



Mare Nostrum

V18-J2012

Juego de civilizaciones en el Mediterráneo (300AC-300DC)

©2004-2012 – *Serie* **Z**

ORIGINAL

0. INTRODUCCIÓN A LA VERSIÓN.....	1
1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO	1
1.1. Las Naciones	1
1.2. El mapa.....	1
1.3. Provincias y ciudades	1
1.4. Órdenes.....	2
1.5. El Juego, los Jugadores y el Administrador de la Web.....	2
2. ECONOMÍA	2
2.1. Ingresos de la Nación	2
2.2. Ingresos y gastos extraordinarios.....	3
2.3. Mantenimiento de la Población	3
3. LAS ÓRDENES	3
3.1. Cartas de Historia	3
3.1.1. Cartas en Mano e Intercambio de Cartas	4
3.1.2. Activación de Cartas.....	4
3.1.3. Descartes y adquisición de Cartas de Historia	5
3.2. Estabilidad Política.....	5
3.3. Diplomacia con Naciones	6
3.3.1. Derecho de Paso	6
3.3.2. Alianza Comercial.....	6
3.3.3. Alianza Militar	7
3.3.4. Paz Forzosa	7
3.3.5. Guerra.....	7
3.4. Variaciones de Población	9
3.5. Recluta de Unidades de Infantería	9
3.6. Recluta de Unidades Especiales	9
3.7. Licenciar Unidades y Destruir Flotas	10
3.8. Mantenimiento de unidades Militares.....	10
3.9. Guarniciones.....	10
3.10. Despliegue de Flotas.....	10
3.11. Despliegue de Líderes	11
3.12. Relaciones con Provincias Independientes	11
3.12.1. Hostilidad.....	11
3.12.2. Neutralidad.....	12
3.12.3. Derecho de Paso	12
3.12.4. Provincias Subsidiarias.....	12
3.12.5. Alianza militar.....	12
3.12.6. Provincia Vasalla.....	12
3.12.7. Anexión.....	12
3.12.8. Acciones Diplomáticas con Independientes.....	13
3.12.9. Líderes de Provincias Independientes.....	13
3.12.10. Bonificadores a la Diplomacia.....	14
3.13. Comercio	14
3.13.1. Comercio entre Naciones.....	14
3.13.2. Comercio con Provincias Independientes	15
3.13.3. Intercambio de mercancías entre Naciones.....	15
3.13.4. Intercambio de mercancías con Independientes.....	15
3.14. Órdenes de Movimiento	15
4. COMBATE	17
4.1. Batallas Navales	17
4.2. Batallas campales	18
4.3. Asaltos	18
4.4. Asedios	18
4.5. Líderes	19
4.5.1. Efectos en el combate.....	19
4.5.2. Edad	19
4.5.3. Nuevos Líderes.....	19
4.5.4. Despliegue y reemplazo de Líderes Independientes	20
5. INFORMACIÓN	20
6. TRATADOS DE PAZ	20
6.1. Rendiciones	21
6.2. Cláusulas aplicables a una Rendición	21
6.3. Treguas	23
7. PERÍODOS HISTÓRICOS.....	23
7.1. Adaptación de reglas a los Períodos Históricos	23
7.2. Reglas adicionales	24
8. PUNTOS DE VICTORIA	24
9. MARE NOSTRUM ESCENARIO Nº1: LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA.....	26

0. INTRODUCCIÓN A LA VERSIÓN

La presente edición de reglas recoge la última versión de reglas de Mare Nostrum tras su adaptación a la versión online.

1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Mare Nostrum es un juego de simulación histórica por turnos, diseñado para ser jugado por correo con un Juez y adaptado para ser jugado a través de navegador web con corrección automática. Cada turno de juego representa 1 año de historia.

Como en la época antigua los lugareños todavía no sabían cuándo iba a nacer Cristo, el juego utiliza el calendario romano, que cuenta los años desde la fundación de Roma, en el que el 753 AC corresponde al año 1 AUC (“Ab urbe condita” = “desde la fundación de la ciudad”).

Aunque el juego pretende cierto trasfondo histórico, ningún jugador deberá obsesionarse con repetir los hechos que sucedieron en la antigüedad por lo que deberá dedicarse a desarrollar su propia estrategia.

De la misma forma, tampoco se pretende que la situación política o la configuración de las Naciones elegidas para desarrollar el juego sea totalmente fiel al contexto histórico, ya que se ha elegido sacrificar la rigurosidad histórica en aras de la diversión y la jugabilidad.

1.1. Las Naciones

Los jugadores regirán el destino de las denominada “Naciones”. Cada jugador “apostará” una cantidad entre 5 y 100 Puntos de Victoria (PV) a cada una de las Naciones jugadoras, teniendo en cuenta que no podrá asignarse la misma cantidad de PV a dos Naciones y que las cantidades asignadas serán múltiplos de 5.

Una vez acabado el periodo de puja, se asignarán Naciones a los jugadores, tomando la Nación a la que más PV han sido apostados por el total de jugadores y la asignará al jugador con más PV apostados. El proceso se repetirá con el resto de Naciones, sin tener en cuenta las apuestas de jugadores que ya tengan una Nación asignada (tanto a la hora de determinar qué

Nación se asigna como a la hora de asignar el jugador) hasta que todos los jugadores tengan una Nación asignada (en caso de que haya empate entre los PV apostados por dos o más jugadores, la Nación se asignará aleatoriamente).

Los PV apostados a la Nación asignada contarán como PV negativos al inicio del juego.

1.2. El mapa

El mapa está dividido en zonas terrestres, llamadas “Provincias”, en las que puede haber una o varias “Ciudades”. El Mar Mediterráneo está dividido en áreas llamadas “Mares” en las que se indicarán los “Puertos” que dan acceso al Mar.

En las delimitaciones entre algunas provincias pueden estar representados “Ríos” o “Montañas”, que tendrán influencia en el movimiento de los ejércitos.

Adicionalmente, el mapa está dividido en regiones geográficas, que aglutinarán diversas provincias: Germania, Galia, Hispania, África, Siria, Persia, Armenia, Asia Menor, Bósforo, Dacia, Grecia, Dalmacia e Italia. Dicha división no atiende a ninguna finalidad concreta en el juego ni guarda relación alguna con la configuración de las Naciones al inicio del juego.

1.3. Provincias y ciudades

Las Provincias tienen población rural (Puntos de Población Rural = PPR) y tendrán, en cantidades variables, algunas de las siguientes explotaciones: Cosechas, Manadas, Yacimientos y Minas.

Las Ciudades contienen población urbana (Puntos de Población Urbana = PPU). Algunas ciudades tienen Puertos, que permitirán el comercio con otras ciudades portuarias y la construcción de Flotas. Algunas Provincias, excepcionalmente, contendrán Población Urbana, representando ciudades de poca importancia que no tendrán reflejo en el mapa. Los PPU y el comercio de las ciudades producirán rentas a la Nación que las controle, cobradas en Talentos (T).

Las provincias (y las ciudades que contienen) pertenecerán a una Nación (Provincias “controladas”) o

bien serán independientes (no controladas por ninguna Nación). Las provincias controladas y sus ciudades sólo podrán cambiar de propietarios por medio de Rendiciones. Las provincias independientes pueden llegar a ser controladas por medio de la diplomacia o una combinación de diplomacia y guerra.

1.4. Órdenes

Los jugadores dispondrán de un usuario y password para acceder a la página web de Mare Nostrum, donde indicarán las acciones que quieren realizar durante el turno. Estas ordenes deberán ser cumplimentadas por los Jugadores, preferiblemente en el mismo orden que se presentan, pues éste será el orden en que serán resueltas, pero pueden ser cumplimentadas en diferente orden.

Las órdenes impartidas en cada Fase se resolverán simultáneamente para todas las Naciones. En aquellas fases en las que exista conflicto con otras Naciones, es posible que alguna de las órdenes impartidas no se ejecute. Todo esto será reportado al jugador afectado en la resolución del turno.

IMPORTANTE: La página web de Mare Nostrum mostrará, para cada partida, la fecha de entrega límite del turno. En ese momento el acceso a dicha partida en la página de Mare Nostrum se bloqueará, no siendo accesible hasta que el turno esté resuelto.

1.5. El Juego, los Jugadores y el Administrador de la Web

El juego está pensado para disfrutar y pasarlo bien y no para que haya discusiones, malos rollitos, piques... Todos los problemas que haya se resolverán entre las partes implicadas con la mejor voluntad posible y sin ánimo de perjudicar o favorecer a nadie. Al Administrador ni le va ni le viene nada en este asunto, salvo las ganas de pasarlo bien y ver cómo otros también disfrutan con su esfuerzo. Aquellos jugadores que entren en el juego con la actitud de convertirlo en un Machiavelli a nivel personal, por favor... que no se apunten.

Muchas gracias por su atención. Si continua interesado, siga leyendo...

2. ECONOMÍA

Los apartados de Ingresos y Mantenimiento de la Población serán cumplimentados automáticamente por la aplicación y mostrados a los jugadores para que puedan dar las órdenes oportunas para el siguiente turno. El jugador encontrará la cantidad de Tesoro disponible para gastar durante el turno en el apartado indicado como "*TESORO #1*" de la página "*INGRESOS ECONÓMICOS*"

2.1. Ingresos de la Nación

Durante la Fase Económica, al inicio de cada año, la Nación verá añadidos los siguientes Ingresos a su Tesoro:

- 5 Talentos por PPU
- 1 Talento por Punto de Comercio
- 1 Talento por cada 5 Puntos de Comercio compartidos entre dos ciudades.
- 5 Talentos por Mina.
- 1 Grano (G) por cada Cosecha.
- 1 Caballo (Cb) por cada Manada.
- 1 Recurso (R) por cada Yacimiento.

En el momento de resolver la Fase Económica de una Nación, todas aquellas Provincias que contengan más unidades militares enemigas que propias (incluyendo unidades de sus Aliados) se considerarán "Inactivas", con los siguientes efectos:

- La provincia no proporcionará ingresos por minas, cosechas, manadas ni yacimientos
- Ninguna de las ciudades de la provincia dará ingresos por comercio. Todos los puntos de comercio de ciudades que comercien con las ciudades afectadas tampoco rentarán ingresos.
- La Población Rural no contará para mantener la población urbana.

Cuando una ciudad esté ocupada por otra Nación (contenga guarniciones de Naciones enemigas) los PPU de la ciudad se considerarán Inactivos y no producirán rentas a la Nación. De la misma forma,

todos sus puntos de comercio y los de las ciudades que comercien con ella estarán inactivos.

Cuando el Mar al que se accede desde el puerto de una ciudad contenga 10 ó más Flotas enemigas que propias (incluyendo Flotas aliadas), todos los puntos de comercio de dicha ciudad se considerarán inactivos (indicado en la casilla “INACT”) y no generarán ingresos para la Nación ni para ninguna de las Naciones que comercien con la ciudad afectada. En caso de ciudades con puertos que den acceso a dos Mares, la condición deberá cumplirse en ambos Mares.

Es necesaria una diferencia de al menos 10 barcos en un área de mar para inactivar puntos de comercio

Cuando dos Naciones se encuentren en guerra, los puntos de comercio establecidos entre ellas se considerarán inactivos y no generarán rentas hasta que la paz se restablezca entre ambas naciones.

2.2. Ingresos y gastos extraordinarios

Las Naciones tendrán ingresos extraordinarios (por lo general, procedentes de provincias independientes y tendrán que atender a una serie de gastos extras (generalmente debidos al pago de indemnizaciones de guerra).

Si por alguna razón, tras percibir los ingresos y atender a los pagos extraordinarios, el tesoro de la Nación quedase en valores negativos se deducirán las cantidades necesarias para que ninguno de los recursos del tesoro quede en valores negativos. En tal caso, deberán atenderse primero los pagos cuya obligación de atender sea más antigua (en caso de empate, se repartirán las cantidades disponibles a partes iguales y aleatoriamente las fracciones).

Si se da la situación descrita, la Nación perderá un Nivel de Estabilidad.

