



# LIBRO DE REGLAS





## EL IMPERIO BIZANTINO DURANTE LA ERA JUSTINIANA

### INTRODUCCIÓN

Ponte tu túnica púrpura y adéntrate en el seno del poder, las salas doradas de la corte bizantina. Es el año 527, y el imperio se encuentra en el albor de una nueva era protagonizada por el emperador Justiniano I; es una época de gloria y peligros, de conquista y corrupción. La corte espera tu consejo... pero permanece alerta. Entre estos muros de mármol los susurros cortan más que las espadas, y cada reverencia oculta un filo o algo peor... un complot para socavar tu influencia.

Byzantion no se contenta con realizar una narración de la historia: te da la oportunidad de cambiarla. Se te ha pedido que recorras un mundo regido por la ambición, las intrigas y el destino divino, y el destino del imperio está en tus manos. Cada decisión determina tu futuro y el legado del imperio, desde la elaboración del borrador del Código de Justiniano hasta la construcción de la Hagia Sophia, pasando por las guerras que ponen a prueba la fuerza del imperio y las plagas que incapacitan a sus pobladores.

¡Pero no olvides esto, noble consejero! No debes lealtad al imperio, sino a tu propio ascenso. En cada ronda, el emperador te llamará a su corte con un importante decreto. Deberás discrepar, conspirar y ejercer tu influencia para determinar qué recibe su favor, y lograr así que el resultado de acontecimientos clave te permita alcanzar tus ambiciones. Forja alianzas. Traiciona a tus rivales. Gánate la confianza del emperador. Porque en Byzantion, la historia no la escriben los vencedores... sino aquellos que sobreviven a la corte.

### AVISO HISTÓRICO

*Byzantion* es un juego que bebe directamente de la historia real. Su arte, temática y atmósfera están inspirados en la grandeza de la era justiniana. Aunque nuestro equipo ha realizado una investigación exhaustiva para capturar el espíritu de la época, Byzantion no pretende ser una simulación histórica, sino un juego de mesa divertido y competitivo. Algunas libertades creativas y ciertas inconsistencias históricas han sido necesarias para ofrecer unas mecánicas de juego equilibradas e interesantes. Nuestro objetivo es que pruebes *Byzantion* y que esto despierte tu curiosidad sobre su historia, no que compruebes la veracidad de cada detalle.

### NOMBRES HISTÓRICOS

En Byzantion utilizamos unas pocas palabras de la antigüedad, y este párrafo describe el uso de estas palabras, cómo se pronuncian y el significado que tienen en el juego.


**Auctoritas** (aouktoritas): derivada de la palabra latina para autoridad. Es un tipo de recurso en el juego.

**Civicus** (kivicus): derivada de la palabra latina para ciudadanos, se refiere a los asuntos civiles y al orden civil. Es un tipo de recurso en el juego.

**Demoi** (dimoi): los demoi son las cuatro facciones del juego. La palabra tiene el mismo significado que jugador o jugadores.

**Díptico**: un díptico consular era originalmente encargado por un consul ordinarius, el consejero de mayor rango, para señalar el haber obtenido dicho puesto; se usa para seguir la cuenta de las rondas del juego.

**Doxa** (dohcsa): significa gloria, y es la palabra utilizada para designar a los puntos de victoria.

**Dynamis** (dínahmis): significa poder. Se refiere a los puntos de acción del juego, las fichas de dynamis .

**Eclesiástica**: derivada de la palabra latina para iglesia. Es un tipo de carta de imperio en el juego.

**Emporion** (emborihon): derivada de la palabra griega para comercio. Es un tipo de carta de imperio en el juego.

**Fides** (fi-thes): derivado de la palabra latina para fe. Es un tipo de recurso en el juego.

**Frumentun**: derivada de la palabra latina para grano. Es un tipo de recurso en el juego.

**Keimelion** (jimelion) es una reliquia sagrada y en el juego representa uno de los cuatro objetos que los jugadores obtienen tras elegir su iniciativa.

**Lapis** (lapish): derivada de la palabra latina para piedra. Es un tipo de recurso en el juego.

**Labaron**: derivada de la palabra griega para bandera, en el juego es un tipo de keimelion.

**Lignum** (linum): derivada de la palabra latina para madera. Es un tipo de recurso en el juego.

**Nomisma** (nómismá), en plural nomismata, significa moneda, y es la divisa que se usa para utilizar tus cartas de imperio.

**Palatina** (palatin) derivada de la palabra latina para señor feudal. En el juego es un tipo de carta de imperio.

**Rustica** (rustika): derivada de la palabra latina para rural. Es un tipo de carta de imperio en el juego.

**Stratitika** derivada de la palabra latina para milicia. Es un tipo de carta de imperio en el juego.

**Virtus** (virtus): derivada de la palabra latina para fuerza espiritual. Es un tipo de recurso en el juego.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

HISTORIA GENERAL .....	02, 03
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	04
COMPLEMENTOS .....	05
COMPONENTES .....	06,07
OBJETIVO DEL JUEGO .....	08
CARTAS DE EVENTOS .....	09
CARTAS DE IMPERIO .....	10
CARTAS DE INTRIGA.....	11
CARTAS DE MISIÓN .....	11
PREPARACIÓN DEL JUEGO .....	12, 13

## RONDAS, FASES Y TURNOS

EL ANILLO IMPERIAL.....	14
RONDAS .....	14
LAS TRES FASES .....	14
REALIZACIÓN DE TURNOS EN LA FASE DE ACCIONES .....	14

## FASE DE EVENTOS

ORDEN DE INICIATIVA .....	15
COFRES DE MARFIL.....	15
KEIMELION .....	16
CÓMO INFLUENCIAR EN EL EMPERADOR.....	17

## FASE DE ACCIONES

CONSUMIR DYNAMIS.....	18
LAS SEIS ACCIONES .....	18
DESCARTE DE CARTAS.....	18
ACCIÓN: ROBAR CARTAS .....	19
ACCIÓN: USAR CARTAS .....	20
FORMACIÓN DE BANDONS .....	21
ACCIÓN: ACTIVAR UNA CARTA O BANDON.....	22
ACCIÓN: VENDER RECURSOS .....	23
ACCIÓN: COMPRAR RECURSOS .....	24
ACCIÓN: RENOVAR EL MERCADO .....	24

## FASE DE RESOLUCIÓN

APORTACIÓN DE RECURSOS.....	25
COMPLECIÓN DE EVENTOS.....	26
COLOCACIÓN DE UNIDADES .....	27
EVENTOS DE DESAFÍO .....	27
PREPARAR LA SIGUIENTE RONDA.....	27

## OBTENCIÓN DE LA VICTORIA

USO DE CARTAS DE INTRIGA DE FIN DE PARTIDA .....	28
OBTENCIÓN DE DOXA POR CARTAS Y RECURSOS .....	28
REVELAR CARTAS DE MISIÓN .....	29
CUÁDRIGA: EL PRIMERO EN TRIUNFAR.....	29

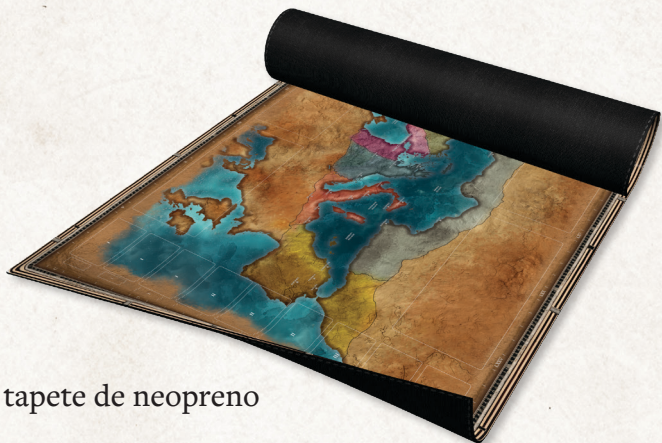
MODO INDIVIDUAL.....	30-33
----------------------	-------

