Choque de Escudos se señalen las unidades válidas para combatir antes de que se inicie los Combates Cuerpo a Cuerpo.

Counter Attack (Contraataque): da la misma orden con las mismas instrucciones que acaba de jugar el oponente. Las cartas de Sección y cartas de Liderazgo Inspirado cuando son contraatacadas, la sección derecha se convierte en izquierda, y la sección izquierda se convierte en derecha. El Liderazgo en Cualquier Sección, cuando es contraatacado debe dar órdenes en la misma sección que jugó el oponente. (2 cartas).



Darken the Sky (El Cielo se Oscurece): todas las unidades con armas a distancia pueden disparar dos veces. Sin movimiento – sólo disparo. Cada combate del Combate a Distancia se resuelve por separado. Si el jugador no tiene unidades con armas a distancia, da orden a 1 unidad de su elección. (1 carta).

Double Time (Tiempo Doble): da una orden a 4 o menos unidades de a pie en un bloque (hexes adyacentes). Las unidades que reciben las órdenes pueden mover dos hexes y aún implicarse en Combate Cuerpo a Cuerpo. Las unidades de guerreros pueden mover hasta 3 hexes, pero deben implicarse en Combate Cuerpo a Cuerpo si mue-



ven dos o tres hexes. Las unidades que reciben las órdenes no pueden disparar. Si un jugador no tiene unidades a pie, da orden a 1 unidad de su elección. (2 cartas).

Nota: las unidades a pie ligeras no consiguen ventaja de movimiento cuando parten de una orden Tiempo Doble. Era nuestra idea que la carta Tiempo Doble simbolice la carrera final hacia el Combate Cuerpo a Cuerpo. Las unidades a pie ligeras habitualmente prefieren no luchar en Combate Cuerpo a Cuerpo así que no tienen una ventaja de movimiento. Sin embargo, las unidades a pie auxiliares consiguen una ventaja de batalla cuando parten de una orden Tiempo Doble, pueden mover 2 y aún Combatir Cuerpo a Cuerpo.

First Strike (Primer Golpe): se juega esta carta después de que el oponente declare un Combate Cuerpo a Cuerpo, pero antes de que tire sus dados. Las unidades del jugador combatirán primero. Si la unidad del oponente no es eliminada ni se retira, puede Devolver el Combate. Al final del turno, coge una carta de mando primero. (1 carta).

I am Spartacus (Soy Espartaco): se tiran dados igual al mando. Por cada símbolo de unidad obtenido de ese tipo se dan órdenes y un símbolo de líder da órdenes a cualquier unidad o un líder. Las unidades pueden recibir las órdenes en cualquier sección. Las unidades con órdenes combaten con 1 dado adicional este turno. **Importante: volver a barajar el Mazo con los Descartes incluyendo la carta Soy Espartaco para formar un nuevo mazo. Las cartas en las manos de los jugadores no se vuelven a barajar.** (1 dado).



Line Command (Mando en Línea): da una orden a un bloque de unidades a pie. El bloque debe estar formado por unidades a pie que están todas en hexes adyacentes. Las unidades en el bloque sólo pueden mover un hex. Después del movimiento, las unidades con órdenes pueden implicarse en Disparo a Distancia o Combate Cuerpo a Cuerpo si es posible. Las unidades con órdenes pueden hacer un Avance de Ímpetu después de un Combate Cuerpo a Cuerpo con éxito y pueden combatir de nuevo si es posible. Si un jugador no tiene unidades a pie, da orden a 1 unidad de su elección. (4 cartas)



Move-Fire-Move (Mueve-Dispara-Mueve): da orden a unidades a pie ligeras y montadas ligeras igual al mando. Las unidades pueden mover, pueden disparar después y luego pueden mover de nuevo. Todas las unidades que mueven primero deben hacerlo antes de disparar. Después de todo el Disparo a Distancia,

las unidades pueden mover de nuevo. No es posible batalla después del segundo movimiento (tanto si se hizo o no). Las unidades a pie ligeras, incluyendo auxiliares, pueden atravesar a unidades amigas cuando mueven dos hexes. Si un jugador no tiene unidades ligeras, da orden a 1 unidad de su elección. (2 cartas)

Nota: las tres órdenes en esta carta son todas opcionales – el primer movimiento, el disparo y el segundo movimiento. La clave aquí es que las unidades con órdenes deben terminar su primer movimiento antes de que haya algún disparo a distancia. Después de terminar todos los disparos, las unidades con órdenes pueden hacer un segundo movimiento.