Todos estos ingresos pueden ser vistos en el apartado ‘Ingresos Económicos’ de la web, donde se muestran sólo a título informativo y donde no hay que dar ningún tipo de órdenes.

2.3. Mantenimiento de la Población

Para que la Población Urbana pueda producir ingresos es necesario tener un PPR activo por cada PPU.

Si los PPR activos no son suficientes, la Nación DEBERÁ gastar 1G de su tesoro por cada PPU que no haya sido mantenido hasta que agote sus existencias de grano o todos los PPU hayan sido mantenidos.

Si, una vez contabilizados los PPR activos y agotado el grano del tesoro, quedan PPU sin mantener, la Nación DEBERÁ pagar 5T por cada uno y perderá un Nivel de Estabilidad.

Si no hay suficientes talentos en el tesoro para atender este último pago, el valor de T se reducirá a cero y la Nación perderá un Nivel de Estabilidad adicional.

Estos gastos en mantenimiento de la Población pueden verse en el apartado ‘Mantenimiento Población’, que es también una sección informativa y no se puede interactuar con ella.

3. LAS ÓRDENES

Cada jugador podrá acceder a la información de la nación que controla en la web, donde verá diferentes links a las diferentes páginas donde realizar las órdenes necesarias para cumplimentar el turno. Los jugadores deberán cumplimentar todos los apartados exigidos.

3.1. Cartas de Historia

Las Naciones dispondrán de “Cartas de Historia”, que añadirán opciones extra a la hora de desarrollar el juego. Algunas cartas habilitarán acciones no permitidas habitualmente dentro de las reglas o modificarán las mismas temporalmente (cada carta contendrá una completa explicación de su uso y efectos). Todas las órdenes relativas a las cartas se impartirán en el apartado “*Cartas de Historia*”.

Aclaraciones:

1. Los textos de las cartas tienen precedencia sobre las reglas generales del juego o particulares de una Nación.
2. No obstante, el hecho de jugar un efecto de una carta no permite saltarse reglas del juego,

a no ser que se indique lo contrario específicamente. *Ejemplo: Si una carta permite aumentar los PPR de un área, estos se incrementarán, pero nunca por encima del máximo número de PPRs del área definido en las reglas, a no ser que se especifique lo contrario.*

3. En general, cuando una Carta indique "Una Nación que no esté en guerra", deberá entenderse "Una Nación que no esté en guerra con otra Nación". Sin embargo, cuando se indique "Una Nación que NO tenga unidades hostiles en su territorio" se entenderá CUALQUIER tipo de unidades hostiles (no sólo pertenecientes a Naciones).

3.1.1. Cartas en Mano e Intercambio de Cartas

En el apartado "En Mano" de la página "Cartas de Historia" se indicarán las cartas disponibles para ser jugadas por la Nación en el año en curso.

Las cartas podrán intercambiarse o cederse libremente entre las Naciones indicándolo con la opción 'traspasar carta' y seleccionando el país que la recibirá. No se pueden traspasar cartas que han sido previamente recibidas de otra Nación, estando limitado a cartas obtenidas del 'mazo' de cartas. Las cartas traspasadas estarán disponibles para la Nación que la recibe al principio del siguiente turno.

Durante el resto del turno, la carta cedida aparecerá en el apartado 'Cedidas', desde donde se podrá cancelar la cesión en cualquier momento antes de la resolución del turno.

3.1.2. Activación de Cartas

Para que las cartas tengan efecto, el jugador deberá jugarlas, marcando la opción en la pantalla de visualización de cartas. Las cartas jugadas pedirán los parámetros necesarios para jugarlas y, a partir de ese momento, aparecerán en el apartado 'Jugadas'.

En este apartado, las cartas estarán divididas en dos secciones: 'Cartas jugadas este turno' y 'Cartas jugadas previamente'. Esto es porque hay cartas cuyos efectos

pueden durar más de un turno y, mientras dure éste, aparecen en esta sección. En este estado, ambos tipos de cartas pueden ser canceladas, aunque el efecto de la cancelación será distinto.

Las cartas jugadas este turno que se cancelen, volverán a aparecer inmediatamente en la sección 'En Mano' del jugador, que podrá volver a jugarlas, cederlas, descartarlas, etc.

Las cartas activas que se cancelen, irán directamente al apartado 'Descartes'. Hay cartas que, una vez jugadas, no se pueden cancelar (líderes históricos, por ejemplo), así que no os sorprendáis si cancelando una carta jugada previamente os volvéis a encontrar ésta en el apartado 'Jugadas' al inicio del próximo turno.

Algunas cartas exigirán el pago de un coste o impondrán ciertas condiciones para ser jugadas. Existe un chequeo previo a la hora de jugar la carta, que puede impedir activarla, pero también existe un segundo chequeo durante la resolución que vuelve a comprobar que las condiciones previas de activación se cumplen, los parámetros son válidos, etc. En caso de que alguna carta sea rechazada durante la resolución, esta se devolverá a la sección 'En Mano' de la Nación y se considerará (para todos los efectos) como si el jugador nunca la hubiera activado.

Algunas cartas tienen un nombre histórico y una fecha que no deberá tenerse en cuenta a la hora de jugarse. A menos que se indique expresamente lo contrario, todas las cartas serán jugables por todas las Naciones y en cualquier fecha, siempre que se cumplan las condiciones impuestas por la carta (así que si encontráis una carta que se llame "Julio César cruza el Rubicón (704 AUC)" no supongáis que sólo puede ser jugada por Roma antes de leer la carta).

Las cartas jugadas volverán inmediatamente al mazo de cartas después de aplicar su efecto, donde estarán disponibles para ser robadas por cualquier Nación, a menos que la carta indique "Descartar permanentemente..." en cuyo caso la carta no podrá volver a ser utilizada durante el resto de la partida.

Todas las variaciones de Tesoro provocadas por las cartas serán registradas por la aplicación en el apartado “TESORO #3”.

3.1.3. Descartes y adquisición de Cartas de Historia

Los jugadores podrán descartarse voluntariamente de cualquier carta inactiva que mantengan en la mano, a su elección. Además, algunas cartas exigirán ser jugadas inmediatamente, mientras otras exigirán ser descartadas inmediatamente si no son jugadas, por lo que el sistema puede descartar obligatoriamente alguna carta en mano, incluso aunque el jugador no lo haya indicado así. Todos los descartes, se indicarán en el apartado “Descartes”.

En cualquier momento se puede cancelar un descarte voluntario, en cuyo caso la carta volverá automáticamente al apartado donde le corresponda: En mano en caso de ser una carta nueva o Cartas jugadas anteriormente si es una carta ya activa.

Una vez que el jugador haya jugado sus cartas y haya descartado aquellas que haya considerado conveniente, al final del turno se comprobará el número de cartas en su mano, que NO podrá superar su “Límite de Cartas”. Si el número de cartas en mano supera el Límite de Cartas de la Nación, se descartarán aleatoriamente las cartas necesarias hasta que el límite no se supere.

Si el número de cartas en mano es inferior al “Límite de Cartas” de la Nación, esta recibirá UNA nueva carta, escogida aleatoriamente del mazo de cartas. Esta nueva carta estará disponible para el jugador al principio de cada nuevo turno.

3.2. Estabilidad Política

La Estabilidad Política de la Nación se representa mediante ocho Niveles, de mejor a peor: Óptimo, Muy Alto, Alto, Medio, Bajo, Muy Bajo, Fiasco y Colapso. El Nivel de Estabilidad Política influirá en las acciones que puede realizar una Nación y los efectos de las mismas.

La Estabilidad Política variará por las siguientes acciones:

- No poder atender a todos los pagos obligatorios: -1 Nivel.
- No poder mantener toda la población urbana con población rural o grano: -1 Nivel.
- No poder mantener toda la población urbana con tesoro: -1 Nivel.
- Inversión de Tesoro: +1 Nivel invirtiendo 1 T por cada PPU (máximo +1 Nivel por turno).
- Inversión de Grano: +1 Nivel invirtiendo 1G por cada 5 PPU (redondear hacia arriba; máximo +1 Nivel por turno).
- Inversión de Recursos: +1 Nivel invirtiendo 1R por cada 5 PPU (redondear hacia arriba; máximo +1 Nivel por turno).
- No poder mantener ejércitos: -1 Nivel
- Declarar una Guerra sin Casus Belli: -1 Nivel
- Forzar el paso: -1 Nivel
- Revocar un Derecho de Paso: -1 Nivel
- Romper una alianza militar: -1 Nivel
- Convertir en Neutral una Provincia Independiente con la que se está en guerra: -1 Nivel
- Ganar una Batalla a otra Nación: +1 Nivel
- Perder una Batalla: -1 Nivel
- Perder el control de una ciudad: -1 Nivel
- Obtener una rendición Condicional: +1 Nivel.
- Obtener una rendición Incondicional: +2 Niveles.
- Rendirse Condicionalmente: -1 Nivel.
- Rendirse Incondicionalmente: -2 Niveles.
- Efecto de Cartas de Juego

El Nivel de Estabilidad Política con el que la Nación comienza el turno se reflejará en el apartado “Mantenimiento Estabilidad”.

El jugador indicará también las cantidades que desea invertir en dicho apartado.

En este apartado se irán aplicando las variaciones de nivel que se produzcan conforme avance el turno, en el mismo momento que se generen. De todas formas, como información, se irán mostrando los cambios en la estabilidad que las ordenes del turno irán provocando.

3.3. Diplomacia con Naciones

Cada Nación puede mantener las siguientes relaciones con el resto de Naciones jugadoras:

- Paz Forzosa
- Derecho de paso
- Neutralidad
- Alianza Comercial
- Alianza Militar
- Guerra

Las relaciones establecidas entre la Nación y el resto de Naciones, así como las acciones a tomar con cada una de ellas se indicarán en el apartado “*Acciones Diplomáticas*”.

3.3.1. Derecho de Paso

Siempre que al final de una Fase de Movimiento, una Nación mantenga unidades militares en una Nación en la que no se tenga Derecho de Paso o con la que no esté en guerra, la Nación controladora de las unidades perderá un Nivel de Estabilidad. Para que los Líderes de una nación puedan mover a una Nación con la que no se está en guerra ni se tenga Derecho de Paso deberá indicarse la orden: “Forzar Paso” en la línea correspondiente del apartado “*Acciones Diplomáticas*”. De esta forma, por cada Líder que fuerza el paso la Nación perderá un Nivel de Estabilidad; aquellos movimientos que provoquen que la Nación entre en Colapso NO se ejecutarán.

Cuando una Nación conceda Derecho de Paso a otra Nación deberá indicar el año (inclusive) hasta el que se extenderá este acuerdo. El jugador marcar la opción correspondiente en la tabla y, posteriormente, seleccionar el año hasta el que se concede. Si la Nación beneficiaria así lo desea (no es obligatorio), podrá

indicar la duración mínima que acepta en su apartado de Diplomacia mediante la orden “Aceptar Paso hasta”, si el año seleccionado por el concesor es menor que el seleccionado por el receptor, el acuerdo NO tendrá efecto y todos los movimientos que implicasen entrar en la Nación supuestamente concesora se anularán (a menos que se hubiese indicado también la orden “Forzar Paso”).

Los Líderes de la Nación a la que se haya concedido Derecho de Paso podrán moverse y estacionar tropas libremente en cualquier provincia de la Nación que lo concede. El Derecho de Paso NO es recíproco (la concesión del mismo a otra Nación no implica recibir el mismo derecho de la Nación beneficiada).

La Nación concesora podrá revocar el Derecho de Paso antes de la fecha establecida, perdiendo un Nivel de Estabilidad, no pudiendo renovarse el acuerdo hasta transcurridos 5 años. La orden a indicar será “Anular Derecho de Paso”.

NO podrá revocarse un acuerdo de Derecho de Paso si la Nación beneficiaria tiene tropas desplegadas en territorio de la Nación que lo concedió. Las Naciones que estén en Fiasco o Colapso NO pueden revocar concesiones de Derecho de Paso. Si la revocación de un Derecho de Paso causa la anulación de un movimiento a través del territorio del que revoca el derecho, la Nación afectada obtendrá un “Casus Belli” contra la Nación que incumplió el acuerdo.