CARD CLARIFICATIONS.....	34, 35
--------------------------	--------

GLOSARIO .....	36
----------------	----



# COMPLEMENTOS



1 x tapete de neopreno



1 x libro Chronicles of the  
Purple Throne  
40 páginas



1 x The Last Strategos: War and  
Treachery in Justinian's Empire  
40 páginas



12 x monedas de oro  
*Metal*



16 x monedas de plata  
*Metal*



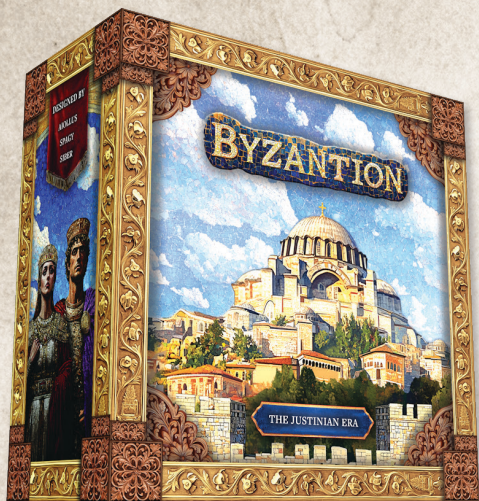
20 x monedas de cobre  
*Metal*



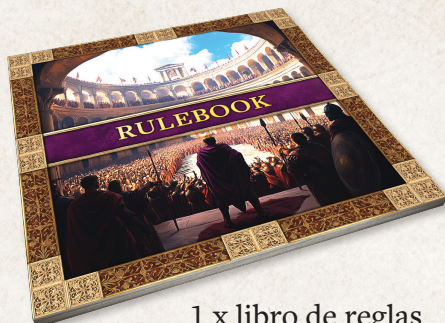
1 x bolsa de monedas



# COMPONENTES



Caja con dos partes



1 x libro de reglas  
40 páginas



(2x4) x sellos de demoi



4 x Keimelion



1 x anillo imperial



40 x cofres de marfil



20 x Lignum



20 x Auctoritas



20 x Virtus



1 x díptico



100 x cartas de imperio



40 x cartas de intriga

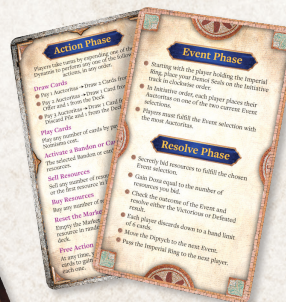


12 x monedas de oro  
Cartón

100 x cartas de imperio



25 x cartas de misión



4 x cartas de referencia

1 x carta de referencia individual



4 x cartas de ayuda de keimelion



20 x Civicus



20 x Frumentum



16 x monedas de plata  
Cartón



20 x monedas de cobre  
Cartón



30 x cartas individuales



30 x cartas de evento



20 x Fides



20 x Lapis



20 x fichas de dynamis



6

# COMPONENTES



7 x miniaturas de catafractos  
unidad de Stratiotika



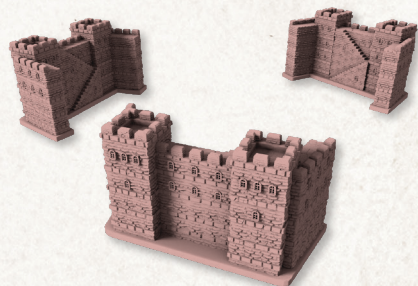
10 x miniaturas de legión  
unidad de Stratiotika



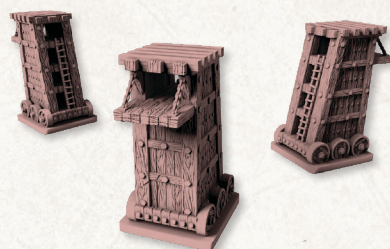
10 x miniaturas de sacerdote  
unidad eclesiástica



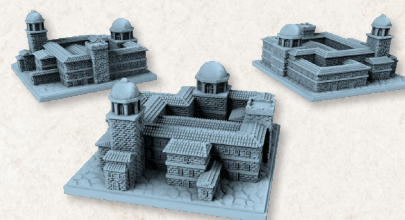
10 x miniaturas de monje  
unidad eclesiástica



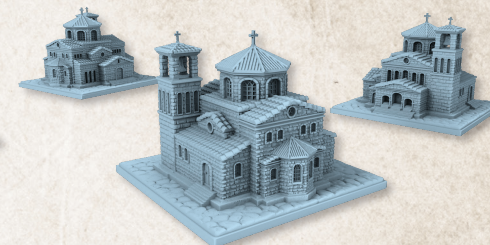
3 x Fortifications Miniature  
unidad de Stratiotika



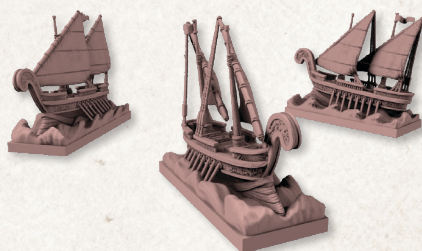
3 x miniaturas de torres de asedio  
unidad de Stratiotika



3 x miniaturas de monasterio  
unidad eclesiástica



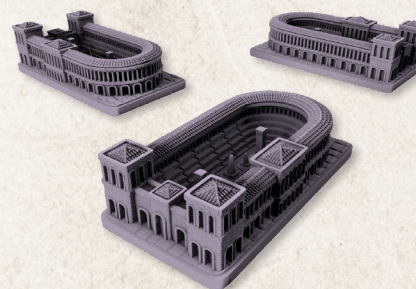
3 x miniaturas de iglesia  
unidad eclesiástica



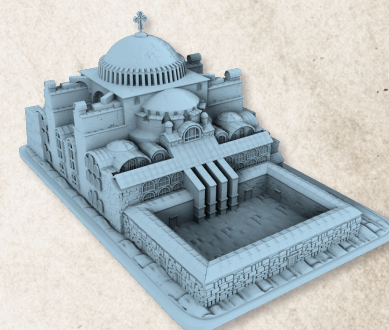
3 x miniaturas de dromones  
unidad de Stratiotika



4 x miniaturas de cuádriga



3 x miniaturas de hipódromo  
unidad Palatina



1 x miniatura de Hagia Sophia  
unidad eclesiástica



7 x miniaturas de nave mercante  
unidad de Emporion



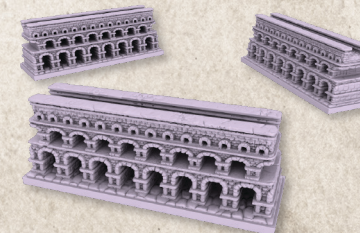
10 x miniaturas de mercader  
unidad de Emporion



7 x miniaturas de caravana  
unidad de Emporion



10 x miniaturas de senador  
unidad Palatina


















3 x miniaturas de acueducto  
unidad Palatina










# OBJETIVO DEL JUEGO


## OBJETIVO DEL JUEGO

Al inicio de cada ronda, los jugadores comienzan a influenciar al emperador para que seleccione uno de los dos eventos disponibles con su recurso Auctoritas . A continuación, los jugadores usan sus acciones para elegir cartas con su Auctoritas , luego las usan con sus Nomismata , y recogen recursos, que luego aportan para completar el evento, y poder así ganar más Doxa  que sus rivales. Las nomismata  no se consideran un recurso. Estos son los recursos: Auctoritas , Civicus , Virtus , Fides , Lapis , Lignum  and Frumentum .

Las monedas de bronce equivalen a 1 Nomisma , las monedas de plata equivalen a 5 Nomismata , y las monedas de oro equivalen a 10 Nomismata .

La mayor cantidad de  se otorga a los jugadores que aportan recursos en los eventos, que salen victoriosos  de dichos eventos y que completan las misiones de sus tarjetas de misión. La partida se juega en rondas, y cada una se divide en tres fases:

1. **Fase de eventos** – los jugadores seleccionan su iniciativa en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que tiene el anillo imperial, reciben su keimelion correspondiente y colocan su Auctoritas  para votar por una de las dos opciones de evento.
2. **Fase de acciones** – los jugadores usan sus fichas de **Dynamis**  (puntos de acción) para robar cartas, usarlas y organizarlas en montones llamados **bandons**, activan esos bandons para obtener recursos y usan el mercado para comprar y vender recursos.
3. **Fase de resolución** – en secreto, los jugadores aportan los recursos que el evento seleccionado requiere, obtienen Doxa  por cada recurso aportado y comprueban si se ha reunido el total de recursos requerido para cumplir los requisitos del evento; esto determinará si han salido **victoriosos**  o si han sido **derrotados** . Después, el anillo imperial pasa al siguiente jugador, el díptico desciende al siguiente evento, y comienza una nueva ronda.

Byzantion es un juego de gestión de recursos competitivo en el que los jugadores controlan a los cuatro demoi del imperio bizantino. Los demoi son poderosas facciones del hipódromo con influencia política que luchan para conseguir la mayor cantidad posible de Doxa  (gloria), representada por las cuádrigas que corren por la senda de doxa que rodea el tablero. La mayor cantidad de doxa se otorga a los jugadores que aportan recursos en los eventos, que salen victoriosos de dichos eventos y que completan las misiones de sus tarjetas de misión al final de la partida.

# TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE EVENTO

### PREPARACIÓN DE EVENTOS

Las cartas de evento se dividen en tres eras cronológicas: **Edad I**, **edad II** y **edad III**. La edad aparece indicada en el reverso de cada carta de evento.

Cuando se prepara la partida, se decide la duración de la partida.

### Posibles duraciones:

- **Partida estándar:** Selecciona 6 eventos (uno de la edad I, dos de la edad II y tres de la edad III).
- **Partida maratoniaca:** Selecciona 9 eventos (tres de cada edad), para preparar una partida de 9 rondas.



Baraja las cartas de evento en diferentes mazos según su edad, luego roba aleatoriamente el número de cartas correspondiente de cada mazo en función de la duración de partida escogida. Colócalas en el tablero en orden cronológico. Si dos eventos tienen la misma fecha, colócalos alfabéticamente.

Coloca el díptico a la izquierda del primer evento. La partida se desarrolla en rondas, y se hace frente a un evento en cada ronda. Después de cada ronda, desplaza el díptico hacia abajo para que siempre esté a la izquierda del evento actual.

### EVENTOS DE DESAFÍO


Algunos eventos no ofrecen dos opciones como otros eventos. En vez de eso, incluyen un paso extra después de completarlos. Para conseguir más detalles sobre estos eventos, consulta la página 26.