Mounted Charge (Carga Montada): da una orden a unidades montadas igual al mando. Las unidades que Combaten Cuerpo a Cuerpo, combaten con 1 dado adicional en todo el turno. Las unidades pesadas pueden mover tres hexes y aún combatir. Las unidades no pueden disparar. Si un jugador no tiene unidades montadas, da orden a 1 unidad de su elección. (2 cartas)



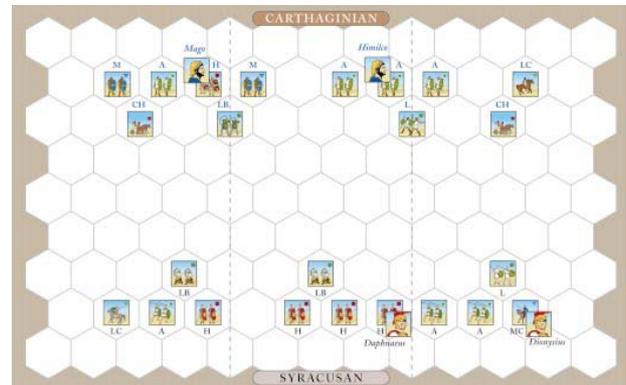
Nota: las unidades pesadas que mueven tres hexes cuando reciben una orden de cargar incluye: unidades de caballería pesada, elefantes y carros pesados.

Rally (Reorganización): se tiran dos dados igual al mando. Por cada tipo de unidad o símbolo de líder obtenido, un bloque de unidad, en el hex de un líder o en un hex adyacente es reorganizado (se devuelve un bloque perdido en el hex con la unidad). Las unidades reorganizadas reciben órdenes y pueden mover y combatir. Las unidades de elefantes y carros no pueden ser reorganizadas. Si un jugador no tiene líderes, da orden a 1 unidad de su elección. (1 carta)



ESCENARIOS

LA BATALLA DE AKRAGAS – 406 a.C.



Trasfondo Histórico

Es un tiempo de competición violenta entre los Tiranos siracusanos (dictadores militares) y Cartago por el control de Sicilia. Los cartagineses al mando de Imílco han asediado Akragas, una ciudad aliada de Siracusa, obligando a Daphnaeus y su ejército a marchar en su ayuda. Los cartagineses dividen su ejército en una fuerza de observación delante de Akragas, y una fuerza de bloqueo enviada para oponerse a Daphnaeus. El ejército cartaginés era casi completamente mercenario, mientras que el de Daphnaeus contenía infantería pesada veterana que se demostró invencible cuando se implicó en la batalla. Los supervivientes del ejército mortalmente derrotado de Imílco huyeron al fuerte costero que protegía la fuerza de observación de Mago. No hubo persecución ni nuevas batallas. La fuerza de Daphnaeus estaba agotada, y las fuerzas en Akragas no hicieron salida. Antes de que pudiera hacerse otro asalto sobre los cartagineses, su marina se las arregló para interceptar la línea de suministros griega, forzando a Daphnaeus a retirarse. Akragas cayó ocho meses más tarde sin combatir.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Imílco
- 5 Cartas de Mando

Ejército Siracusano

- Se usan los bloques romanos
- Líder: Daphnaeus
- 6 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

5 Estandartes

Reglas Especiales

Ninguna

RÍO CRIMISSOS – 341 a.C.