En este apartado se mostrará también la información referente a los derechos de paso concedidos, recibidos, no renovables, etc.

3.3.2. Alianza Comercial

Las Naciones que suscriban una Alianza Comercial pueden intercambiarse mercancías libremente, crear puntos de comercio y percibir las rentas de los mismos.

Para que esta alianza sea efectiva, ambas Naciones deben declararla simultáneamente indicando la orden “Establecer Alianza Comercial” en la página de diplomacia. Esta Alianza NO tiene una duración

determinada y se mantendrá hasta que una de las partes la anule o se declare una guerra entre ambas Naciones.

Una Nación podrá anular una Alianza comercial indicando la orden "Anular Alianza Comercial". Si la anulación se realiza unilateralmente, la Nación afectada obtendrá un "Casus Belli" contra la que rompió la Alianza. Cuando esta Alianza se anule por cualquier motivo, los puntos de comercio establecidos se reducirán permanentemente a la mitad (redondeando hacia abajo) y se considerarán inactivos mientras no vuelva a establecerse la Alianza, que no podrá renovarse hasta transcurridos 5 años.

Las Naciones que estén en Fiasco o Colapso NO pueden romper Alianzas Comerciales.

3.3.3. Alianza Militar

Las unidades militares y Flotas de las Naciones que mantengan una Alianza Militar combatirán conjuntamente contra Naciones con las que AMBOS estén en guerra.

Para que esta alianza sea efectiva, ambas Naciones deben declararla simultáneamente indicando la orden "Establecer Alianza Militar" en la línea correspondiente de la página diplomática. Esta Alianza NO tiene una duración determinada y se mantendrá hasta que una de las partes la anule

Una Nación podrá anular una Alianza Militar indicando la orden "Anular Alianza Militar". Si la anulación se realiza unilateralmente, la Nación afectada obtendrá un "Casus Belli" contra la que rompió la Alianza. La Nación que rompa una Alianza Militar perderá un Nivel de Estabilidad, no pudiendo renovarse la Alianza hasta transcurridos 5 años. Las Naciones que estén en Fiasco o Colapso NO pueden romper Alianzas Militares.

Las Naciones podrán establecer una Alianza Militar con "Alianza Incondicional", que supone que el mismo turno en que una Nación aliada sufra una declaración de guerra todas las tropas de la Nación que presta su apoyo incondicional combatirán conjuntamente a las de la Nación afectada por la declaración de guerra. Este

efecto sólo se aplicará el turno correspondiente a la declaración de guerra (en el siguiente turno deberá decidir si declara la guerra o no). Las Alianzas Incondicionales deben renovarse todos los turnos y no son recíprocas a menos que ambos bandos las declaren a la vez. En caso de conflicto irresoluble (declaración de guerra simultánea entre dos Naciones a las que se presta apoyo incondicional o similar), las tropas de la Nación se mantendrán neutrales.

El establecimiento de una Alianza Militar NO implica la concesión de Derecho de Paso, que deberá establecerse de forma separada en los términos que acuerden las Naciones.

3.3.4. Paz Forzosa

No puede declararse la guerra a una Nación con la que se mantenga una condición de Paz Forzosa a menos que se tenga un "Casus Belli". En el caso de que haya una condición de Paz Forzosa activa, en las casillas correspondientes del apartado "*Acciones Diplomáticas*" se indicará el año en que la Nación puede volver a declarar la guerra (si la casilla está en blanco, se indica que no existe ninguna restricción).

3.3.5. Guerra

Cuando dos Naciones entran en guerra, podrán darse las siguientes situaciones:

- Los Líderes y las unidades militares que les acompañen podrán mover sin ninguna restricción ni penalización por provincias de Naciones con las que se encuentren en guerra.
- Los Líderes podrán realizar acciones de Saqueo, Asedio y Asaltos en provincias de Naciones con las que se encuentren en guerra.
- Si unidades militares de Naciones en guerra coinciden en la misma provincia y uno de los dos bandos contiene un Líder se producirá una batalla campal.
- Si Flotas enemigas coinciden en el mismo Mar se producirá una batalla naval.

Las Declaraciones de Guerra están sujetas a las siguientes restricciones y efectos:

- NO puede declararse la Guerra a una Nación con la que se mantenga una Alianza Militar.
- NO puede declararse la Guerra a una Nación el mismo turno en que se ha roto una Alianza Militar que hubiese establecida entre ambas.
- NO puede declararse la Guerra a una Nación en cuyas provincias haya tropas de la Nación declarante.
- NO puede declararse la Guerra a una Nación que tenga tropas en las provincias de la Nación declarante si estas tropas estaban amparadas por un acuerdo de Derecho de Paso. Cuando se de esta situación, Romper el Derecho de Paso en el mismo turno que se intenta declarar la guerra NO habilitará la posibilidad de declarar la guerra.
- NO puede declararse la Guerra a una Nación con la que se mantiene Paz Forzosa.
- Una declaración de guerra concederá automáticamente un “Casus Belli” a todas las Naciones que estén aliadas con la Nación afectada y que no tengan activa una condición de Paz Forzosa con la Nación declarante.
- Declarar la guerra a una Nación supondrá la pérdida de un Nivel de Estabilidad a la nación declarante.
- Si la Nación está en Colapso o si la declaración de guerra supone que la Nación entre en Colapso, la declaración de guerra NO podrá efectuarse. En el mismo turno sólo podrán declararse tantas guerras como permita la Estabilidad, de forma que la Nación NO entre en Colapso.

Todas las restricciones y limitaciones impuestas en este apartado NO se tomarán en consideración si la Nación que desea declarar la guerra tiene un “Casus

Belli”. Los “Casus Belli” tienen una duración limitada al año posterior en que se producen.

Siempre que dos Naciones entren en guerra se anularán todos los acuerdos y tratados establecidos entre ambas, con todas las consecuencias aplicables habitualmente y asumiendo el declarante todas las pérdidas de estabilidad asociadas a las roturas de dichos acuerdos y tratados (a menos que la Nación declarante tenga “Casus Belli”). Si dos Naciones declaran una guerra simultáneamente, ambos sufrirán las penalizaciones impuestas.

Ejemplo: Entre X e Y existe una Alianza Comercial; adicionalmente, X ha concedido a Y Derecho de Paso. La declaración de guerra por parte de X a Y le supondrá la pérdida de un Nivel de Estabilidad por declarar la guerra; todos los puntos de comercio establecidos entre ambas Naciones se reducirán a la mitad y quedarán inactivos; la revocación del Derecho de Paso supondrá la pérdida de un Nivel de Estabilidad adicional (ambos acuerdos no podrán volver a cerrarse hasta transcurridos 5 años desde su rotura). Si es Y la que declara la guerra a X, sólo perderá un Nivel de Estabilidad, generándose los mismos efectos a los descritos para la rotura de la Alianza Comercial.

Ejemplo: Conforme al ejemplo anterior, X no podrá declarar la guerra a Y si se encuentra en estabilidad Muy Bajo, ya que la pérdida de los dos niveles de estabilidad la situarían en Colapso.

Ejemplo: Entre X e Y existe Alianza Comercial y Alianza Militar; X anula unilateralmente la Alianza Comercial, por lo que Y obtendrá un “Casus Belli” contra X. Y podrá declarar la guerra el siguiente año, ignorando el hecho que supone tener una Alianza Militar activa e ignorando todas las pérdidas de estabilidad.

Mientras dos Naciones se mantengan en Guerra, no podrá celebrarse ningún tipo de acuerdo diplomático entre ambas.

Si en un turno no se produce ninguna Batalla naval o campal ni hay tropas de ninguna de las Naciones (ni de sus aliadas) en territorio enemigo, las Naciones implicadas dejarán de estar en guerra.

Las declaraciones de guerra se indicarán con la orden “Declarar Guerra” en la línea correspondiente de la página “*Acciones Diplomáticas*”.

3.4. Variaciones de Población

La Nación puede realizar cada una de las siguientes acciones, sin límite de número de acciones por turno:

- Aumentar los PPR de una provincia invirtiendo tesoro, al coste de $1G + 10T$ por PPR
- Aumentar los PPR de una provincia reduciendo la Población urbana de una ciudad de la provincia, al coste de 1PPU por cada PPR.
- Aumentar los PPR de una provincia desmovilizando Unidades militares que se encuentren en ella: por cada unidad desmovilizada, la Provincia aumenta 1 su PPR (las unidades mercenarias NO pueden desmovilizarse de esta manera).
- Aumentar los PPU de una ciudad, al coste de $1PPR + 1R + 15T$ por cada PPU (los PPR se restan de la provincia en que se ubica la ciudad).

Las provincias y ciudades tienen un máximo de PPRs y PPU que se puede aumentar, que viene determinado por el 150% (redondeado hacia abajo) de los PPRs o PPU que tuviera al principio de la partida.

Ejemplo: Una ciudad con 6 PPU al inicio de la partida, podrá ver aumentados sus PPU hasta un máximo de 9 durante la misma.

Ejemplo: Una provincia con 7 PPRs y 1 PPU al inicio de la partida, podrá ver aumentados sus PPRs hasta un máximo de 10 durante la misma y sus PPU no podrán ser aumentados.

Las acciones descritas en el presente apartado se indicarán en la página “*Variaciones de Población*”. La web totalizará las cantidades invertidas, actualizando el tesoro de la Nación en el apartado “*TESORO #5*”. Si desmoviliza Unidades, los ejércitos verán reducida su composición automáticamente.

3.5. Recluta de Unidades de Infantería

Las Naciones pueden elegir hasta 5 provincias controladas para reclutar Unidades de Infantería, al

coste de $1PPR + 1R + 5T$ cada unidad (el PPR se descuenta de la provincia en que se recluta).

No pueden reclutarse Unidades de Infantería si la Nación está en Colapso.

Las unidades a reclutar y la provincia en que se reclutan se indicarán en la página “*Recluta Tropas*”. La web totalizará las cantidades invertidas, actualizando el tesoro de su Nación en el apartado “*TESORO #6*” y realizando las actualizaciones de los ejércitos.

3.6. Recluta de Unidades Especiales

Cada Nación podrá realizar cada una de las siguientes acciones UNA vez por turno.

- Reclutar una o varias Unidades de Caballería (Cab) en UNA provincia controlada por la Nación, al coste de $1PPR + 1Cb + 15T$ cada una.
- Reclutar una o varias Unidades de Infantería Mercenaria (Inf Mc) en UNA provincia controlada por la facción, al coste de 25T.
- Reclutar una o varias Unidades de Caballería Mercenaria (Cab Mc) en UNA provincia controlada por la facción, al coste de 45T.
- Construir una o varias Flotas, al coste de $1R + 5T$ cada una. Cada Nación puede construir cada turno un máximo de 5 Flotas por cada Puerto que posea.

Las reclutas de Caballería, Infantería Mercenaria y Caballería Mercenaria podrán realizarse en la misma provincia (incluso en una provincia en la que ya se haya realizado alguna de las acciones de recluta de Infantería). Para construir o destruir Flotas no será necesario indicar ninguna Provincia.

No puede reclutarse ninguna de las unidades descritas si la Nación está en Colapso.

Las unidades a reclutar y las provincias en que se reclutan se indicarán en la carta “*Recluta Tropas*”. La web totalizará las cantidades invertidas, actualizando el tesoro de la Nación en el apartado “*TESORO #7*” y realizando las actualizaciones correspondientes en los ejércitos de la Nación.

3.7. Licenciar Unidades y Destruir Flotas

Cada turno, la nación podrá licenciar cualquier número de Unidades militares, así como destruir cualquier número de Flotas, todo ello sin coste alguno. Las unidades y flotas licenciadas serán retiradas permanentemente del juego.

Las unidades retiradas se indicarán en la página “*Licencia de Tropas*”.

3.8. Mantenimiento de unidades Militares

Una vez que la Nación haya realizado sus reclutas y haya procedido a desmovilizar aquellas unidades que haya considerado oportunas, deberá proceder a pagar su mantenimiento.