### ELEMENTOS DE CARTAS DE EVENTO



Una carta de evento contiene los siguientes elementos:

- 1 Ilustración del evento
- 2 Nombre del evento
- 3 Fecha del evento
- 4 Trasfondo del evento
- 5 Área en la que colocar miniaturas
- 6 Recompensa para el mayor contribuidor **V** si el evento se completa
- 7 Penalización para el menor contribuidor **D** si el evento se cancela
- 8 Espacio para poder Auctoritas  en la opción 1
- 9 Nombre de la opción 1
- 10 Unidades colocadas si se selecciona la opción 1 y el evento se completa
- 11 Recursos requeridos para completar el evento

# TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE IMPERIO

### PREPARACIÓN DE CARTAS DE IMPERIO

Cuando se prepara la partida, y después de que los jugadores hayan seleccionado tres cartas de misión, cada jugador recibe 9 cartas de imperio aleatorias que se añaden a su mano.

1. Cada jugador selecciona una carta, y pasa las cartas restantes al siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj.
2. Este proceso se repite hasta que cada jugador haya elegido 6 cartas. Habrá 3 cartas restantes que cada jugador habrá rechazado.
3. Baraja las cartas rechazadas por todos los jugadores y colócalas boca arriba en el montón de descartes.
4. Cada jugador comienza la partida con las 6 cartas que ha escogido.

### TIPOS DE CARTAS DE IMPERIO

Las cartas que tengan iconos de dos tipos se considerarán como pertenecientes a ambos tipos para cualquier regla que los requiera.

-  Palatina
-  Ecclesiástica
-  Stratitotika
-  Emporion
-  Rustica

### CARTAS DE HÉROE Y CARTAS QUE NO SON HÉROE


Una carta de imperio puede ser una carta de héroe o una carta que no sea de héroe. Una carta de héroe se identifica por el número de parejas de laureles en el icono que indica su tipo:

- **Sin laureles:** No es una carta de héroe.
- **Con laureles:** Carta de héroe de nivel 1, 2 o 3



Las cartas de héroe tienen una habilidad pasiva que se activa cada vez que se da la condición indicada. Las cartas que no son de héroe poseen una habilidad instantánea que se ejecuta una sola vez, justo cuando la carta se utiliza. Las cartas de héroe también forman bandones (ver página 20). El uso de las habilidades de las cartas de héroe y las cartas que no son de héroe siempre es opcional.

### CÓMO USAR UNA CARTA DE IMPERIO

Mientras se desarrolla la partida, usarás cartas de imperio de tu mano a tu zona de juego pagando su coste en nomismata .



La carta de imperio incluye los siguientes elementos:

- 1 Ilustración de la carta de imperio
- 2 Nombre de la carta de imperio
- 3 Coste en nomismata para usar la carta
- 4 Tipo primario de la carta
- 5 Tipo secundario de la carta
- 6 Nivel de héroe primario
- 7 Nivel de héroe secundario
- 8 Recursos que produce la carta
- 9 Texto de la habilidad pasiva (carta de héroe) o habilidad instantánea (carta que no es de héroe)

# TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE INTRIGA

Hay un tipo especial de cartas de imperio, las cartas de intriga. Puedes identificar estas cartas porque no tienen ningún icono de producción. Las cartas de intriga normalmente se usan en la zona del jugador y se quedan allí, ya que es posible que otras cartas puedan usarlas. Sin embargo, su principal utilidad radica en su habilidad instantánea, que suele ser poderosa.



La diferencia más importante de las cartas de intriga es que, mientras que para usar otras cartas de imperio se necesita la acción usar carta y de uno de Dynamis, las cartas de intriga se pueden usar en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno, y no requieren ningún tipo de acción. Las cartas de intriga se han diseñado para usarse en momentos específicos. Cuando se usa una carta de intriga para cancelar la acción de otro jugador, debes usarla inmediatamente después de que el jugador declare su acción, y antes de que empiece a usar cartas, consumir recursos o seleccionar jugadores para su acción. Es más, puedes usar una carta de intriga que cancela otras cartas para cancelar cualquier otra carta de intriga, incluso una que también cancele otras cartas.

### Ejemplos:

Hay cartas de intriga que deben usarse:

- Cuando te declaran derrotado **D** o victorioso **V** en un evento.
- Como respuesta a la carta de intriga de otro jugador, para cancelarla in order to cancel it.

- Durante la fase de eventos, mientras usas tu Auctoritas para influenciar al emperador.
- Cuando otro jugador trata de realizar una acción para cancelar la acción de dicho jugador.
- Cuando se aporten recursos en un evento de desafío.
- Tras el fin de la partida, antes de calcular la Doxa obtenida de componentes, cartas y carta de misión.
- Durante tu acción.

## CARTAS DE MISIÓN

Cuando recibas misiones, escoge 5 misiones y descarta 1. Al final de la edad II, descarta 1 misión más para quedarte con 3 misiones. Esas cartas serán un secreto y solo se revelarán al final de la partida para conseguir Doxa extra. Estos puntos de victoria ocultos pueden derrocar al presunto vencedor y ejercen un fuerte influencia en decisiones estratégicas durante el desarrollo de la partida.







Las cartas de misión contienen los siguientes elementos:


- 1 Ilustración de la carta de misión
- 2 Nombre de la carta de misión
- 3 ID de la carta
- 4 La misión, que determina cuánta Doxa puede obtener un jugador y cuáles son las condiciones para conseguirla

**Ejemplo:** La carta Guardianas de las conspiraciones indica: "Si eres el que más cartas de intriga ha usado, obtén 5 doxa."

Un jugador que conserve esta carta tratará de usar muchas cartas de intriga y estudiará cuántas cartas de intriga usan otros para procurar ser el que más haya utilizado al final de la partida.

# PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Contador de rondas. Coloca el díptico en la primera posición ( I ).
- 2 Tres espacios en los que podrás colocar tres eventos aleatorios de la edad I.
- 3 Tres espacios en los que podrás colocar tres eventos aleatorios de la edad II.
- 4 Tres espacios en los que podrás colocar tres eventos aleatorios de la edad III.
- 5 Senda de doxa: coloca tu cuádriga aquí. El jugador con el anillo imperial coloca su cuádriga en el número 5, y luego, en el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores colocan sus cuádrigas en los números 6, 7 y 8.
- 6 Las cuatro áreas de jugador. Coloca tus recursos, fichas de Dynamis  y sello de demoi aquí. Los jugadores empiezan con 2 de Auctoritas  y 5 Nomismata . Además, durante la partida, colocarás todas las cartas de imperio y tu keimelion en esta área. Los jugadores obtienen una cantidad de fichas de Dynamis  en función de la cantidad de jugadores:

CANTIDAD DE JUGADORES	DYNAMIS 
4 JUGADORES	4
3 JUGADORES	5
2 JUGADORES	6



# PREPARACIÓN DEL JUEGO



7 El imperio bizantino: Esta área está dividida en seis territorios. Todos los territorios empiezan vacíos, y contendrán las miniaturas de todos los eventos completados.

8 La senda de iniciativa. Consulta la página 14.

9 El mercado: Coloca aleatoriamente una unidad de cada recurso en los primeros siete espacios.

10 El mazo: Baraja todas las cartas de imperio, incluidas las cartas de intriga y colócalas boca abajo. A continuación, cada jugador roba 9 cartas para empezar a escoger. Consulta la página 8.

11 La oferta: Después de escoger, revela las primeras 8 cartas del mazo y colócalas boca arriba, una en cada espacio.

12 El montón de descarte: Durante la partida, coloca todas las cartas descartadas boca arriba en este espacio.

## EL ANILLO IMPERIAL

El anillo imperial hace las veces de ficha de primer jugador. El final de cada ronda, pasa el anillo imperial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. El anillo imperial determina el orden en el que los jugadores colocan sus sellos de demoi en la senda de iniciativa durante la fase de eventos.

### Inicio de la partida:

- El anillo imperial se ofrece al jugador que haya visitado un museo más recientemente.
- Si ningún jugador cumple esta condición, se le otorga al jugador que haya leído un libro histórico más recientemente.
- Si no se consigue desempatar, se le otorga al jugador que haya visto un documental histórico más recientemente.
- Si nadie cumple este último requisito, no deberíais estar jugando a juegos de mesa. ¡Tomáos un descanso y ved un documental histórico juntos! Tenéis tantas cosas que descubrir, y la historia tiene tantas cosas sorprendentes que enseñarnos... El anillo imperial se concede al primero que se siente en el sofá.

## RONDAS

La partida se divide en una serie de rondas igual al número de eventos. En cada ronda, los cuatro demoi tratan de completar el evento en curso y se preparan para futuros eventos.

### Posibles duraciones de partida:

- **Partida estándar:** Selecciona 6 eventos (uno de la edad I, dos de la edad II y tres de la edad III).
- **Partida maratónica:** Selecciona 9 eventos (tres de cada edad), para preparar una partida de 9 rondas.

Cada ronda se divide en tres fases distintas.

## LAS TRES FASES

Cada ronda se divide en tres fases:

1. **Fase de eventos**
2. **Fase de acciones**
3. **Fase de resolución**




### FASE DE EVENTOS

Los Demoi determinan su orden de iniciativa en la ronda, y tratan de influenciar al emperador para que este elija una de las opciones de evento.