Trasfondo Histórico

Los cartagineses aprendieron de anteriores derrotas en Sicilia que debían tener su propia infantería pesada entrenada y fiable. Formaron la Banda Sagrada, una fuerza de unos 2.500 cartagineses excelentemente entrenados, tan buenos o mejor que lo mejor que los griegos o siracusanos pudieran poner sobre el campo de batalla. Formaban parte de un gran ejército bajo el mando de Asdrúbal, que avanzaba hacia el este para someter Sicilia. En frente de él, con un ejército mucho más pequeño estaba un táctico muy capaz, Timoleón. Más agresivo, Timoleón esperaba ansioso una oportunidad para dar un duro golpe a los cartagineses. Consiguió esa oportunidad cuando, en una mañana con niebla, Asdrúbal ordenó imprudentemente que su ejército cruzara el río Crimissos sin molestarse en enviar exploradores (que podrían haber informado que el ejército de Timoleón estaba formando en las terraplenes justo detrás del río). Esperando hasta que la mitad del ejército cartaginés hubiera cruzado, Timoleón liberó su excelente falange de infantería pesada contra los sorprendidos cartagineses. La mayoría de los cuales sobrevivió huyendo, pero la Banda Sagrada permaneció en su sitio y fue aniquilada por superioridad numérica, (ayudado por una repentina lluvia torrencial que se tragó los refuerzos cartagineses que cruzaban el río). Viendo el desastre que se desplegaba a través del río, el resto del ejército de Asdrúbal se rompió y huyó. La pérdida de tantos soldados ciudadanos tuvo un efecto horrible en Cartago. La Banda Sagrada fue reformada, pero sólo una vez volvió a salir de África, y sólo para una campaña muy corta.

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Asdrúbal
- 5 Cartas de Mando

Ejército Siracusano

- Se usan los bloques romanos
- Líder: Timoleón
- 5 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

5 Estandartes

Reglas Especiales

El río Crimissos es vadeable sólo en las cinco curvas en el río.

RÍO TICINUS – 218 a.C.



Trasfondo Histórico

Aníbal había completado su épica marcha a través de los Alpes, pero había perdido la mitad de sus soldados al hacerlo. El Cónsul en la Galia Meridional, Publio Escipión, había seguido de cerca el avance de Aníbal siguiendo la ruta de la costa. Intercepta a Aníbal en la Italia Septentrional cuando está reconstruyendo su ejército con reclutas galos. Ningún mando quiere comenzar una batalla general, pero Escipión avanza sus tropas ligeras y la caballería, ignorando lo mucho mejor que es la caballería cartaginesa que la suya propia. Aníbal contraataca con su caballería, incluyendo los temibles caballos ligeros numidas. Aníbal da a Escipión una lección táctica. Su caballería pesada machaca a la infantería ligera, atrayendo a la caballería romana al combate. En ese momento, los numidas impactan por ambos flancos, repeliendo a la desorganizada caballería superviviente, e hiriendo a Publio Escipión en el proceso. Un romano capaz sabría ahora lo formidable que es el ejército de Aníbal. Desafortunadamente, otros tres ineptos Cónsules romanos perderían miles de soldados romanos en El Trebia, Lago Trasimeno, y Cannas antes de tener en cuenta los avisos.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Aníbal
- 5 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Ejército Romano

- Líder: Publio Escipión
- 4 Cartas de Mando

Victoria

6 Estandartes

Reglas Especiales

El río Ticinus no es vadeable.

LAGO TRASIMENO – 217 a.C.**Trasfondo Histórico**

Gran parte del “genio” de Aníbal para la guerra descansa en su capacidad para coger la medida de las capacidades e intenciones de sus oponentes. Su oponente en el 217 a.C. fue el Cónsul romano Gayo Flaminius, un vanidoso e incompetente patricio. Armado con este conocimiento, Aníbal determinó formar una trampa para su oponente devastando el campo para espolpear a Flaminius a la acción. Como era de esperar, Flaminius, corrió precipitadamente en persecución de Aníbal, marchando con su ejército a través del estrecho desfiladero cerca del lago Trasimeno donde el ejército de Aníbal estaba a la espera. Aníbal apostó a su infantería veterana como una fuerza de bloqueo, ocultando su infantería y caballería ligera en las colinas. Cuando el día de la batalla amaneció, una espesa niebla cubrió el área – Flaminius ayudó aún más a los planes de Aníbal negándose a enviar exploradores. La vanguardia romana tropezó con la fuerza de bloqueo cartaginesa, y la batalla comenzó. Casi inmediatamente los emboscados cartagineses descendieron de las colinas y cayeron sobre la columna romana antes de que los soldados tuvieran suficiente tiempo para desplegarse. Flaminius murió pronto en el combate; más de la mitad de su ejército murió con él, en la lucha desesperada o ahogados intentando escapar. Fue curioso que la única parte del ejército de Flaminius que escapó intacto fue la vanguardia – esos soldados lucharon por su camino a la salvación a través de la mejor infantería de Aníbal para conseguirlo. Seguramente no es cierto que la falta de valentía del ejército romano causara el desastre en el lago Trasimeno.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Aníbal
- 6 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Ejército Romano