Las Unidades tienen, por norma general, los siguientes costes de mantenimiento por turno:

- Infantería y Caballería: 2T x año
- Flota: 1T x año
- Infantería Mercenaria y Caballería Mercenaria: 3T x año

De todas formas, el coste de mantenimiento de las unidades puede verse modificado por reglas específicas para algunos países en determinados escenarios.

El sistema contabilizará las unidades que despliega la Nación en la página “*Mantenimiento de tropas*”. y calculará todos los costes de mantenimiento, actualizando el tesoro en el apartado “*TESORO #8*”.

Hay que tener en cuenta que todo esto es, una vez más, sólo para información de los jugadores, pero no tendrá ningún efecto real en el juego hasta la resolución del mismo.

Si por error, inacción o evento inesperado los costes de mantenimiento no pueden ser afrontados en la resolución del turno, se penalizará con una pérdida de estabilidad a la Nación el no mantenimiento de sus unidades militares. No obstante, no se eliminarán las unidades no mantenidas, si no que se permitirá a la nación acumular un déficit en el tesoro de su Nación. Este déficit será automáticamente compensado con los

próximos ingresos que reciba la nación. Este es el único gasto en Mare Nostrum que permite a una Nación entrar en valores negativos en su tesoro.

3.9. Guarniciones

Las ciudades poseen un número determinado de Puntos de Guarnición (PG), que les permite defenderse de los ataques de tropas enemigas. Pueden añadirse Puntos de Guarnición a cualquier ciudad controlada (o en cualquier ciudad ocupada a otra Nación) al coste de 10T cada uno.

No pueden añadirse Puntos de Guarnición si la Nación está en Colapso.

Para que una ciudad sea ocupada, todos sus puntos de guarnición han de ser eliminados. La ocupación de una ciudad supondrá la creación automática de un Punto de Guarnición de la Nación que pasa a ocupar la ciudad (sin coste para ésta).

El máximo de PG en cada ciudad viene determinado por el número de PPU que tenga en ese momento la ciudad. Si por cualquier motivo, los PPU de una ciudad se reducen por debajo de sus PG, estos no se ven afectados, pero no se pueden añadir nuevos PG hasta que los PPU no vuelven a estar por encima.

Los Puntos de Guarnición y la creación de nuevas guarniciones se indicarán en la carta “*Guarniciones Militares*”.

3.10. Despliegue de Flotas

El jugador verá el total de Flotas de la Nación en la página “*Despliegue de Flotas*”, actualizado conforme a las órdenes dadas en los apartados de recluta y licencia. El total de Flotas de la Nación deberá ser desplegado en cualquier número de Mares con las siguientes restricciones:

- Se pueden desplegar cualquier número de Flotas en Mares adyacentes a uno de los puertos controlados por la Nación o por una Nación aliada, sin ningún tipo de consecuencia.
- Las Flotas desplegadas en Mares donde la nación (o sus aliados) no tenga puertos sufrirán desgaste. Una vez desplegadas, y después de la

resolución de los combates navales, se lanzara 1D10 por cada Flota, eliminándose tantas Flotas como resultados de 10 se obtengan.

En aquellos Mares donde coincidan Flotas de Naciones hostiles se producirá una Batalla Naval. Tener en cuenta que estas batallas serán resueltas por la aplicación durante la resolución del turno, y los jugadores deberán impartir el resto de órdenes del turno sin conocer el resultado de las mismas.

Nótese, y es la primera y única vez que haremos referencia a ello aunque este comentario es aplicable casi a cualquier sección de las órdenes, que en caso de dar órdenes en diferente secuencia del sugerido, se pueden crear contradicciones en las mismas.

Ejemplo: Un jugador dispone de 10 flotas al inicio del turno. En la página de recluta decide reclutar 5 nuevas flotas. Despliega 8 flotas en el mar X y 7 en el mar Y, lo que le es permitido por el juego ya que considera que dispondrá de 15 flotas para desplegar. Posteriormente el jugador rehace sus órdenes, decidiendo cancelar la orden de recluta de flotas, pero olvidándose de cambiar el despliegue.

Este tipo de errores serán arreglados por el sistema de forma automática, reduciendo el número de flotas desplegadas, pero sólo durante la resolución del turno y, por supuesto, sin ninguna garantía de que el arreglo será del gusto del jugador. Así que pedimos a los jugadores que revisen las órdenes del turno cada vez que decidan realizar un cambio en alguna sección anterior.

3.11. Despliegue de Líderes

Al principio de cada turno, la Nación recolocará TODOS sus Líderes en cualquier provincia del mapa que contenga unidades PROPIAS (no serán elegibles aquellas áreas que sólo contengan unidades de Naciones aliadas).

Los líderes serán recolocados usando el apartado “Despliegue de Líderes” y existen 2 opciones de despliegue:

- Desplegarlo en un área con tropas propias.
- Desplegarlo como acompañante de un líder de la Nación desplegado anteriormente.

El hecho de desplegarlo acompañando a otro líder significará que a este segundo líder no hará falta asignarle tropas o darle órdenes específicas de movimiento, ya que asumirá como suyas las del líder al que acompaña. De hecho, la utilidad de un líder acompañante es que en caso de que el líder principal sufra algún percance a lo largo del turno (muerte en batalla, por ejemplo), el acompañante asumirá las órdenes del ejército de forma automática.

3.12. Relaciones con Provincias Independientes

Las Provincias Independientes (no controladas por ninguna Nación) mantendrán una actitud pasiva en el transcurso del juego, siempre que ninguna Nación interactúe con ellas.

La relación que mantiene una Provincia Independiente con una Nación se mide en 7 grados o pasos, que corresponden a los grados de menor a mayor control por parte de la Nación: Hostil, Neutral, Derecho de Paso, Subsidiaria, Alianza Militar, Vasallo y Anexión.

3.12.1. Hostilidad

Siempre que se esté Hostil con una provincia independiente y la Nación mueva tropas a dicha provincia se producirá combate con las tropas de ésta. Si tras una batalla son eliminadas todas las tropas de la provincia, la relación pasará inmediatamente de Hostil a Vasalla. La única excepción a esta regla es en provincias que ya sean Vasallas o Aliadas Militares de otra Nación, en las que exterminar el ejército independiente no implicará convertir en Vasalla la Provincia, si no que dependerá de que la Nación con relaciones diplomáticas con dicha provincia acuda en su ayuda (declarando la guerra al agresor el turno en que el independiente es atacado) o renuncie a sus derechos manteniéndose imparcial. En este segundo supuesto, el independiente pasará a ser Vasallo de la Nación que exterminó sus tropas el turno siguiente a que esto suceda.

Puede declararse Hostil a una provincia independiente cuando ésta se encuentre en grado

Neutral, sin necesidad de pagar ningún coste. Cuando quiera pasarse del grado Hostil a Neutral, puede hacerse al coste de un Nivel de Estabilidad (técnicamente, la nación se ha rendido a la provincia independiente).

Declarar Hostil a una provincia que sea Aliada Militar o Vasalla de otra Nación, proporcionará un Casus Belli a dicha Nación contra la declarante.

Cuando se declare hostil a una provincia independiente, se anularán permanentemente todas las ventajas que la Nación hubiese obtenido de dicha provincia. Independientemente de cómo acabe el conflicto entre la Nación y la provincia, se establecerá un status de "Odio" entre la Nación y la provincia independiente. Los costes de cualquier acción diplomática en provincias con las que se mantenga una relación de "Odio" se incrementarán en 15T.

3.12.2. Neutralidad

La Nación puede mover Líderes libremente a través de las Provincia Independientes con las que se mantenga Neutral, siempre y cuando salgan inmediatamente de dicha provincia, lo que implica que deberán mover en el siguiente segmento al que entraron (con todas las tropas que le acompañen) o salir de la provincia en el primer segmento de movimiento si finalizó su movimiento allí el año anterior. Cada vez que se incumpla esta condición, la Nación perderá un Nivel de Estabilidad.

3.12.3. Derecho de Paso

Cuando una Nación tenga Derecho de Paso en una provincia independiente podrá estacionar unidades militares y mover Líderes libremente por la provincia. Líderes de Naciones aliadas podrán mover por la provincia siempre y cuando vayan acompañadas por Líderes de la Nación que tiene esta ventaja.

La Provincia puede conceder este derecho simultáneamente a cualquier número de Naciones. Coste: 10T por cada Unidad militar que posea la provincia independiente (mínimo 20T).

3.12.4. Provincias Subsidiarias

Las provincias Subsidiarias concederán a la Nación 2T por cada PPU que posean. La Provincia puede conceder este derecho simultáneamente a dos (2) Naciones. Coste: 10T por cada PPU que contenga la Provincia independiente (mínimo 30T).

3.12.5. Alianza militar

Las tropas de la provincia independiente con la que se mantenga una alianza militar combatirán contra las tropas de cualquier Nación que esté en guerra con la Nación que posea esta ventaja. Esta alianza sólo puede establecerse simultáneamente con una Nación y anulará inmediatamente la ventaja de Derecho de Paso a cualquier Nación que entre en guerra con la Nación que posea esta ventaja. Coste: 15T por cada unidad militar que tenga la Provincia Independiente (mínimo 30T).

3.12.6. Provincia Vasalla

Las provincias vasallas concederán a la Nación 4T por cada PPU que posean (estos ingresos NO son acumulables a los 2T recibidos por ser también Subsidiaria). Los puertos de la provincia independiente cuentan como si fueran propios a la hora de desplegar Flotas. Esta relación sólo puede establecerse con una Nación simultáneamente y anulará inmediatamente cualquier ventaja que pudiera tener otra Nación en la Provincia. Coste: 10T por cada PPU que contenga la Provincia independiente (mínimo 30T).

3.12.7. Anexión

Una provincia vasalla podrá ser anexionada invirtiendo 10T por cada PPU que contenga la Provincia independiente (mínimo 30T).

Una provincia anexionada pasará a ser considerada a todos los efectos como perteneciente a la Nación que se la anexiona. Las unidades de la Provincia Independiente pasan a considerarse propias a todos los efectos (aunque no podrá disponerse de estas unidades hasta el año siguiente a la anexión).

Si la provincia Independiente no posee tropas, podrá atacarse la ciudad que haya en la provincia; en

caso de destruir la guarnición de la ciudad, la provincia será inmediatamente Anexionada.

3.12.8. Acciones Diplomáticas con Independientes

Los Niveles Hostil, Neutral y Derecho de Paso podrán establecerse con cualquier Provincia Independiente del juego, independientemente de la localización geográfica de esta provincia en el mapa. Una vez que una Nación consiga Derecho de paso en una provincia, sólo podrá seguir invirtiendo tesoro para mejorar el Nivel de relación si la provincia independiente es adyacente a una provincia controlada propia. A efectos de aplicación de esta regla, una provincia se considerará adyacente a una provincia de la Nación si hay un solo Mar entre ellas.

Cada turno, la Nación sólo podrá realizar UNA acción en cada Provincia Independiente. Los Niveles de relación deberán alcanzarse gradualmente (Neutral -> Derecho de paso -> Subsidiaria -> Alianza Militar -> Vasallo -> Anexión), necesitando todos los anteriores antes de poder conseguir uno determinado. Al aumentar el Nivel de relación se mantendrán todas las ventajas adquiridas anteriormente.

Cuando quiera realizarse una acción en una Provincia independiente, el jugador indicará en la carta *"Diplomacia con Independientes"* las acciones diplomáticas que quiera realizar con cada Independiente. Para facilitar el uso de la página, los independientes con los que se tiene un status de neutralidad no aparecen en la página. Si se quiere realizar alguna acción diplomática con alguno de dichos independientes, primero el jugador debe seleccionar 'Añadir nuevo Independiente a la esfera de influencia de la Nación' y, una vez aparezca este como neutral, elegir la acción diplomática a realizar.

La Inversión de Tesoro para mejorar las relaciones con una provincia independiente se hará simultáneamente para todas las Naciones. Si dos o más Naciones invierten simultáneamente para obtener una ventaja cuya concesión supondría violar algunas de las reglas establecidas, la ventaja se adjudicará a aquella que tenga mayor Nivel de Estabilidad. Si las Naciones

implicadas tienen el mismo Nivel de Estabilidad, ambas acciones se anulan.