### FASE DE ACCIONES

Los demoi se van turnando para reunir los recursos necesarios para completar el evento disponible elegido y fortalecer su posición con vistas a futuros eventos.

### FASE DE RESOLUCIÓN

Los demoi realizan aportaciones para el evento actual y obtienen Doxa  por sus esfuerzos. En función del resultado, se aplicará la resolución victorioso  o derrotado .

## REALIZACIÓN DE TURNOS EN LA FASE DE ACCIONES

Durante la fase de acciones, los demoi se van turnando para realizar varias acciones con las que recogen los recursos necesarios para completar el evento actual y fortalecer su posición con vistas a futuros eventos.

# FASE DE EVENTOS

## ORDEN DE INICIATIVA

### ORDEN DE INICIATIVA

Al principio de cada ronda, se debe determinar el orden de iniciativa. Este orden determina:

- La secuencia que seguirán los demoi cuando traten de influenciar en el emperador durante la fase de eventos.
- El orden en el que los jugadores realizarán acciones durante la fase de acciones.

### SENDA DE INICIATIVA

La senda de iniciativa tiene cuatro posiciones llamadas I, II, III, y IV.

- Los jugadores colocan sus sellos de demoi en cualquier posición disponible.
- Las cuatro posiciones están disponibles incluso en partidas con menos de cuatro jugadores.

Los jugadores colocan sus sellos de demoi en cualquier espacio disponible de la senda de iniciativa, empezando por el jugador que tiene el sello imperial, y siguiendo después el orden de las agujas del reloj.

### ELECCIÓN DE UNA POSICIÓN

Cuando elijas una posición, ten en cuenta tres factores:

#### 1. Posición

- Jugar antes otorga una ventaja durante la fase de acciones porque puedes seleccionar cartas de la oferta o los recursos del mercado antes que otros.
- Sin embargo, durante la fase de eventos, jugar antes es una desventaja, porque es posible que reveles antes cuáles son tus intenciones. En la fase de eventos siempre es mejor actuar más tarde.

#### 2. Cofres de marfil

- Cada posición revela un cofre de marfil, que puede contener valiosos recursos que puedes necesitar.

#### 3. Keimelion

- Cada posición te permite acceder a un keimelion único que te ofrece una poderosa habilidad durante la ronda. Elegir la habilidad adecuada puede ser crucial.

## COFRES DE MARFIL

Al principio de cada ronda, retira los cofres de marfil de la ronda anterior. Luego coloca un cofre de marfil boca abajo aleatoriamente en cada posición. Tras colocarlos, dales la vuelta para mostrar su contenido.



Cuando un jugador coloca su sello de demoi en una de las posiciones disponibles, también recibe el botín indicado en el cofre de marfil. Este suele consistir en un recurso y en algunas Nomismata (monedas). A veces, hay cofres de marfil inusuales que pueden otorgar un Dynamis (moneda especial) extra, pero solo durante esa ronda.



No retires el cofre de marfil después de recoger su contenido. Algunas cartas tienen habilidades que te permiten llevarte ese contenido varias veces.

# FASE DE EVENTOS

## KEIMELION

Hay cuatro keimelion disponibles, y el que recibes depende de la posición en la que colocas tu sello de demoi. Cada keimelion otorga una habilidad única durante la ronda.

### POSICIÓN I: LABARUM

El jugador que ostenta el labarum obtiene 1 **Dynamis** extra durante esa ronda.



### POSICIÓN II: CÁLIZ

El jugador que ostenta el cáliz obtiene una bonificación que depende del tipo de evento actual:

- Si el evento es un evento de desafío (consulta la página 26), y este se completa, obtiene 2 recursos del tipo usado para la desafío. Estos recursos deben usarse en el desafío; en caso contrario, se descartan.
- Si el evento no es una desafío, recibe 2 de **Auctoritas** que deben usarse durante la fase de eventos cuando esté influyendo en el emperador; en caso contrario, se descartan.

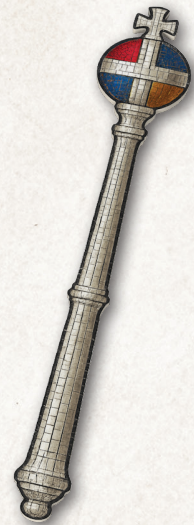


### POSICIÓN III: CETRO

El jugador que ostenta el cetro es el que deshace todos los desempates que tengan lugar durante la ronda.

Este decide quién es el vencedor en cualquier empate, ya sea cuando se esté influyendo en el emperador, cuando se determine quién es el mayor o el menor contribuidor o en la resolución de un evento de desafío.

Si nadie ostenta el cetro en esta ronda, esta función pasa al jugador que tenga el sello imperial en la ronda.



### POSICIÓN IV: ROBES

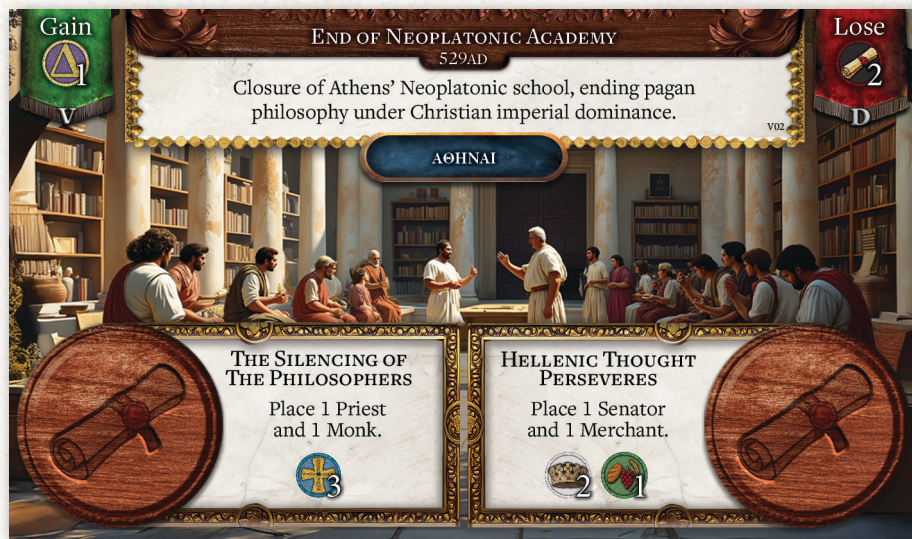
El jugador que ostente el robes obtiene el doble de recompensa otorgada por la resolución victorioso **V** si fue el que aportó más recursos en un evento, o no sufre ninguna penalización si fue el que menos aportó **D** en un evento que resultó fallido.



# FASE DE EVENTOS

## CÓMO INFLUENCIAR EN EL EMPERADOR

Cuando es posible elegir entre varios eventos, el emperador debe decidir cuál de las dos opciones se llevará a cabo. **Por ejemplo:** ¿Deberíamos cerrar la Academia neoplatónica de Atenas, para acabar con la filosofía pagana e imponer el dominio cristiano, o debería seguir abierta?



Históricamente, la academia se cerró en el año 529 por decisión de Justiniano. Sin embargo, en este juego, tienes el poder de cambiar la historia. Puedes influenciar en el emperador para preservar el pensamiento heleno en vez de silenciar a los filósofos.

Los demoi normalmente tratarán de influenciar en el emperador según cuáles sean sus intereses.

- **Opción 1:** Silenciar a los filósofos requiere 3 de Fides.
- **Opción 2:** Preservar el pensamiento heleno requiere 2 de Civicus y 1 de Frumentum.

Si un jugador ha invertido en Fides, es posible que prefiera la opción 1 para usar lo que tiene. Al mismo tiempo, las decisiones de cada demoi están motivadas por sus cartas de misión ocultas.

**Por ejemplo, las dos opciones del evento son:**

- Opción 1: coloca 1 sacerdote y 1 monje
- Opción 2: coloca 1 senador y 1 mercader

Un jugador con una carta de misión que otorgue Doxa extra por cada unidad eclesiástica (como un sacerdote o un monje) optará preferentemente por la opción 1.

## ASIGNACIÓN DE AUCTORITAS

Siguiendo el orden de iniciativa, el primer jugador asignará cualquier cantidad de Auctoritas a una de las dos opciones. A continuación lo hará el segundo jugador, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan asignado su Auctoritas.

El jugador que asigne más Auctoritas para influenciar en el emperador recibe 2 de Doxa. Si hay más de un jugador empatado para el primer puesto, todos los jugadores empatados reciben 1 de Doxa.

Cuando se haya asignado la Auctoritas, esta no se puede cambiar ni ajustar salvo con cartas de intriga. Cuando todos los jugadores hayan asignado su Auctoritas, la opción con el mayor total gana. A continuación, los jugadores deben reunir los recursos necesarios para completar dicha opción durante la ronda.

Jugar más tarde en el orden de iniciativa es ventajoso cuando se está influyendo en el emperador, ya que puedes ver cuánta Auctoritas se ha invertido y puedes decidir si quieres aportar más o ninguna en absoluto si la opción que prefieres va ganando. En caso de empate, el jugador con el cetro indica cuál es la opción vencedora. Si ningún jugador ostenta el cetro en esta ronda, el que tenga el anillo imperial se encargará de deshacer el empate.