- Líder: Flaminius
- 2* Cartas de Mando

Victoria

6 Estandartes

Reglas Especiales

El lago Trasimeno es impracticable.

Los cuatro hexes de colinas empinadas (steep hills) a la derecha del campo de batalla, es terreno impracticable.

* El jugador romano comienza con 2 cartas de mando. En el turno 1 juega una carta, coge dos cartas. El jugador romano tiene ahora 3 cartas de mando. En el turno 2 juega una carta, coge dos cartas. El jugador romano tiene ahora 4 cartas de mando. En el turno 3 juega una carta, coge una carta. El tamaño de la mano del jugador romano permanece en 4 cartas de mando para el resto de la batalla.

CANNAS – 216 a.C.**Trasfondo Histórico**

Ahora, completamente conscientes de la amenaza que representaba Aníbal, los romanos reunieron un ejército realmente grande, quizás hasta 80.000 personas, lideradas por dos cónsules y dos procónsules. Desafortunadamente, en el día de la batalla, el incompetente Cónsul Varro tenía el mando y determinó atacar a Aníbal, que había apostado su ejército en una localización que negaba la ventaja numérica romana – terraplenes en un flanco y el río Aufido en el otro. Inmutable, Varro simplemente empaquetó a sus legiones una detrás de otra en la constreñida área y lanzó precipitadamente la masa de hombres sobre el centro cartaginés. Avanzaron a otra trampa más. Aníbal había desplegado su excelente caballería e infantería pesada en las alas, dejando su infantería media y levas celtas en el centro. El avance romano empujó sin duda el centro cartaginés hacia atrás e

infligió bajas, pero mientras tanto la caballería cartaginesa había hecho huir a la caballería romana en ambos flancos y se cerró en la retaguardia del ejército romano mientras la infantería pesada avanzaba sobre ambos flancos romanos. Rodeados e incapaces de maniobrar, los soldados romanos fueron masacrados a miles, y el ejército fue destruido. Cannas fue la derrota militar romana más grande, y la victoria más grande de Aníbal.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Aníbal
- 6 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Varro
- 4 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

7 Estandartes

Reglas Especiales

Ninguna

DERTOSA – 215 a.C.



Trasfondo Histórico

Después de Cannas, Roma luchó por reconstruir sus ejércitos, pero necesitaba tiempo. En Hispania, el hermano de Aníbal, Asdrúbal, mandaba un ejército lo suficientemente grande como para permitir a Cartago ganar la guerra – si se unía a los victoriosos veteranos de Aníbal. Sin embargo, en su camino estaba las legiones de dos capacitados (al fin) Cónsules, los hermanos Gnaeo y Publio Escipión. Ambos conocían lo de Cannas, pero pensaban que la única manera de evitar ser rodeados era romper rápidamente el centro cartaginés. Cuando la batalla comenzó, las legiones romanas atacaron fieramente el centro cartaginés, pero, al contrario que en Cannas, había suficiente caballería romana para mantener sus flancos. Careciendo de superioridad en caballería (y el genio táctico de su hermano), Asdrúbal fue incapaz de rodear a

los romanos antes de que su centro se rompiera. Su caballería se unió a la retirada, dejando la espléndida infantería pesada a su suerte. Roma tuvo el tiempo necesario para vivir y luchar otro día. Ocho años más tarde, Asdrúbal finalmente fue capaz de marchar a Italia, pero perdió su ejército y su vida en el Metauro.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Asdrúbal
- 4 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Gnaeo y Publio Escipión
- 6 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

6 Estandartes

Reglas Especiales

Ninguna

CÁSTULO – 211 a.C.