Ejemplo: Si dos Naciones con el mismo Nivel de Estabilidad invierten simultáneamente para obtener Alianza Militar, no se firmará el tratado con ninguna de las Naciones.

Ejemplo: Una provincia es Subsidiaria de una Nación, dos Naciones (una con Nivel de Estabilidad Óptimo y otra con Muy Alto) invierten tesoro para obtener el estatus de Subsidiaria: la Nación con Nivel Óptimo obtendrá la ventaja (en cualquier caso, la primera Nación mantendrá las ventajas).

Una Nación puede rebajar su grado de relación con cualquier provincia independiente simplemente ordenándolo como cualquier otro tratado que quisiera establecer con ésta.

Las ventajas obtenidas en una Provincia Independiente NO pueden transferirse a otra Nación salvo la aplicación de condiciones de Rendición.

3.12.9. Líderes de Provincias Independientes

Cuando una provincia independiente tenga un Líder propio desplegado, NINGUNA Nación podrá invertir tesoro en la provincia para mejorar las relaciones y ninguna Nación podrá beneficiarse de ningún tratado obtenido con dicha provincia previamente, excepto Derecho de Paso, hasta que desaparezca el Líder en cuestión.

Cuando haya un Líder desplegado en una provincia independiente, las Naciones que declaren la guerra a dicha provincia NO perderán permanentemente las ventajas que hubiesen alcanzado antes de que se desplegara el Líder. La guerra terminará cuando el Líder sea eliminado (o la Nación se rinda).

Todas las inversiones realizadas por las naciones en el turno en que aparezca un Líder en una provincia independiente se pierden, El Líder desaparecerá por envejecimiento o cuando todas las unidades militares que lo acompañan sean eliminadas.

3.12.10. Bonificadores a la Diplomacia

Dependiendo de la Estabilidad política de la Nación en el momento de realizar las acciones diplomáticas con el Independiente, recibirá unos bonificadores o penalizadores (en T) que han de añadirse al coste de cada inversión (las bonificaciones NO afectan a los valores de inversión mínima que hay que realizar).

Estos son:

Óptimo	Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo	Fiasco	Colapso
-10T	-5T	-5T	0	0	+10T	+20T	N/A

Ejemplo: Si una Nación con Estabilidad Alto quiere obtener Alianza Militar de una provincia con 4 ejércitos deberá pagar 55T en vez de 60T. Una Nación en Fiasco que quiera obtener Vasallo de una provincia con 5 PPU deberá pagar 70T en vez de 50T. Una Nación en Estabilidad Óptimo que quiere obtener Vasallo en una provincia con 3 PPU, deberá pagar 30T (no recibirá ningún beneficio por su estado si eso supone rebajar el mínimo).

Una Nación en Colapso no puede invertir tesoro para mejorar su Nivel de relación con las provincias independientes.

3.13. Comercio

3.13.1. Comercio entre Naciones

Las Naciones pueden establecer Puntos de Comercio entre una ciudad de su propiedad que tenga puerto y un puerto de otra Nación con la que tenga Alianza Comercial. La Nación puede invertir 10T por cada nuevo punto de comercio que quiera crear, que rentará 1T por año que esté activo tanto a la ciudad de origen como a la de destino.

- Se elige una ciudad propia con puerto (Origen) y se indica la ciudad con la que se quiere comerciar, que también debe tener puerto (Destino)
- Se indican los nuevos puntos de comercio que se quieren asignar a esa ruta, que han debido ser previamente comprados a 10T cada uno

No se pierde dinero por puntos de comercio que no hayan llegado a crearse por cualquier razón.

Cuando el Mar al que se accede desde el puerto de una ciudad contenga 10 ó más Flotas enemigas que propias (incluyendo Flotas aliadas), todos los puntos de comercio de dicha ciudad se considerarán inactivos (indicado en la página “Ingresos Económicos” el total por ciudad y en la página “Comercio con Jugadores” el específico por ruta comercial) y no generarán ingresos para la Nación ni para ninguna de las Naciones que comercien con la ciudad afectada. En caso de ciudades con puertos que den acceso a dos Mares, la condición deberá cumplirse en ambos Mares.

Es necesaria una diferencia de al menos 10 barcos en un área de mar para inactivar puntos de comercio.

Cuando dos Naciones se encuentren en guerra, los puntos de comercio establecidos entre ellas se considerarán inactivos y no generarán rentas hasta que la paz se restablezca entre ambas naciones y se vuelva a establecer una Alianza Comercial.

Adicionalmente a las rentas de comercio descritas, los puntos de comercio rendirán rentas adicionales cuando formen parte de una ruta comercial. Se considerará que un punto de comercio desde una ciudad de la Nación a otra ciudad de otra Nación forma parte de una ruta comercial cuando, simultáneamente, la Nación propietaria de la ciudad destino tiene un punto de comercio activo entre ambas ciudades.

Ejemplo1: Roma tiene desplegados 5 puntos de comercio de Roma a Cyrene (Egipto). Egipto tiene 3 puntos de comercio desplegados de Cyrene a Picenum. Ninguno de estos puntos forma parte de una ruta comercial ya que no conectan las mismas ciudades en origen y destino.

Ejemplo2: Roma tiene desplegados 5 puntos de comercio de Roma a Cyrene (Egipto). Egipto tiene 3 de puntos de comercio desplegados de Cyrene a Roma. Ambas naciones tienen 3 puntos de comercio pertenecientes a una ruta comercial.

Por cada 5 puntos de comercio perteneciente a una ruta comercial, la Nación recibirá 1T adicional. Estos puntos de comercio pertenecientes a ruta comercial se

contabilizarán en conjunto para cada Nación, no individualmente en cada ruta posible.

Ejemplo: Roma tiene alianza comercial con Egipto (5 puntos de comercio de Roma a Cyrene), Pergamo (5 puntos de comercio de Picenum a Rodas) y el Ponto (5 puntos de comercio de Ravena a Sinope).

Por su parte Egipto tiene 3 puntos de comercio de Cyrene a Roma y 2 de Cyrene a Picenum. Pergamo tiene 3 puntos de comercio de Rodas a Picenum, mientras que el Ponto no tiene puntos de comercio establecidos con Roma. Para simplificar el ejemplo, supongamos que estos son todos los puntos de comercio de dichas naciones y que todos ellos están activos.

Roma recibiría 15T de sus puntos de comercio + 5T de los puntos de comercio egipcios con destino en Roma + 3T de los puntos de comercio de Pérgamo + 1T por sus rutas comerciales (3 puntos con Egipto y 3 con Pérgamo). Total: 24T.

Egipto recibiría 5T de sus puntos + 5 de los puntos de comercio de Roma, pero ninguno por rutas comerciales ya que solo tiene 3 puntos entre Cyrene y Roma que cumplan esa condición. Total: 10T.

Pergamo recibiría 3T de sus puntos + 5 de los puntos de comercio de Roma y ninguno por rutas al tener solo 3 puntos de comercio. Total: 8T.

El Ponto sólo recibiría ingresos por los puntos de comercio de Roma. Total: 5T.

3.13.2. Comercio con Provincias Independientes

Una Nación puede comerciar con Provincias Independientes que contengan ciudades con puerto. La Nación elegirá una ciudad propia con puerto (Origen) e indica la ciudad con la que quiere comerciar, que también debe tener puerto (Destino), indica los nuevos puntos de comercio que quiere crear y paga 7T por cada uno de ellos.

No puede invertirse tesoro en una provincia independiente con la que se esté en guerra (si se entra en guerra con una provincia independiente en la que se tienen puntos de comercio, éstos se perderán permanentemente).

Las mismas reglas que se aplican para determinar si los puntos de comercio entre Naciones están activos son extrapolables a los puntos de comercio con independientes.

Si en algún momento la provincia independiente pasa a ser controlada por otra Nación, ésta recibirá los puntos de comercio establecidos. Si una Nación pasa a controlar una provincia en la que tiene puntos de comercio, éstos se perderán permanentemente.

Los puntos de comercio con independientes nunca formarán parte de una ruta comercial.

Los puntos de comercio actuales y los de nueva creación se verán en la página “Comercio con Independientes”.

3.13.3. Intercambio de mercancías entre Naciones

Dos Naciones con una Alianza Comercial vigente pueden transferirse mercancías libremente entre ellas, en las cantidades que ellas acuerden. Se indicarán las mercancías que se trasvasan a otra Nación en la página “Envío de Mercancías”, indicando la Nación destinataria y las mercancías transferidas de cada tipo.

3.13.4. Intercambio de mercancías con Independientes

Las Naciones podrán comprar G y R a las provincias independientes (de manera general), indicándolo en el apartado “Compra de recursos a Independientes” en la página “Comercio con Independientes”, al coste de 10T cada uno. Podrán comprarse Cb de esta forma al coste de 25T cada uno.

El siguiente turno, en el apartado “Recepción de Mercancías” de la página “Ingresos Económicos”, dichos recursos serán reflejados.

3.14. Órdenes de Movimiento

Cada Nación impartirá las órdenes de Movimiento en la página “Movimiento de Tropas”, según las siguientes instrucciones:

- El jugador indicará previamente, en la página “Composición Ejércitos” el total de tropas desplegadas en cada área que asigna a los

- líderes desplegados en la misma, y cuales permanecen como ejército del área.
- Sólo podrán moverse aquellas unidades que hayan sido asignadas a un Líder.
 - Un líder puede mover hasta 6 provincias en un turno: cada jugador indicará secuencialmente las provincias que recorre y las acciones que realiza, indicando las órdenes para cada segmento en la página “*Movimiento de Tropas*”. No es obligatorio emplear todos los segmentos (se puede mover, permanecer en el área el siguiente segmento y después mover otra vez en el siguiente segmento).
 - En cualquier segmento de movimiento (excepto en el primero) se pueden recoger y dejar unidades en el área, que el jugador puede emplear para variar la composición de su fuerza. Estas órdenes de recoger y dejar tropas se realizarán antes de ejecutar ninguna otra acción en el segmento, y siempre priorizando la acción de dejar tropas, con lo un ejército puede recoger las tropas que otro ejército de la misma Nación está dejando en la misma Provincia el mismo segmento.
 - Los bordes de provincia que correspondan a río, estrecho o montaña incrementan el movimiento en un segmento más.
 - Un Líder se considerará en el área al final del segmento o segmentos que ha empleado para mover a un área determinada.
 - Los bordes de provincia que correspondan a montaña NO pueden ser cruzados durante los segmentos 5° y 6° de movimiento. NO puede empezar a cruzarse una montaña durante el 4° segmento (el movimiento finalizaría en el 5° segmento).
 - Los bordes de provincia que correspondan a estrecho NO pueden ser cruzados durante el 6° segmento. NO puede empezar a cruzarse un estrecho durante el 5° segmento (el movimiento finalizaría en el 6° segmento).
 - Siempre que un Líder entre en un área donde haya tropas hostiles se detendrá el movimiento y se producirá una batalla campal. El Líder sólo podrá continuar el movimiento en uno de los siguientes supuestos:
 - 1.- Destruye todas las unidades enemigas
 - 2.- Vence la batalla y las unidades de su bando igualan o superan en 2:1 al contrario
 - 3.- Todas las unidades enemigas pertenecían a una provincia independiente (combatir con una provincia independiente NO “frena” el movimiento).
 - Si los movimientos de Líderes enemigos se “cruzan” (un ejército mueve de A a B y otro de B a A en el mismo segmento), se ejecutará el movimiento del ejército que más unidades tenga. En caso de empate, se ejecutará el del Líder con mayor valor de modificador. Si hay empate otra vez, moverá el ejército que mueva a un área propia (o aliada). Si ninguno de los dos mueve a un área propia o aliada, se moverá el que más caballería tenga. Si todos los resultados son empate, el movimiento será aleatorio.
 - Si una provincia no contiene tropas enemigas, podrá emplearse un segmento de movimiento en Asaltar una ciudad de la provincia (Indicar “Asaltar Nombre de la Ciudad”), para combatir con la guarnición de la ciudad. En posteriores segmentos puede continuar moviéndose o realizar todos los asaltos que desee.
 - Si una provincia no contiene tropas enemigas, podrá emplearse un segmento de movimiento en Asediar una ciudad de la provincia (Indicar “Asediar Nombre de la Ciudad”), para combatir con la guarnición de la ciudad. En posteriores segmentos puede continuar moviéndose o realizar todos los asedios que desee. NO pueden

asediarse ciudades durante el 6º segmento de un turno.