El primer jugador asigna 2 auctoritas a la opción 2



El segundo jugador asigna 3 auctoritas a la opción 1

# FASE DE ACCIONES

## GASTO DE DYNAMIS

Durante la fase de acción, los jugadores se van turnando. Cuando llega su turno, un jugador gasta un Dynamis  para realizar una de seis posibles acciones. Cuando un jugador consume todo su Dynamis , ya no podrá realizar más acciones y debe pasar el turno. El proceso se repite hasta que ningún jugador pueda realizar ninguna acción. Después, todo el Dynamis  utilizado se devuelve a cada jugador, y comienza la siguiente fase






## LAS SEIS ACCIONES

Las seis acciones que puede realizar un jugador son:

- Robar cartas
- Usar cartas
- Activar un bandon
- Vender recursos
- Comprar recursos
- Renovar el mercado

Un jugador puede hacer cualquiera de estas acciones las veces que quiera, en cualquier orden, siempre que sea capaz de realizarlas.


## DESCARTE DE CARTAS




En cualquier momento durante una acción, un jugador puede descartar cualquier cantidad de cartas de su mano al montón de descarte, en cualquier orden. El jugador obtiene 1 de Auctoritas  y 2 Nomismata  por cada carta descartada. Esto no cuenta como acción y no es necesario consumir Dynamis  para hacerlo.



# FASE DE ACCIONES

## ACCIÓN: ROBAR CARTAS

Para llevar a cabo la acción robar, coloca uno de tus Dinamis  al lado del mazo de cartas de imperio. A continuación tienes tres opciones:

- Pagar 1 de Auctoritas  y robar 2 cartas del mazo.
- Pagar 2 de Auctoritas  y robar 1 carta del mazo y 1 carta de la oferta que está boca arriba.
- Pagar 3 de Auctoritas  y robar 1 carta del mazo y la primera carta de arriba del mazo de descartes.

Si se roba una carta de la oferta, roba inmediatamente una carta del mazo y colócala boca arriba en el espacio vacío de la oferta. Cuando el mazo de cartas de imperio se quede sin cartas, baraja el montón de descarte para crear un nuevo mazo de cartas de imperio.



*Un jugador paga 2 de auctoritas*



*A continuación, roba 1 carta del mazo y 1 carta de la oferta boca arriba*



# FASE DE ACCIONES



Habilidad pasiva  
que puede activarse

## ACCIÓN: USAR CARTAS

Para llevar a cabo la acción usar cartas, coloca uno de tus Dynamis en tu área de jugador. A continuación, puedes colocar cualquier número de cartas de tu mano boca arriba en tu área de jugador.

Para usar estas cartas, debes pagar su coste en Nomismata . Puedes usar tantas cartas como quieras, siempre que tengas las Nomismata necesarias para pagar su coste.

Si ya tienes una carta de héroe en juego que sea del mismo tipo que la carta que vas a jugar, el coste en Nomismata de esta última se reduce en función del nivel del héroe:

- Héroe de nivel 3: Pagas 3 Nomismata menos
- Héroe de nivel 2: Pagas 2 Nomismata menos
- Héroe de nivel 1: Pagas 1 Nomismata menos

Este descuento se aplica a cualquier número de cartas que uses, incluidas las de otros héroes. Disponer de varios héroes no acumula este descuento; solo se aplica el del héroe de mayor nivel. Una carta de héroe que ofrezca un descuento a dos tipos de cartas ofrecerá ambos descuentos a una carta que sea de ambos tipos.

Las cartas de héroe tienen una habilidad pasiva, mientras que las demás cartas de imperio tienen una habilidad instantánea. Cuando usas una carta que no es de héroe, su habilidad instantánea se aplica inmediatamente. Si usas varias cartas que no sean de héroe, aplica la habilidad instantánea de cada carta antes de usar la siguiente.

Con la acción usar cartas puedes usar cualquier cantidad de cartas. Las habilidades pasivas de los héroes se activan inmediatamente cuando estos se usan, y pueden afectar a cartas usadas en el mismo turno.

Las cartas de héroes también ofrecen descuentos inmediatamente, que pueden aplicarse a otras cartas usadas en ese mismo turno.

Cuando todas las cartas se hayan usado, aplica las habilidades instantáneas de dichas cartas, una por una, en el orden que tú elijas.

### EJEMPLO:

Debes pagar 9 Nomismata para usar a Belisarius, que es un héroe de nivel 3 para las cartas de Stratiotika y un héroe de nivel 2 para las cartas Palatinas . Tienes que pagar 5-3=2 Nomismata para un secretario militar y para el Director de fortificaciones y 5-2=3 Nomismata para un Comisario de suministro de alimentos, ya que es una carta Palatina y se aplica el descuento del héroe de nivel 2.

## FORMAR BANDONS

Tras completar la acción usar cartas y aplicar todos los efectos instantáneos, puedes formar bandons.

### ¿QUÉ ES UN BANDON?

Un bandon es un conjunto de cartas dispuestas con una carta de héroe delante, y una cantidad de cartas tras ella igual al nivel del héroe. Estas cartas deben ser del mismo tipo que el héroe. Si el héroe tiene dos tipos, el bandon puede contener cartas de ambos tipos. Dispon el bandon de manera que todos los iconos de producción estén alineados.

### EJEMPLO:

Belisarius es una carta de héroe de tipo Stratiotika (nivel 3) y Palatina (nivel 2). Puede formar un bandon con hasta 3 cartas de Stratiotika y 2 cartas Palatinas.

En este ejemplo, Belisarius forma un bandon con 2 cartas de Stratiotika y 1 carta Palatina, lo cual constituye un total de 4 cartas. Ahora Belisarius se considera un bandon de Stratiotika y Palatino, ya que incluye cartas de ambos tipos.

### HABILIDADES EN UN BANDON:

- Solo la habilidad pasiva de la carta del héroe permanece visible y puede usarse.
- Las habilidades instantáneas de las otras cartas ya se han aplicado y ya no pueden usarse.
- La habilidad pasiva del héroe puede activarse en cualquier momento.

### MÚLTIPLES HÉROES:

Puedes colocar otras cartas de héroe bajo la primera carta de héroe de un bandon: Sin embargo, sus habilidades pasivas ya no están visibles, y no se pueden activar. Solo se aplica la habilidad pasiva del héroe situado arriba.

### CÓMO FORMAR UN BANDON:

Cuando realizas la acción usar cartas, puedes reorganizar todas las cartas de tu área de jugador para formar el bandon que tú quieras. Esto quiere decir que puedes:

- Cambiar la carta de héroe de un bandon.
- Desmontar un bandon ya existente.
- Combinar cartas que no estén en un bandon con cartas de un bandon ya existente para crear uno nuevo.



*Habilidad pasiva que puede activarse*

### RESTRICCIÓN:


No puedes usar una carta o bandon sobre el que haya un Dynamis. Los Dynamis se colocan en las cartas o bandons cuando estos se activan (se explica en la siguiente acción).

Cualquier carta o bandon que ya se haya activado en esta ronda no se puede usar para formar un nuevo bandon ni se puede retirar de un bandon ya existente.

# FASE DE ACCIONES



## ACCIÓN: ACTIVAR UNA CARTA O BANDON

Para realizar las acciones activar carta o activar bandon, coloca uno de tus Dynamis  encima de la carta o el bandon elegido. Las cartas o los bandons solo pueden activarse una vez de esta manera.

### CUANDO SE ACTIVA UNA CARTA


La carta produce los recursos indicados en tus iconos de producción.

### CUANDO SE ACTIVA UN BANDON






Todas las cartas del bandon producen los recursos indicados en sus iconos de producción.

## EJEMPLO:

El bandon Belisarius, cuando se activa, produce:


- 3 de Virtus 
- 2 de Civicus 
- 1 de Lapis 
- 1 de Frumentum 
- 1 Nomisma 

## REGLAS DE ACTIVACIÓN:

- Una carta o bandon se puede activar solo una vez por ronda utilizando un Dynamis .
- Una carta o bandon solo puede tener un Dynamis  encima.
- Algunas habilidades te permiten activar una carta o bandon sin usar un Dynamis . En ese caso, puedes activar un bandon o una carta que ya tiene un Dynamis  encima, o activarlos por primera vez sin marcarlos con un Dynamis .

# FASE DE ACCIONES

## ACCIÓN: VENDER RECURSOS

Para realizar la acción vender recursos, coloca uno de tus Dynamis  al lado del área del mercado.  
Puedes vender tantos recursos como puedas.



### EL MERCADO







El mercado se divide en siete recursos diferentes, colocados en las posiciones del mercado. Hay dos maneras de vender recursos, y puedes realizar ambas durante la acción vender recursos:

### OPCIÓN 1: REPONER LOS RECURSOS FALTANTES


Identifica los recursos que faltan en el mercado. Colócalos en la posición vacía situada más a la izquierda y obtén la cantidad de nomismata indicada en cada posición.

#### EJEMPLO:





Si en el mercado faltan Lapis  y Civicus , puedes:

1. Colocar un recurso en la posición marcada con 7 Nomismata  y obtener esa cantidad. 
2. También puedes colocar ambos recursos: uno en el espacio de 7 Nomismata  y el otro en el espacio de 8 Nomismata  para obtener un total de 15 Nomismata . 