Trasfondo Histórico

El tiempo se acaba para Publio Escipión. Después de varios años de éxitos continuos, los hermanos Escipión imprudentemente dividen sus ejércitos para derrotar a los cartagineses al detalle. Cuando el ejército de Publio se aproxima a Cástulo, se da cuenta que está enfrentándose a cartagineses superior en número y está en peligro de ser rodeado. Marchando toda la noche, sus tropas atacan un pequeño destacamento de 7500 guerreros celtíberos al mando de Indibilis que bloquea la línea de retirada romana. Resisten lo suficientemente como para que el nómada Masinisa y su caballería nómada de élite se una a la lucha. El ejército de Escipión no es lo suficientemente fuerte como para derrotar a ambas fuerzas rápidamente, y ahora los ejércitos cartagineses de Mago y Asdrúbal llegan al campo de batalla, rodeando y destruyendo el ejército romano. El hijo de Publio Escipión viene a Hispania, reconstruye y vuelve a entrenar al ejército romano, y gana las batallas de Baecula e Ilipa, vengando

las muertes de su padre y tío.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Asdrúbal Gisgo
- 5 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Publio Escipión
- 5 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

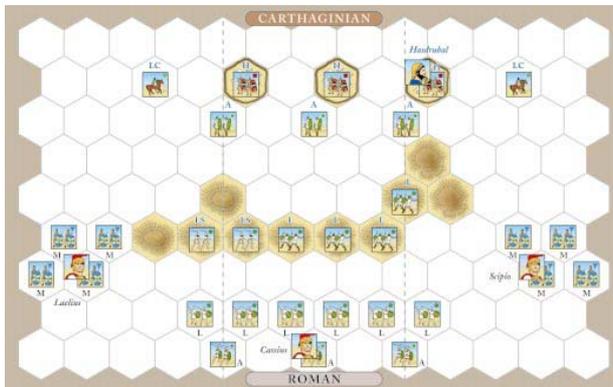
8 Estandartes

Reglas Especiales

Si el líder romano Publio Escipión se pierde, Cartago gana enseguida.

Una unidad romana que sale por el lado cartaginés del campo de batalla, desde un hex en la sección central o un hex en la sección derecha romana, cuenta como un estandarte de victoria. La unidad es retirada del juego.

BAÉCULA – 208 a.C.



Trasfondo Histórico

Publio Cornelio Escipión heredó la valentía de su asesinado padre, pero también tuvo la inteligencia para modificar la doctrina táctica romana estándar. Cuando reconstruyó y volvió a entrenar las legiones en Hispania, las hizo mucho más flexibles tácticamente que cualquier otra legión romana. Primero puso este entrenamiento en uso en Baecula donde Asdrúbal, hermano de Aníbal, había formado a su ejército en una fuerte posición defensiva en la parte superior de las colinas – las tropas ligeras al frente; las tropas pesadas en reserva en los campamentos. La práctica romana tradicional tendría que haber enviado las legiones recto hacia delante hacia las colinas. Escipión, sin embargo, puso a su infantería legionaria en cada flanco y avanzó con sus tropas ligeras en el centro. Cuando la batalla comenzó, Asdrúbal descubrió que estaba siendo superado estratégicamente. Si él avanzaba a sus pesados para apoyar a las tropas

ligeras, las legiones romanas en cada flanco rodearían todo su ejército. Sabiendo que su ejército era necesario con urgencia en Italia, Asdrúbal retiró a sus pesados y dejó que las tropas ligeras escaparan o murieran allí. Aunque no fue una victoria completa, Escipión había derrotado a un buen ejército cartaginés sin las grandes bajas que hubiera ocurrido en un asalto frontal romano tradicional.

El escenario está montado. Las líneas de batalla están trazadas, y estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Asdrúbal
- 4 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Publio Escipión
- 6 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

6 Estandartes

Reglas Especiales

Una unidad romana que captura (entra) en un hex de campamento cuenta como un estandarte de victoria para el jugador romano.