- Si una provincia no contiene tropas enemigas, podrá emplearse un segmento de movimiento en Saquear el área (Indicar “Arrasar”), por cada unidad que saquea se inactivará un PPR de la provincia en la próxima fase económica. Si el número de unidades supera a los PPR del área, el exceso de unidades destruirá un PPR con resultados de 10 en 1D10. En posteriores segmentos puede continuar moviéndose o realizar todos los saqueos que se desee. Si se ejecutan varias órdenes de saqueo *consecutivas*, a la hora de determinar el número de PPRs inactivos y/o destruidos se contarán las unidades militares tantas veces como órdenes de saqueo se hayan dado.

Ejemplo; Un Líder con 5 unidades da tres órdenes de saqueo consecutivas en un área con 7 PPR. El resultado será que los 7 PPR quedan inactivos y se lanzarán $(5 \times 3 - 7) = 8$ D10 para determinar los PPR destruidos

- Un Líder podrá mover con sus unidades por mares al coste de 2 segmentos/Mar, siempre y cuando los Mares que atravesase tengan al menos 10 Flotas propias más (incluyendo aliados) que Flotas hostiles. Dado que en el momento que se imparten las órdenes de movimiento no se conoce si habrá supremacía marítima, la orden puede que se anule. Para dar esta orden NO puede emplearse el 6º segmento del turno.

4. COMBATE

4.1. Batallas Navales

En aquellas áreas en las que haya Flotas de Naciones hostiles se producirá combate naval, que se resolverá con el siguiente procedimiento:

- Tiradas de ataque: Cada bando tira 1D10 por cada Flota, hasta un máximo de 20 dados, cada resultado de 9 ó 10 eliminará una Flota enemiga.

- Modificadores aplicables: Por cada 2 puertos o fracción en exceso sobre los puertos del bando enemigo, se aplica +1 a la tirada de dado del bando que más puertos tenga en el mar donde se libra el combate. A la hora de contabilizar puertos se tendrán en cuenta:

- Los puertos de las Naciones con Flotas implicadas en el combate
- Los puertos de aquellas Naciones que, sin estar implicadas en el combate, tengan alianza militar con TODAS las Naciones de un bando y estén en guerra con TODAS las Naciones del otro bando.
- Los puertos de provincias independientes que tengan Alianza Militar con una de las Naciones.

- Retirada de unidades eliminadas: Ambos bandos toman las bajas de manera simultánea. Cuando haya Flotas de Naciones diferentes en un mismo bando, las bajas se reparten aleatoriamente.

- Determinar el vencedor: sólo se considerará que hay “vencedores” y “vencidos” en una Batalla Naval cuando se de una de las siguientes circunstancias:

- Un bando ha causado MÁS del doble de bajas al enemigo que las sufridas, siempre y cuando haya al menos un total de seis bajas entre ambos bandos: el bando que ha causado más bajas es el victorioso (siempre y cuando no tuviese una relación 2:1 ó mayor en tropas). O...
- ... el total de unidades enfrentadas es igual o mayor a 40: El bando que haya causado más bajas es el vencedor (siempre y cuando no tuviese una relación 2:1 ó mayor en tropas).

Si se da el caso de coexistir dos Naciones hostiles con una tercera, pero no aliadas entre sí, se librarán dos combates separados, determinándose aleatoriamente cuál de los combates se resuelve primero.

Las batallas navales se resolverán ANTES de iniciar la resolución de las órdenes de movimiento.

4.2. Batallas campales

Se producirán cada vez que un Líder entre en un área que contenga tropas enemigas (estén estas acompañadas o no de Líderes):

- Tiradas de ataque: Cada bando tira 1D10 por cada unidad propia, hasta un máximo de 15 dados. Las unidades de infantería eliminan unidades enemigas con resultados de 9 ó 10, las unidades de caballería eliminan unidades enemigas con resultados de 8, 9 y 10.

Cuando un bando tenga más de 15 unidades en combate, se lanzarán 15D10 por aquellas unidades que más posibilidades tengan que hacer bajas (en el siguiente orden: caballería veterana, caballería, infantería veterana, infantería). El reparto de bajas se hará aleatoriamente entre TODAS las unidades presentes (aunque no se hayan lanzado sus correspondientes D10).

- Retirada de unidades eliminadas: Ambos bandos toman las bajas de manera simultánea. Cuando haya unidades de distinto tipo o de facciones diferentes en un mismo bando, las bajas se reparten aleatoriamente.
- Determinar el vencedor: sólo se considerará que hay “vencedores” y “vencidos” en una Batalla cuando los dos bandos enfrentados tengan Líderes presentes y se de una de las siguientes circunstancias:
 - Un bando ha causado MÁS del doble de bajas al enemigo que las sufridas, siempre y cuando haya al menos un total de cuatro bajas entre ambos bandos: el bando que ha causado más bajas es el victorioso (siempre y cuando no tuviese una relación 2:1 ó mayor en tropas). O...
 - ... el total de unidades enfrentadas es igual o mayor a 20: El bando que haya causado más bajas es el vencedor (siempre y cuando no tuviese una relación 2:1 ó mayor en tropas).
- Unidades veteranas: Cuando se gane una batalla existirá la posibilidad de 1 en 1D10 de obtener

1D3 Unidades Veteranas. Estas unidades se reflejarán entre paréntesis (10(2) significará que hay 8 Infanterías normales y 2 Infanterías veteranas). Las unidades veteranas reciben +1 a sus tiradas de ataque.

4.3. Asaltos

Pueden realizarse cuando la provincia NO contenga ninguna unidad enemiga. Las unidades asaltantes producirán bajas con resultados de 10 en el dado (independientemente de que sean caballería, infantería, veteranas y del modificador del Líder que las acompañe), las guarniciones producirán bajas con resultados de 9 y 10.

Cuando se realice un Asalto a una ciudad, por cada Punto de Guarnición eliminado se lanzará 1D10, resultando permanentemente eliminado 1PPU por cada resultado de 8 ó mas.

Cuando todos los puntos de Guarnición de una ciudad sean eliminados, está pasará a estar ocupada por el asaltante. En caso de que en el asalto participen dos o más Naciones, la ciudad será ocupada por la nación del líder que tenga más unidades al final del asalto, excepto si una de las naciones asaltantes es el anterior dueño de una ciudad ocupada por otra Nación, en cuyo caso será el nuevo ocupante sin importar el número de unidades que aportara al asalto.

4.4. Asedios

Pueden realizarse cuando la provincia NO contenga ninguna unidad enemiga. Las unidades asediadoras (hasta un máximo de 10 unidades) producirán bajas con resultados de 10 en el dado (independientemente de que sean caballería, infantería, veteranas y del modificador del Líder que las acompañe), las guarniciones producirán bajas con resultados de 10.

Cuando se realice un asedio a una ciudad, por cada Punto de Guarnición eliminado se lanzará 1D10, resultando permanentemente eliminado 1PPU por cada resultado de 7 ó mas.

NO pueden asediarse ciudades durante el 6º segmento de un turno.

Si todos los puntos de Guarnición de una ciudad son eliminados, está pasará a estar ocupada por el asaltante. En caso de que en el asedio participen dos o más Naciones, la ciudad será ocupada por la nación del líder que tenga más unidades al final del asedio, excepto si una de las naciones que asedian es la anterior dueña de una ciudad ocupada por otra Nación, en cuyo caso será el nuevo ocupante sin importar el número de unidades que aportara al asedio.

4.5. Líderes

4.5.1. Efectos en el combate

Los Líderes se identifican habitualmente con un número, un Nombre y tienen un Modificador (de +0 a +3) que se suma a las tiradas de las unidades que lo acompañan en batallas campales.

Cuando en el mismo bando hay dos o más líderes, sólo se aplica el modificador más alto. En caso de empate, liderará la batalla el líder de más edad de entre los presentes. De todas formas, todos los líderes participarán en la batalla y aplicarán efectos de cartas históricas, independientemente de que lideren su bando en la batalla o no.

4.5.2. Edad

Los líderes tienen una presencia limitada en el tiempo, ya que irán “envejeciendo” paulatinamente hasta que desaparezcan del juego. Cada líder comienza con un valor entre 20 y 50 años que representa su “Edad”, que indicará de manera abstracta la combinación de edad, desgaste físico, desgaste político, etc... Los líderes van acumulando Edad a lo largo del juego por diversas causas:

- Al final de cada turno: +1 año
- Por cada batalla en la que se participa: +1 año
- Por cada batalla perdida: +2 años (adicionales al +1 por participar en la batalla)
- Cada vez que la Nación se rinda a otra Nación: +5 años

- Cada turno que la Nación finalice en FIASCO: +1 año
- Cada turno que la Nación finalice en COLAPSO: +2 años

Una vez que un Líder alcance 51 años o más, deberá chequearse su presencia en el juego al final de cada turno mediante 1D100: si el resultado obtenido es menor que la mitad de su edad (redondeando hacia abajo), el líder es retirado del juego. Algunas circunstancias en el juego pueden obligar a un líder a realizar un chequeo de edad, con la misma mecánica de resolución.

Cada vez que un Líder participe en una batalla deberá chequearse su edad:

- A 1/5 de su edad si la batalla es una Victoria
- A 1/3 de su edad si la batalla es una Derrota
- A 1/4 de su edad si la batalla no tiene vencedores ni vencidos

Las fracciones se redondearán hacia abajo.

Cada vez que al final del turno, la Nación esté en FIASCO o COLAPSO, un Líder de la Nación (aleatoriamente) deberá chequear su edad:

- A 1/5 de su edad en caso de FIASCO
- A 1/4 de su edad en caso de COLAPSO

Las fracciones se redondearán hacia abajo.

Los Personajes Históricos (Líderes con nombre) realizan sus chequeos de edad a un grado menos de lo habitual al resto de Líderes (1/2 de edad se convierte en 1/3. 1/3 en 1/4, etc...).

4.5.3. Nuevos Líderes

Cada vez que un líder es retirado del juego, la Nación recibirá otro líder de valores aleatorios, según su Nivel de Estrategia. Los Niveles de Estrategia van, de mejor a peor, de A a E:

Nivel A	1D100	Líder	Nivel D	1D100	Líder
	91 - 100	+3		71 - 100	+1
	74 - 90	+2		1 - 70	+0
	46 - 73	+1			
	0 - 45	+0			
Nivel B	1D100	Líder	Nivel E	1D100	Líder

	81 - 100	+2		81 - 100	+1
	50 - 80	+1		1 - 80	+0
	1 - 49	+0			
Nivel C	1D100	Líder	Nivel F	1D100	Líder
	91 - 100	+2		91 - 100	+1
	66 - 90	+1		1 - 90	+0
	1 - 65	+0			

La Edad con la que comienzan los Líderes se determinará aleatoriamente:

1D100	Edad
91 - 100	50
79 - 90	40
64 - 78	35
47 - 63	30
26 - 46	25
1 - 25	20

4.5.4. Despliegue y reemplazo de Líderes Independientes

Al principio de la partida, al despliegue habitual de las provincias independientes se añadirán 20 Líderes con las tropas que se indican a continuación:

- 5 Líderes F + 1 Infantería
- 5 Líderes F + 2 Infanterías
- 3 Líderes E + 2 Infanterías
- 2 Líderes E + 2 Infanterías + 1 Caballería
- 2 Líderes D + 2 Infanterías + 1 Caballería
- 1 Líder D + 3 Infanterías + 1 Caballería
- 1 Líder C + 3 Infanterías + 1 Caballería
- 1 Líder C + 3 Infanterías + 2 Caballerías

Estos Líderes se desplegarán de forma aleatoria entre todas las provincias independientes (no más de un Líder por provincia, repetir la asignación hasta que todos los Líderes estén desplegados).