### OPCIÓN 2: DUPLICAR EL PRIMER RECURSO

Puedes vender un recurso que coincida con el primer recurso del mercado colocándolo en la posición vacía situada más a la izquierda y obtener esa cantidad de Nomismata . Solo puedes hacer esto una vez por acción.



#### EJEMPLO:

Si el primer recurso del mercado es Lignum , puedes colocar un Lignum  en la posición marcada con 9 Nomismata  y obtener esa cantidad. 

### DESPUÉS DE VENDER:

Cuando duplicas el primer recurso, retira ese primer recurso del mercado. Luego mueve todos los demás recursos una posición hacia el valor de Nomismata  inferior. 


#### EJEMPLO:

Tras mover los recursos, la posición vacía será la marcada con 9 Nomismata . 




# FASE DE ACCIONES

## ACCIÓN: COMPRAR RECURSOS






Para realizar la acción comprar recursos, coloca uno de tus Dynamis  al lado del área del mercado. Puedes comprar todos los recursos que puedas.

### CÓMO COMPRAR


Selecciona los recursos que quieres del mercado. Puedes comprar cualquier cantidad de recursos, pero debes pagar las Nomismata  indicadas en su posición.



### EJEMPLO:


Un jugador quiere comprar un Civicus  situado en la posición marcada con 3 Nomismata  y un Lapis  situado en la posición marcada con 6 Nomismata . Debe pagar un total de 9 Nomismata .

### DESPUÉS DE VENDER


Desplaza todos los recursos restantes hacia el valor más bajo de Nomismata  para llenar todos los espacios vacíos. Las posiciones con los valores más altos deberían quedar vacías.



## ACCIÓN: RENOVAR EL MERCADO

Para realizar la acción renovar el mercado, coloca uno de tus Dynamis  al lado del área del mercado.

### Pasos:

1. Retira todos los recursos que hay en el mercado.
2. Coge una unidad de cada recurso y colócalas aleatoriamente en las posiciones del mercado; deja solo la posición marcada con 9 Nomismata  vacía.

### RECOMPENSA


Si renuevas el mercado, puedes robar inmediatamente una carta del mazo.



# FASE DE RESOLUCIÓN

## APORTACIÓN DE RECURSOS







Al final de la fase de acción, todos los demoi han reunido tantos recursos como han podido, y están listos para aportar recursos al evento.




Cada jugador coloca en secreto en su palma cerrada los recursos que quiere aportar para cumplir el evento. Pueden aportar todos los recursos requeridos, algunos o ninguno. Algunos eventos pueden exigir que aportes algunas Nomismata , así como recursos.

Los jugadores no pueden aportar más recursos de cada tipo que los requeridos por el evento.



### EJEMPLO:


Si un evento requiere 2 de Civicus , y 1 de Frumentum , un jugador puede aportar 2, 1 o nada de Civicus  y 1 o nada de Frumentum . No pueden aportar más de 2 de Civicus  o más de 1 de Frumentum .

Cuando los jugadores estén listos, todos muestran sus manos al mismo tiempo. Luego cada jugador obtiene 1 de Doxa  por cada recurso que haya aportado. Mueve tu cuádriga por la senda de Doxa  para indicar la Doxa  que has ganado.



# FASE DE RESOLUCIÓN

## COMPLECIÓN DE EVENTOS




Cuanto todos los contribuidores hayan revelado sus manos y los jugadores hayan obtenido la Doxa  por cada recurso que hayan aportado, comprueba si el evento se ha completado o se ha cancelado.




Suma todos los recursos y compáralos con los requisitos del evento. Si los recursos cumplen con los requisitos del evento, se considerará que el evento se ha completado. Si falta aunque sea uno de los recursos requeridos, o las aportaciones combinadas de los demoi no aportan las cantidades exigidas, el evento queda cancelado y los jugadores han sido derrotados. Los recursos extra de otros tipos no afectan al resultado.







### EJEMPLO:


En el evento Guardián del asedio a Roma, el emperador ha sido influenciado para ordenar que alcen el baluarte aureliano.

Los demoi deben reunir 1 de Virtus , 4 de Lapis , y 1 de Lignum .




Si todos los jugadores combinados reúnen menos de 4 de Lapis , o si falta Virtus  o Lignum , el evento queda cancelado. Si se aportan los 6 recursos, el evento se considera completado.


Si el evento se cumple, el jugador que haya aportado más recursos es el Vencedor , y obtiene la bonificación indicada por el evento (en este ejemplo, 8 de Auctoritas .

Si el evento resulta cancelado y los jugadores son derrotados , el jugador que haya aportado menos recursos sufre la penalización indicada por el evento (en este ejemplo, 9 Nomismata .

Si un jugador no puede pagar las consecuencias porque no tiene suficientes recursos, pierde 1 de Doxa  por cada recurso que no pueda pagar.

Cuando aportas Nomismata  para un evento, se obtiene 1 de Doxa  por cada 2 Nomismata  que hayas aportado.

Si no tienes las Nomismata  necesarias para pagar las consecuencias de un evento, pierdes 1 de Doxa  por cada 2 Nomismata  que no puedas pagar, redondeado hacia abajo.

Los jugadores presentan los recursos y las Nomismata  para cumplir un evento en el orden de iniciativa. Las habilidades que te permiten usar un recurso como si fuera otro se deben usar en este momento, y su efecto no se puede cambiar.

En caso de empate, el jugador con el cetro decide el resultado. Si ningún jugador ostenta el cetro en esta ronda, el que tenga el anillo imperial se encargará de deshacer el empate.

Aunque «se espera» que los demoi trabajen juntos por la prosperidad del imperio, no es raro que traten de sabotear un evento intencionadamente si saben que no serán el menor contribuidor. A veces, conseguir que un jugador sufra una penalización es más rentable que obtener la recompensa. Desconfía de los políticos astutos.



# FASE DE RESOLUCIÓN

## COLOCACIÓN DE UNIDADES

Si el evento se completa, el jugador que haya aportado más recursos (el vencedor) coloca las unidades en el tablero. El evento indica exactamente cuántas unidades deben colocarse y en qué área.



### EJEMPLO:



En el evento Tratado de la Paz Eterna (en la imagen), el jugador victorioso colocará 2 mercaderes o 1 torre de asedio y 1 legión en la zona amarilla del mapa alrededor de la ciudad de «ΔΑΡΑ».


*Aunque en el mapa del prototipo y en las cartas se muestran los nombres de las ciudades en bizantino, tras recibir valiosos comentarios de nuestros seguidores, en el juego final se mostrará el nombre del ÁREA en inglés, tanto en el mapa como en las cartas, para que las partidas sean más sencillas.*

## EVENTOS DE DESAFÍO

El evento de desafío es un tipo especial de evento. En estos eventos no hay dos opciones diferentes; es el emperador quien determina cómo se desarrollará el evento.





En estos eventos, los demoi no invierten Auctoritas  para influenciar en el emperador. Sin embargo, si el evento tiene éxito, y cuando el mayor contribuidor haya obtenido su recompensa por ser el vencedor , hay una fase adicional.

Todos los jugadores aportan en secreto un recurso específico indicado en el evento. Luego, yendo de mayor a menor contribución, obtienen Doxa  extra.

En caso de empate, el jugador con el cetro decide el resultado. Si ningún jugador ostenta el cetro en esta ronda, el que tenga el anillo imperial se encargará de deshacer el empate.

## PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA


Al final de la fase de resolución, los jugadores se preparan para la siguiente ronda realizando tres tareas:





1. Cada jugador descarta cartas hasta que tiene un máximo de 6 cartas en la mano. Por cada carta descartada, cada jugador obtiene 1 Auctoritas  y 2 Nomismata .
2. Pasa el anillo imperial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
3. Mueve el díptico al siguiente evento para que indique el evento actual. Si no hay ningún evento y este era el evento final, pasa al capítulo Obtención de la victoria en la página 28 para determinar quién es el ganador.



# OBTENCIÓN DE LA VICTORIA





## USO DE CARTAS DE INTRIGA DE FINAL DE PARTIDA

Algunas cartas de intriga se han diseñado para usarse durante la fase de adjudicación de puntos, al final de la partida. Estas cartas afectan a las unidades del tablero y pueden cambiar los parámetros que las cartas de misión utilizan para determinar cuánta Doxa  reciben los jugadores.

Para usar estas cartas, un jugador debe tener suficientes Nomismata . Si un jugador no tiene suficientes Nomismata , la única acción que puede realizar en esta fase es descartar una carta para obtener 1 de Auctoritas  y 2 Nomismata  hasta que tenga las suficientes para usar la carta. Puedes cancelar cartas de intriga de fin de partida con cartas de cancelación de intriga. La habilidad pasiva de Antonina no funciona al final de la partida.





### EJEMPLO:

Un jugador puede tener una misión que ofrece Doxa  extra por cualquier unidad en Italia. Puede haberse preparado ahorrando 4 Nomismata , las suficientes para usar la carta de intriga Peregrinaje. Esto le permitiría mover 3 unidades  eclesiásticas a Italia desde otras áreas, con lo que obtendría Doxa  adicional.






## OBTENCIÓN DE DOXA POR CARTAS Y RECURSOS




Cuando todas las cartas de intriga se han usado, los jugadores cuentan los recursos que les quedan y el coste total de las cartas usadas. En este momento no pueden usarse más cartas de intriga.