ILIPA – 208 a.C.



Trasfondo Histórico

La partida de Asdrúbal dejó sólo a dos ejércitos cartagineses en España al mando de comandantes mediocres (Asdrúbal – sí otro más, y Mago). Escipión llevó una progresión firme contra ellos, asegurando el territorio y animando a muchas tribus hispanas a que se unieran a su bando. Forzado a dar batalla o perder Hispania, su provincia más valiosa, los ejércitos cartagineses se unieron y ocuparon posiciones en las llanuras fuera de Ilipa. Durante tres días ambos ejércitos desplegados con su infantería pesada en el centro y tropas ligeras en cada ala. Escipión supuso que los cartagineses continuarían desplegados de esta manera y estaba en lo cierto. En el cuarto día envió tropas ligeras y caballería para atacar el campamento cartaginés. Asdrúbal respondió desplegando su ejército con

los pesados en el centro. Sólo después de que la pantalla romana se retirara vio a los romanos desplegados con infantería legionaria en ambas alas y tropas hispanas más ligeros en el centro. La caballería romana y las legiones rápidamente se desplegaron y comenzaron a destruir ambas alas ligeras. Asdrúbal fue incapaz de enviar ningún pesado a apoyar las alas debido a que hubiera abierto huecos en el centro por los que los romanos se hubieran colado para destruir su ejército. Ambas alas cartaginesas se desintegraron y las excelentes tropas pesadas en el centro se enfrentaban a la destrucción hasta que una providencial tormenta les permitió escapar. El ejército cartaginés combinado fue destruido como fuerza de combate, e Hispania ahora pertenecía a Roma. Más tarde Escipión cruzaría a África donde sus victorias en Las Grandes Llanuras y Zama le otorgarían el título de "Africano".

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Asdrúbal Gisgo
- 4 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Escipión
- 6 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

7 Estandartes

Reglas Especiales

Ninguna

ZAMA – 202 a.C.



Trasfondo Histórico

Cartago está al borde de la derrota. Hispania se ha perdido. Escipión ha desembarcado en África y ha derrotado a un gran, pero inexperto, ejército cartaginés en la Batalla de las Grandes Llanuras, y Masinissa con su valiosa caballería ligera nómada se ha pasado al bando romano. Aníbal es llamado de Italia, y aprisa construyó un ejército basándose en los veteranos que trajo con él. Crea un cuerpo de elefantes de guerra y pone sobre el campo de batalla más infantería que Escipión, pero irónicamente, su caballería es mucho más débil y menos capaz. Cuando los ejércitos se encuentran en las llanuras de Zama, Aníbal sabe

que su caballería en los flancos será derrotada, pero se lo juega todo a destruir el centro romano con sus elefantes e infantería antes de que la victoriosa caballería romana y nómada regrese de perseguir a la caballería cartaginesa. Escipión, sabiendo que está superado numéricamente, concentra sus legiones en el centro y pretende que Masinissa y la caballería completen el rodeo y ganen la batalla. Cuando la batalla comienza, ambos planes están funcionando. La caballería cartaginesa es repelida rápidamente del campo de batalla mientras que los romanos son duramente presionados para mantener sus líneas intactas contra la infantería cartaginesa. Las flexibles legiones prueban su valor como líneas de reserva moviéndose rápidamente para asegurar flancos o reforzar el centro. Al final, sin embargo, el plan de Escipión prevalece. La caballería romana y nómada regresan, el ejército cartaginés queda rodeado, y la valiente infantería es destruida.

Escipión ha perfeccionado un mejor sistema táctico, y ese sistema gana en Zama al legendario Aníbal. La rígida, pero poderosa, falange – dominante durante mucho tiempo, ha sido derrotada por la flexibilidad de las legiones de Escipión combinada con la caballería. El relevo de la supremacía militar ha pasado a Roma.

Consejo de Guerra

Ejército Cartaginés

- Líder: Aníbal
- 5 Cartas de Mando

Ejército Romano

- Líder: Escipión
- 5 Cartas de Mando
- Mueve Primero

Victoria

8 Estandartes

Reglas Especiales

Ninguna