Se registrará y actualizará la edad de todos los Líderes independientes de igual forma que los de las Naciones.

Cada vez que un Líder independiente se retire del juego, volverá a generarse y desplegarse un nuevo Líder independiente, según la tirada de 1D20:

- 1-5: Líder F + 1 Infantería
- 6-10: Líder F + 2 Infanterías
- 11-12: Líder E + 2 Infanterías

- 13-14: Líder E + 2 Infanterías + 1 Caballería
- 15-16: Líder D + 2 Infanterías + 1 Caballería
- 17: Líder D + 3 Infanterías + 1 Caballería
- 18: Líder C + 3 Infanterías + 1 Caballería
- 19: Líder C + 2 Infanterías + 2 Caballerías
- 20: Líder B + 3 Infanterías + 2 Caballerías

Estos Líderes se recolocarán de forma aleatoria en cualquiera de las provincias independientes al principio del juego, con la salvedad de que si la provincia elegida ya está anexionada por una Nación o ya contiene un Líder independiente, el Líder NO se desplegará y será retirado del juego permanentemente.

5. INFORMACIÓN

De forma general todos los datos acerca del juego serán conocidos por todos los jugadores a excepción de:

- Tesoro de cada nación
- Niveles de estabilidad de cada nación
- Cartas de otras Naciones, en mano o activas
- Términos de los tratados de paz
- Derechos de paso concedidos
- Edad de los Líderes
- PV acumulados
- Puntos de comercio
- Valores de guarnición de las ciudades (sólo se darán a conocer cuando sean asaltadas o asediadas)

6. TRATADOS DE PAZ

Los Tratados de Paz se firman entre las Naciones cuando éstas deciden terminar una guerra. Estos tratados deberán negociarse entre los jugadores en el espacio de turno que media entre la resolución del turno anterior y el fin de la fase diplomática.

6.1. Rendiciones

Cuando una Nación quiera terminar una guerra, podrá rendirse Condicional o Incondicionalmente.

- En una Rendición Condicional las Naciones establecerán los términos del tratado de mutuo acuerdo, acordando entre ambos qué ventajas concederá la Nación derrotada a la vencedora. Si no hay acuerdo, cualquier Nación podrá declinar los términos del tratado y continuar la guerra.
- Cuando una Nación ofrezca una rendición Incondicional a otra Nación, esta NO podrá rechazarla bajo ninguna circunstancia. Los términos del tratado NO serán negociados y la Nación vencedora elegirá aquellos que desee.

Pueden darse varios casos en que una Nación se vea OBLIGADA a rendirse:

- Cuando una Nación finalice el turno en Colapso y haya más unidades enemigas que propias (incluyendo aliados) en su territorio, las Naciones enemigas que tengan tropas en su territorio podrán exigir que la Nación se rinda Condicionalmente. Para que esta rendición se haga efectiva, todas las Naciones enemigas que tengan tropas en su territorio deberán estar de acuerdo en aceptar la rendición. Esta rendición se tratará como una rendición condicional, salvo que la Nación que se rinde NO podrá negociar los términos del tratado.
- Cuando una Nación finalice el turno en Colapso y haya más del doble de unidades enemigas que propias (incluyendo aliados) en su territorio, la Nación se rendirá incondicionalmente a todas las Naciones enemigas que tengan tropas en su territorio.
- Cuando una Nación finalice el turno en Colapso y todas sus ciudades estén ocupadas, la Nación se rendirá incondicionalmente a todas las Naciones enemigas que tengan tropas en su territorio.

Las Naciones que obtengan una rendición Condicional ganarán 15PV y un Nivel de estabilidad.

Las naciones que obtengan una rendición Incondicional ganarán 25PV y dos Niveles de estabilidad.

Las Naciones que se rindan Condicionalmente perderán un Nivel de estabilidad. Las naciones que se rindan Incondicionalmente perderán dos Niveles de estabilidad.

Todas las Naciones retirarán todas las tropas desplegadas en las Naciones con las que finalicen hostilidades, recolocándolas en la provincia que contenga su Capital.

En caso de una rendición Condicional, la Nación Vencedora tendrá derecho a la aplicación de hasta 3 cláusulas. En caso de una rendición Incondicional, la Nación Vencedora tendrá derecho a la aplicación de hasta 6 cláusulas.

6.2. Cláusulas aplicables a una Rendición

Los tratados de Paz derivados de una rendición reflejarán una o varias de las cláusulas que se presentan a continuación, sujetas a las restricciones que se explican en cada caso:

- Paz Forzosa: se establece un período de paz forzosa de 5 años, aplicable sólo a la Nación derrotada. Elegible 2 veces por turno y Nación rendida.
- Ganancia de Puntos de Victoria: la Nación Victoriosa gana 5 puntos de victoria extra. Elegible 2 veces por turno y Nación rendida.
- Pérdida de Puntos de Victoria: la Nación derrotada pierde 5 puntos de victoria. Elegible 2 veces por turno y Nación rendida.
- Ganancia de Estabilidad: la Nación Victoriosa gana un Nivel de Estabilidad. Elegible 2 veces por turno y Nación rendida.
- Indemnizaciones de Guerra: durante 5 años, la Nación derrotada transferirá 1T por cada PPU cada año a la Nación vencedora. Elegible dos veces por turno y Nación rendida.
- Cesión de Provincia: el control de una provincia de la Nación derrotada pasa a la Nación vencedora.

Sólo puede aplicarse si la Nación vencedora tiene tropas desplegadas en el área elegida. Sólo podrán escogerse provincias que sean adyacentes a una provincia controlada por la Nación vencedora (se considerará adyacentes también aquellas provincias que estén a un Mar de distancia).

Si la provincia cedida no tiene ciudades, cosechas, manadas, yacimientos ni minas, esta condición cuenta como UNA cláusula a efectos del límite de cláusulas aplicables en una rendición. Por cada ciudad que tenga la provincia, la cesión cuenta una cláusula extra para el límite de cláusulas exigibles. Si alguna de las ciudades tiene puerto, se aplica una cláusula extra. Si la provincia cuenta con cosechas, manadas, yacimientos o minas, cuenta como una cláusula extra.

Ejemplo: La cesión de una provincia con dos ciudades, dos puertos, cosechas y minas cuenta como 5 cláusulas para el límite de 6 que puede exigir una nación vencedora en una rendición incondicional. (1 por la cesión en sí + 2 ciudades + 1 por haber al menos un puerto + 1 por haber recursos extras).

Esta condición es elegible dos veces por turno (aunque sólo si es la misma nación vencedora la que la aplica) y sólo podrá ser aplicada a la provincia que contiene la capital de la Nación si ésta es la última provincia que posee la Nación derrotada. Cuando una Nación pierda su capital será eliminada permanentemente del juego, en cuyo caso la Nación que aplicó la condición gana 20PV.

- Cesión de derechos: los Niveles de relación establecidos entre una provincia independiente y la Nación derrotada se transfieren a la Nación vencedora. Elegible una vez por turno y sólo aplicable en rendiciones incondicionales.
- Retirada de derechos: los Niveles de relación establecidos entre una provincia independiente y la Nación derrotada se pierden y la relación se establece en Neutral. Elegible dos veces por turno y Nación rendida.
- Esfera de Influencia: La Nación rendida no podrá invertir tesoro en la provincia independiente que se designe durante 5 años. Elegible dos veces por turno y Nación rendida.
- Rotura de relaciones militares: La Nación rendida romperá una Alianza Militar con una Nación a elección del vencedor. Se ignoran las restricciones a la rotura de Alianzas Militares y las pérdidas de estabilidad asociadas, no generando Casus Belli. Elegible hasta dos veces por turno y sólo en rendiciones incondicionales.
- Rescisión de Derechos de Paso: La Nación rendida deberá revocar el Derecho de Paso a una Nación a elección del vencedor. Se ignoran todas las restricciones y las pérdidas de estabilidad asociadas, no generando Casus Belli. Elegible hasta dos veces por turno y sólo en rendiciones incondicionales.
- Rotura de relaciones comerciales: La Nación rendida deberá romper una Alianza Comercial con una Nación a elección del vencedor, no generando Casus Belli. Elegible una vez por turno y Nación rendida.
- Derecho de Paso: La Nación rendida concede Derecho de Paso al vencedor durante 5 años. La Nación vencedora no está obligada a retirar sus tropas de la Nación derrotada (podrá elegir retirarlas o no, a su elección). Elegible dos veces por turno y Nación rendida.
- “Retirada” de Líder: un Líder de la Nación rendida aumenta su edad en 20 años y deberá realizar un chequeo de edad. Elegible una vez por turno y Nación rendida.
- Desguace de Flota: 10 Flotas de la Nación derrotada son desmovilizados. Elegible dos veces por turno y Nación rendida.
- Tropas auxiliares: 5 Unidades de la Nación derrotada pasarán a ser controlada por la Nación vencedora. Elegible una vez por turno y Nación

rendida. Las tropas se recolocarán en la capital de la Nación que elije la clausula y serán elegidas primero en función de su menor valor en batalla y para unidades con el mismo valor en batalla, en función de su mayor coste de mantenimiento (en resumen, las peores unidades de la Nación).

- Desmovilización: 5 Unidades de la Nación derrotada son desmovilizadas. Elegible una vez por turno y Nación rendida. Las tropas serán elegidas primero en función de su mayor valor en batalla y para unidades con el mismo valor en batalla, en función de su menor coste de mantenimiento (en resumen, las mejores unidades de la Nación).

En caso de que una clausula esté limitada en el número de veces que puede elegirse en el mismo turno (independientemente del número de tratados que firme la Nación derrotada) y ésta sea elegida más veces de las estipuladas como máximo, prevalecerá la que corresponda a un tratado de rendición incondicional, la concedida a la Nación que llevase en guerra más tiempo con el rendido, la concedida a la nación que más tropas despliegue en el territorio del rendido o la que corresponda a la Nación con mayor Nivel de Estabilidad (se discriminará por el orden indicado); el resto de Naciones perderán los efectos de la cláusula escogida.

Se recomienda que todos los jugadores vencedores revisen los tratados entre ellos antes de validarlos para evitar estas situaciones. ATENCIÓN: Tratado aceptado en la Web = Tratado NO modificable.

Todos los tratados añadirán una cláusula extra de Paz Forzosa con duración de 5 años, aplicable tanto al vencedor como al vencido, sin perjuicio de cualquier otra clausula que se establezca y sin contar para el límite de cláusulas.

6.3. Treguas

Una Tregua es un Tratado de Paz en el que no hay Naciones vencedoras ni vencidas. Por la firma de este tratado las Naciones firmantes finalizarán hostilidades

y establecerán un período de Paz Forzosa de 5 ó 10 años, a elección de los firmantes.

7. PERÍODOS HISTÓRICOS

Cuando durante DOS años seguidos no haya una guerra declarada entre dos Naciones se abrirá un Período Histórico. Un Período Histórico será un turno de juego en el que se avanzarán 5 años en lugar del año de un turno normal.

7.1. Adaptación de reglas a los Períodos Históricos

En los turnos de 5 años se aplicarán las siguientes reglas:

- Todos los ingresos se multiplican por 5
- El grano y talentos necesario para mantener PPU se multiplica por 5
- Podrán aumentarse hasta dos Niveles de Estabilidad mediante cada tipo de inversión (T, G ó R).
- La guarnición de todas las ciudades controladas aumentará en 1 sin coste alguno.
- Los costes de mantenimiento se multiplican por 5.
- Podrán realizarse hasta tres acciones diplomáticas en cada Provincia Independiente, sin ningún tipo de limitación geográfica. En caso de conflicto tendrán preferencia las Naciones adyacentes por vía terrestre a la provincia, adyacentes por Mar, Naciones que tuvieran mayor Nivel de relación al inicio del período o Nación con mayor Nivel de Estabilidad (en el orden indicado), si hay empate en todos los criterios se perderán todas las cantidades invertidas.
- Los Líderes sumarán 5 años al final de cada período.
- Se robarán dos cartas, independientemente del número de cartas en mano (aunque el límite de

cartas al final del período seguirá manteniéndose).