Los jugadores con los totales más elevados obtienen Doxa  extra. Todos los jugadores que hayan empatado por un puesto (1.º, 2.º o 3.º) reciben la cantidad de Doxa  mostrada:

### Recursos:

- Primer lugar: Obtiene 3 de Doxa 
- Segundo lugar: Obtiene 2 de Doxa 
- Tercer lugar: Obtiene 1 de Doxa 


### Coste total de las cartas usadas

- Primer lugar: Obtiene 6 de Doxa 
- Segundo lugar: Obtiene 4 de Doxa 
- Tercer lugar: Obtiene 2 de Doxa 

Mueve tu cuádriga por la senda de Doxa  para indicar la Doxa  que has ganado.







## MOSTRAR MISIONES

En este momento, cada jugador, por orden de iniciativa, muestra sus misiones ocultas. Recordamos que en este momento no pueden usarse más cartas de intriga. Cuando un jugador cumple los requisitos de una carta de misión, obtiene la cantidad de Doxa  indicada en la carta de misión.





### EJEMPLO:


La carta de misión Poder de la autoridad indica que el jugador obtiene 2 de Doxa  por cada unidad palatina en el tablero. Si hay un acueducto, un hipódromo y 3 senadores en el tablero, el jugador obtiene 10 de Doxa .

Mueve tu cuádriga por la senda de Doxa  para indicar la Doxa  que has ganado.

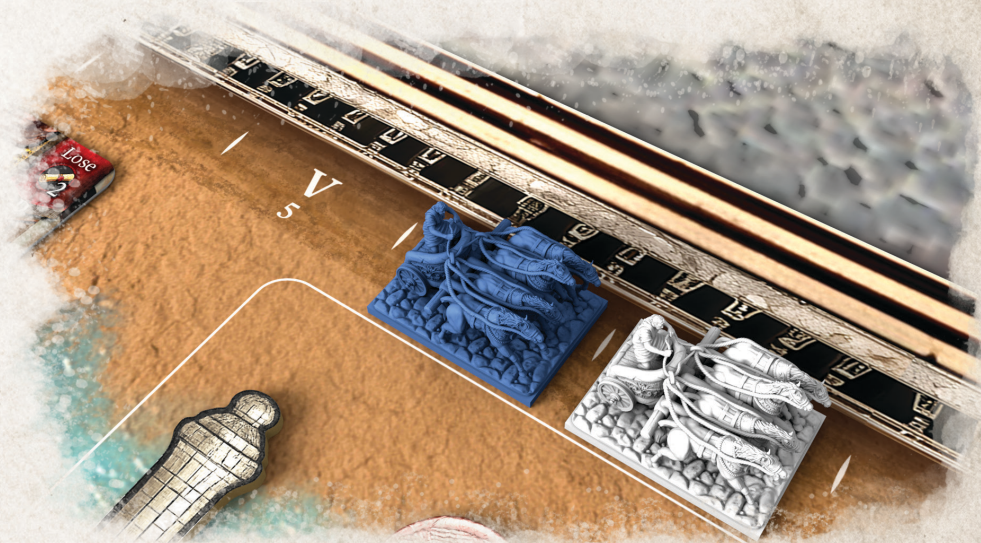
## CUÁDRIGA: EL PRIMERO EN TRIUNFAR

El jugador cuya cuádriga haya llegado más lejos en la senda de Doxa  es el ganador de la partida.

En caso de un empate, el jugador con más Auctoritas  entre los que hayan empatado es el ganador.

Si todavía hay un empate, el jugador con más Nomismata  es el ganador.

Si el empate perdura, la voluntad del emperador prevalece, y ambos jugadores comparten el título de ganador.



# MODO INDIVIDUAL

*“Gran emperador Justiniano, el imperio requiere de tu sabiduría.”*





El descontento se extiende por las provincias como un incendio, y se escuchan lejanos tambores de guerra en las fronteras. Acepta la corona, poderoso gobernante, y lidera Bizancio hacia la grandeza. Nosotros, sus fieles servidores, estamos listos para llevar a cabo tu voluntad.


En el **modo individual**, adoptas el papel del **emperador Justiniano I**, y te enfrentas a solas a cada evento que tiene lugar. No hay demoi que voten ni facciones rivales que desafíen tus órdenes, y el destino del imperio está en tus manos. Sin embargo, los giros del destino y las dificultades que trae consigo cada evento que reveles pondrán a prueba tu resolución, tu estrategia y tu derecho divino a reinar.


Llevarás al imperio bizantino a una nueva **era dorada**... ¿o verás cómo sucumbe bajo las llamas, como hizo Nerón antes que tú?

El destino del imperio depende de ti, emperador.


## OBJETIVO DEL JUEGO

Empezarás en la edad I, y en cada ronda se revelará un evento; para cumplir con sus requisitos, deberás colocar unidades en el mapa. Cuando coloques unidades, obtienes 1 de Doxa  por cada recurso gastado. Al contrario que en las partidas con varios jugadores, en el modo individual será necesario realizar una acción (Dynamis ) para colocar unidades en el mapa. Tu objetivo será completar todos los eventos posibles y acumular la mayor cantidad de Doxa  que puedas colocando unidades. Recuerda: si tu Doxa  es cero o menos, pierdes inmediatamente la partida.


En este modo de juego, se te comparará con famosos (e infames) emperadores romanos de la antigüedad, lo que determinará el destino de tu legado. Tu puntuación de Doxa  final mostrará cómo te recordará el imperio.

**Derrota:** 0 de Doxa 


*“Tu imperio ha caído, eres el emperador de las cenizas.”*

**Nerón:** <20 de Doxa 


*“He hecho todo lo que debía, pero el resultado está en manos de la fortuna.”*

**Calígula:** 21 - 25 de Doxa 


*“Dejad que me odien, pero que nunca dejen de temerme.”*

**Tito:** 26 - 30 de Doxa 


*“Solo he cometido un error.”*

**Trajano:** 31 - 40 de Doxa 


*“Si cumplo con mi deber, usadlo a mi favor; si fallo, usadlo en mi contra.”*

**Marco Aurelio:** 41 - 50 de Doxa 

*“No perdáis más tiempo discutiendo sobre cómo debería ser un hombre bueno. Sed uno.”*

**Julio César:** 51 - 60 de Doxa 

*“Vine, vi y vencí.”*

**Augusto:** >60 de Doxa 

*“Cuando llegué, Roma era una ciudad de ladrillos, y la convertí en una ciudad de mármol.”*

## PREPARACIÓN

### PARTIDA ESTÁNDAR

#### 1. Prepara los mazos de eventos individuales

- Separa las cartas de eventos individuales en edad I, edad II y edad III
- Baraja cada edad por separado.
- Para jugar una **partida estándar**: Selecciona 6 eventos (uno de la edad I, dos de la edad II y tres de la edad III) para jugar una partida de 6 rondas.
- Para una **partida maratoniana**: coloca 2 eventos de la edad I, y 3 eventos de la edad II y la edad III.
- Tanto en la partida estándar como en la maratoniana, el primer espacio de evento de la edad I queda vacío.
- Pon boca arriba el evento de la edad I para revelarlo.

#### 2. Prepara el mazo del imperio

- Retira todas las cartas de intriga y a Antonina del mazo.
- Baraja las cartas restantes.
- Coloca el mazo barajado en su espacio correspondiente.

#### 3. Crea la oferta




- Roba 8 cartas del mazo del imperio.
- Colócalas boca arriba en la oferta.

#### 4. Roba tu mano inicial

- Roba 9 cartas del mazo del imperio.
- Quédate con 6 cartas.
- Descarta las 3 restantes.

## 5. Recursos iniciales

Comienzas la partida con:

- 2 de Auctoritas 
- 5 Nomismas 
- 4 de Dynamis 

## 6. Posición en la senda de doxa

Escoge un color y luego coloca tu cuádriga en la posición 5 (V) de la senda de doxa.

## 7. Llena el mercado

Coloca aleatoriamente mercancías en el mercado según las reglas normales para llenar el mercado.

## 8. Prepara la senda de iniciativa

Los cuatro demoi quieren ayudarte y pueden otorgarte el poder de sus keimelion, así como un cofre de marfil, para ayudarte a completar los eventos.

- Coge los cuatro sellos de demoi, de diferentes colores, y colócalos delante de ti.
- Coloca 4 cofres de marfil aleatoriamente en la senda de iniciativa. En los espacios que les corresponden.
- Cada sello se puede usar una vez por partida para conseguir el keimelion y los recursos del cofre.

## 8. Ten las cartas de referencia a mano

Coloca la:

- carta de referencia y
- la carta de referencia individual

delante de ti para acceder rápidamente a las reglas.

## PARTIDA MARATONIANA

Para jugar una partida maratoniiana, coloca dos eventos de la edad I y tres eventos de las edades II y III en sus espacios correspondientes, luego revela el primer evento de la edad I. Continúa con la preparación como lo harías para una partida estándar. Recuerda que en la primera ronda no hay ningún evento que completar.

## CARTAS DE IMPERIO QUE FUNCIONAN DE MANERA DIFERENTE

Aunque la mayoría de las cartas de imperio funcionan de la misma manera que en las partidas de varios jugadores, algunos efectos se deben ajustar en las partidas individuales para garantizar su compatibilidad con la reglas de dichas partidas. Deben aplicarse estos ajustes:

### 1. Ignora las bonificaciones a otros jugadores

Cualquier efecto que otorgue bonificaciones a otros jugadores debe ignorarse.