- Los tratados cuyo vencimiento se encuentre dentro de los 5 años jugados deberán respetarse íntegramente durante todo el período (a excepción de aquellos que impliquen intercambio de mercancías, extrapolando las cantidades intercambiadas al número exacto de años que quedaban por cumplir).

7.2. Reglas adicionales

Durante los Períodos Históricos los jugadores podrán acceder a una serie de opciones no elegibles durante el resto de turnos:

- **Reforma del Ejército:** La Nación puede aumentar en 1 su Nivel de Estrategia invirtiendo 25T por provincia controlada (Mínimo: 100T, Máximo: 200T).
- **Reforma Militar:** La Nación puede añadir un nuevo Líder sin necesidad de retirar a ninguno de los actuales. Coste: 100T.
- **Renovación del Ejército:** Podrá retirarse un Líder del juego, generándose uno nuevo a cambio. Coste: 25T.
- **Reforma Política:** Permite a la Nación aumentar permanentemente en uno el Límite de Cartas. Coste: 25T por provincia controlada.
- **Reformas Legislativas:** Permite robar cartas extras, ignorando el límite de cartas, al coste de 50T por cada una.
- **Reformas Agrarias:** Permiten a la Nación aumentar en 1 la producción de Grano de una provincia al coste de 50T (máximo +1G en cada Provincia, sólo si la provincia ya tenía producción de grano).
- **Invertir tesoro para obtener PV:** la Nación recibirá 1PV por cada 50T invertidos.

Todas las acciones indicadas se resolverán al final de las acciones habituales, en el orden en que aquí se indican.

8. PUNTOS DE VICTORIA

Las Naciones recibirán puntos de victoria (PV) por los siguientes conceptos:

- 5 PV por cada batalla ganada
- 1 PV por cada unidad enemiga eliminada en exceso sobre las pérdidas propias en una batalla campal.
- 1 PV por cada 2 flotas enemigas o fracción eliminadas en exceso sobre las pérdidas propias en una batalla naval.
- Por cada Líder enemigo que sea retirado del juego como resultado de un chequeo de edad provocado por una batalla se obtendrán (2 + Modificador del Líder) PV.

En caso de que en una batalla o retirada de un Líder como consecuencia de una batalla participen dos ó más Naciones en el mismo bando, los PV obtenidos se repartirán proporcionalmente al número de unidades presentes al comienzo de la misma (redondeando fracciones hacia arriba).

- 5 PV por ocupar una ciudad de una Nación enemiga (estos PV se perderán si la Nación pierde el control de la ciudad por cualquier motivo distinto que la rendición de la nación propietaria de la misma).
- 10 PV por cada Provincia Independiente anexionada
- 5 PV cada vez que estando en Nivel de Estabilidad Óptimo se dé un efecto que normalmente permitiría a la Nación ganar un Nivel de estabilidad adicional
- 15 PV por obtener una Rendición Condicional.
- 25 PV por obtener una Rendición Incondicional.
- PV obtenidos por cumplir condiciones impuestas por Cartas de Historia (variable)

El juego terminará cuando se dé una de las siguientes condiciones:

- Una Nación alcanza 700 PV
- Una Nación que tiene 350 PV o más supera el doble de los PV de victoria de la segunda Nación con mayor número de PV.
- Una Nación ha conseguido rendir incondicionalmente en algún momento a todas las Naciones del juego.
- 6 Naciones han sido completamente eliminadas del juego. La Nación ganadora será aquella que mayor número de PV haya conseguido.
- Una Nación consigue Alianza Militar y Alianza Comercial con todas las Naciones del juego, no hay ninguna guerra en curso entre Naciones y es la que más PV tiene.
- Un jugador es declarado ganador por aclamación del resto de jugadores.

ORIGINAL

9. MARE NOSTRUM ESCENARIO N°1: LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA

Primer Turno de Juego: 522 Auc

Naciones Jugadoras:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| - Roma | - Reino del Bósforo |
| - Cartago | - Macedonia |
| - Egipto | - Illyria |
| - Imperio Seleucida | - Galos |
| - Armenia | - Germanos |
| - Ponto | - Dacios |
| - Pérgamo | |

Despliegue de Puntos de Comercio y Alianzas comerciales al inicio del Juego:

Los puntos de comercio indicados serán los puntos de comercio que los jugadores podrán desplegar GRATIS durante el primer turno de juego atendiendo a las siguientes reglas:

- El primer turno, el jugador tendrá un número de puntos de comercio ya 'comprados' y pendientes de colocar.
- Ese número de puntos de comercio, se distribuye 66% (redondeado hacia arriba) para ser colocados obligatoriamente en comercio con otras Naciones y 33% (redondeado hacia abajo) para ser colocado en comercio con independientes.
- No se pueden comprar más puntos de comercio el primer turno.
- No se puede cancelar la orden de puntos de comercio en dicho primer turno ya que tampoco se ha invertido dinero en ellos.
- Los puntos de comercio no colocados el primer turno, serán perdidos para siempre.
- Durante la primera fase de cobro, los Puntos de comercio se considerarán activos, aunque todavía no estén asignados a ninguna Nación o independiente.

GALOS

Provincias Controladas: GL1, GL2, GL3, GL4, GL5 y GL6

Capital: Gergovia

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 3

Tropas: 25 Inf, 10 Cab

Estadísticas de la Nación: 35 PPU, 38PPR, 9 Cosechas, 4 Minas, 7 Yacimientos, 3 Manadas, 0 Comercio

Tesoro: 100T, 2G, 2R, 1Cb

Reglas Especiales: Los Galos NO pueden contratar mercenarios

CARTAGO

Provincias Controladas: HP11, HP10, AF1, AF2, AF3, AF4, AF5, AF6 y AF7

Capital: Karjedón

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 4

Nivel de estrategia: C

Número de Líderes: 4

Tropas: 10 Cab, 25 InfMc, 50 Flotas

Estadísticas de la Nación: 55 PPU, 49PPR, 12 Cosechas, 7 Minas, 14 Yacimientos, 2 Manadas, 45 Comercio

Tesoro: 225T, 4G, 4R

EGIPTO

Provincias Controladas: AF10, AF11, AF12, AF13, AF14, AF15 y SR1

Capital: Alejandría

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: F

Número de Líderes: 3

Tropas: 25 InfMc, 50 Flotas

Estadísticas de la Nación: 45 PPU, 37PPR, 20 Cosechas, 5 Minas, 6 Yacimientos, 0 Manadas, 25 Comercio

Tesoro: 160T, 12G, 4R

Alianzas con Naciones: Alianza Comercial con Roma

IMPERIO SELEUCIDA

Provincias Controladas: SR7, PR1, PR2, PR3, PR4 y PR5

Capital: Seleucia

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 4

Tropas: 20 Inf, 10Cab, 5 CabMc, 15 Flotas

Estadísticas de la Nación: 64 PPU, 60PPR, 6 Cosechas, 5 Minas, 5 Yacimientos, 2 Manadas, 15 Comercio

Tesoro: 190T, 4G, 2R

ARMENIA

Provincias Controladas: AR3, AR4, AR5, AR6, AR7 y AR8

Capital: Artaxata

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 2

Tropas: 20 Inf, 5 Cab, 10 Flotas

Estadísticas de la Nación: 31 PPU, 29PPR, 5 Cosechas, 4 Minas, 10 Yacimientos, 1 Manada, 10 Comercio

Tesoro: 100T, 2G, 4R

PERGAMO

Provincias Controladas: AS1, AS2, AS3, AS4 y AS5

Capital: Pérgamo

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 2

Tropas: 20 Inf Mc, 5 Cab Mc, 30 Flotas

Estadísticas de la Nación: 51 PPU, 44PPR, 7 Cosechas, 3 Minas, 4 Yacimientos, 0 Manadas, 45 Comercio

Tesoro: 205T, 2R

Alianzas con Naciones: Alianza Comercial con Roma y Reino del Bósforo

PONTO

Provincias Controladas: AS14, AS15, AS16, AS17 y AS18

Capital: Sinope

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 3

Tropas: 20 Inf, 5 Cab, 20 Flotas

Estadísticas de la Nación: 46 PPU, 42PPR, 5 Cosechas, 5 Minas, 6 Yacimientos, 0 Manadas, 20 Comercio

Tesoro: 160T, 4G, 2R

REINO DEL BOSFORO

Provincias Controladas: BF4, BF5, BF6, BF7 y BF8

Capital: Quersoneso

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: F

Número de Líderes: 2

Tropas: 10 Inf, 5 Cab, 10 Inf Mc, 35 Flotas

Estadísticas de la Nación: 25 PPU, 22PPR, 8 Cosechas, 8 Minas, 11 Yacimientos, 2 Manadas, 40 Comercio

Tesoro: 150T, 2G, 2R, 1Cb

Alianzas con Naciones: Alianza Comercial con Roma y Pérgamo

DACIOS

Provincias Controladas: DC1, DC2, DC3, DC4, DC5 y DC6

Capital: Sarmizegetusa

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: F

Número de Líderes: 2

Tropas: 35 Inf

Estadísticas de la Nación: 21 PPU, 26PPR, 7 Cosechas, 5 Minas, 9 Yacimientos, 0 Manadas, 0 Comercio

Tesoro: 65T, 2R

Reglas especiales:

- Los Dacios NO pueden contratar mercenarios
- El mantenimiento de la Inf y Cab Dacia es de 1T/año

GERMANOS

Provincias Controladas: GM1, GM2, GM3, GM4, GM5, GM6 y GM7

Capital: -

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: F

Número de Líderes: 3

Tropas: 30 Inf, 5 Cab

Estadísticas de la Nación: 28 PPU, 37PPR, 7 Cosechas, 3 Minas, 6 Yacimientos, 1 Manada, 0 Comercio

Tesoro: 80T

Reglas especiales:

- Los Germanos NO pueden contratar mercenarios
- El mantenimiento de la Inf y Cab Germana es de 1T/año
- Los germanos no tienen capital. Si alguna acción requiere el uso de la capital, se considerará como tal el área controlada donde tengan más PPU.

ILLYRIA

Provincias Controladas: DM2, DM3, DM4, DM5 y DM6

Capital: Salona

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: E

Número de Líderes: 2

Tropas: 20 Inf, 5 Cab Mc, 25 Flotas

Estadísticas de la Nación: 40 PPU, 41PPR, 6 Cosechas, 4 Minas, 7 Yacimientos, 0 Manadas, 25 Comercio

Tesoro: 150T, 2R, 2G

MACEDONIA

Provincias Controladas: GR1, GR2, GR3, GR4 y GR5

Capital: Pella

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: D

Número de Líderes: 4

Tropas: 5 Cab, 20 Inf Mc, 20 Flotas

Estadísticas de la Nación: 40 PPU, 34PPR, 5 Cosechas, 8 Minas, 6 Yacimientos, 2 Manadas, 20 Comercio

Tesoro: 155T, 6R, 2G, 1Cab

ROMA

Provincias Controladas: IT1, IT2, IT3, IT4, IT5, IT6, IT7 y IT8

Capital: Roma

Límite de Cartas: 3

Cartas en Mano al inicio del juego: 3

Nivel de estrategia: D

Número de Líderes: 4

Tropas: 30 Inf, 10 Cab, 30 Flotas

Estadísticas de la Nación: 77 PPU, 65 PPR, 14 Cosechas, 3 Minas, 8 Yacimientos, 1 Manada, 30 Comercio

Tesoro: 245T, 4R, 6G, 1Cab

Alianzas con Naciones: Alianza Comercial con Pérgamo, Egipto y Reino del Bósforo

Alianzas con Independientes: Alianza Militar con HP8 y GL13

Reglas especiales:

- Roma NO puede contratar Infantería Mercenaria
- Los nuevos líderes romanos tienen un modificador de +50 a la tirada en la tabla de determinación de edad (4.5.3)