- **Ejemplo:** *Sopladores de vidrio de Palestina* normalmente te permite robar 2 cartas y permite que los demás jugadores roben 1 carta. En una partida individual, solo se aplica el efecto que te afecta a ti, es decir, robar 2 cartas, y el efecto secundario no se aplica.


### 2. Efectos que afectan a otros jugadores

Cuando una carta indique que otro jugador debe perder un recurso o descartar una carta, en su lugar, tú recibes dicho recurso o robas una carta.

- **Ejemplo:** *Recaudadores de entrada al puerto* «Los demás jugadores descartan una carta». En las partidas individuales, esto cambia a: «Tú robas una carta».

### 3. Efectos de eventos que se aplican a todos los jugadores

Cuando un efecto normalmente se aplica al «completar un evento», ahora se aplica a tu acción de colocar unidades.

- **Ejemplo:** Cuando has usado *Los dos contrabandistas de seda*, cada vez que colocas una unidad, como por ejemplo, una legión, obtienes 1 Nomisma  por cada recurso gastado para colocar esa unidad.


Esto se aplica a cada unidad colocada. Si colocas varias unidades en la misma acción o en acciones distintas, obtienes el beneficio total aportado por cada una.

## ESTRUCTURA DE TURNOS EN UNA PARTIDA INDIVIDUAL

### FASE DE EVENTOS


Al principio de cada turno, revelas el evento actual si todavía no se ha revelado. Recuerda que en la primera ronda de la partida no hay ningún evento que resolver. Esto hace que sea el momento ideal para empezar a diseñar tu estrategia y para recoger recursos con vistas a futuros eventos.





Luego, realiza acciones hasta que te quedes sin Dynamis .



Tu objetivo en la ronda es colocar en el mapa las miniaturas requeridas por el evento y pagar cualquier coste adicional. También puedes colocar unidades que se puedan requerir en futuros eventos si eres capaz de hacerlo.



### FASE DE ACCIONES




Cada una de las siguientes 6 acciones cuesta 1 de Dynamis . Durante tu turno, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones todas las veces que quieras:

1. **Robar cartas** — robar cartas como en una partida con varios jugadores.
2. **Usar cartas** — usar cartas normalmente, siguiendo las reglas de una partida estándar para varios jugadores.
3. **Activar cartas y bandons** — aplica los efectos siguiendo las reglas estándar para varios jugadores, pero teniendo en cuenta las excepciones mencionadas anteriormente.
4. **Comprar y vender recursos en el mercado** — sigue las reglas estándar para varios jugadores.



5. **Renovar el mercado** - repón los recursos del mercado siguiendo las reglas para varios jugadores.
6. **Colocar unidades** — puedes colocar cualquier cantidad de unidades. El coste de cada unidad se indica en la carta de referencia individual. Puedes colocar cualquier unidad en cualquier área del mapa, con independencia de los requisitos del evento. Recuerda que, cuando colocas una unidad, obtienes 1 de Doxa  por cada recurso gastado. También puedes mover una unidad a otra área del mapa por cada unidad colocada; no obtienes Doxa  por mover unidades.



Puedes pagar 3 de Auctoritas  para revelar uno de los eventos futuros sin gastar Dynamis . Puedes revelar todos los eventos que quieras en una misma ronda.

Puedes pagar 1 de Auctoritas  para colocarla en una carta de imperio de la oferta sin gastar Dynamis . Dicha carta no se reemplazará durante la fase de resolución de esta ronda.

Por último, pagar costes como Nomismas  para los eventos es una acción libre que no requiere Dynamis  y se puede realizar en cualquier momento de la ronda. Ten en cuenta que no se obtiene Doxa  cuando se pagan estos costes.

### FASE DE RESOLUCIÓN

Cuando te quedas sin Dynamis  y sin acciones posibles, comprueba si has completado el evento. Si las unidades requeridas se han colocado en el área indicada, obtienes la condición de victorioso ; en caso contrario, debes sufrir las consecuencias.

Descarta todas las cartas de la oferta sobre las que no se haya colocado uno de Auctoritas , y reemplázalas por cartas nuevas del mazo. Retira toda el Auctoritas  de las cartas de la oferta.


Por último, al igual que en las partidas con varios jugadores, desplaza el díptico al siguiente evento y pasa a la fase de eventos de la siguiente ronda.




Cuando un sello de demoi se ha colocado en la senda de iniciativa y el keimelion y el cofre de marfil correspondiente se han usado, estos dejan de estar disponibles durante el resto de la partida.


Los keimelion se diseñaron para aportar poderosas bonificaciones que se vuelven más poderosas a medida que la partida avanza. Puedes usarlos antes para conseguir un empujón rápido y completar un evento, pero si lo haces, puedes perder todo su potencial en las últimas etapas de la partida.

## EJEMPLO:



Durante el evento Ruta marítima del Mediterráneo oriental, el jugador consiguió colocar un barco mercante en el mar Tirreno. En consecuencia, el jugador recibe 5 Nomismas .

Si no hay ningún barco mercante en el mar Tirreno, el jugador pierde 2 de Doxa .

## KEIMELION

Una vez por turno, sin gastar Dynamis , puedes colocar un sello de demoi en la senda de iniciativa para recoger el keimelion y el cofre de marfil correspondiente.


## HABILIDADES DE KEIMELION EN UNA PARTIDA INDIVIDUAL


- **Primer lugar - Lavaron:** Cuando obtienes la lavaron, selecciona un bandon y obtienes 1 de Dynamis  por cada carta que este contenga (mín. 1).
- **Segundo lugar - Cáliz:** Cuando obtienes el cáliz, recibes 2 Nomismas  por cada unidad en el mapa.
- **Tercer lugar - Cetro:** Cuando obtienes el cetro, consigues 1 recurso de tu elección por cada evento que hayas completado con éxito.
- **Cuarto lugar - Robes:** Cuando obtienes el robes, cuenta la cantidad de cartas en tu área de juego. Mira la misma cantidad de cartas de la parte superior del mazo. Puedes usar 1 de estas cartas sin coste alguno. Descarta las cartas restantes.















# CLARIFICACIONES SOBRE LAS CARTAS


## TRIBONIANUS | SEVERUS DE ANTIOCH JUNILLUS | AFRICANUS | GERMANUS LOS DOS CONTRABANDISTAS DE SEDA





*Cuando se completa un evento, puedes usar 1 de Civicus  como si fuera cualquier otro recurso una vez.*

**Clarificación:** Puedes escoger uno de los recursos requeridos y reemplazarlo por 1 de Civicus .

**Ejemplo:** Un evento requiere 1 de Civicus , 2 de Fides , y 1 de Lapis . Si no tienes suficiente Fides , puedes pagar 2 de Civicus , 1 de Fides  y 1 de Lapis . No puedes usar más Civicus  para reemplazar la Fides  o la Lapis  restante. La misma regla se aplica cuando se sustituyen otros recursos, como Fides  o incluso Doxa .

## COMISARIO DE SUMINISTRO DE ALIMENTOS FABRICANTES DE ICONOS DE MOUNT SINAI EXPORTADORES DE ESCULTURAS DE APHRODISIAS ADMINISTRADOR DE LA IGLESIA | TESORERO PROVEEDOR MILITAR | PESCADORES DE LESBOS

*Puedes usar otra carta pagando 1 de Civicus .*




**Clarificación:** Tras usar la carta que otorga esta habilidad instantánea, usas inmediatamente otra carta sin pagar Nomismas  o Dynamis . En su lugar, pagas 1 de Civicus . La misma regla se aplica cuando se sustituye el pago de otros recursos, como sería el caso de la Fides .

## MUNDUS | BUZES | ARTABANES | MARTIN




*Cuando obtienes la lavaron,  
obtén su cofre de marfil una vez más.*

**Clarificación:** Esta habilidad pasiva se puede activar al inicio de la siguiente ronda, cuando escojas tu posición de iniciativa. Si te conviertes en el dueño del keimelion indicado, recibes inmediatamente la recompensa indicada en el cofre de marfil de la posición que has escogido. La misma regla se aplica a los demás keimelion, como el cáliz, el cetro o el robes.

## ESCOLTA ECLESIAÍSTICA



**Clarificación:** Usas la carta de imperio Escolta eclesiástica cuando realizas la acción usar carta. Cuando hayas utilizado todas las cartas que quieras, puedes realizar inmediatamente otra acción sin consumir Dynamis . Como no estás consumiendo Dynamis , esto te permite activar un bandon sin colocar un de Dynamis  sobre él, con lo que podrás activarlo de nuevo en un momento posterior de la ronda.

## COSMAS INDICOPLEUSTES




**Clarificación:** Esta carta te permite comprar o vender exactamente 1 recurso en cuanto usas una carta de Emporion , y antes de que uses otras cartas. Usar cartas de Emporion  adicionales te permite comprar o vender más recursos. Comprar o vender recursos de esta manera no consume Dynamis .

## PETER BARSYMES


**Clarificación:** Esta carta se activa cuando compras o vendes recursos en el mercado, y se aplica a cada recurso que compras o vendes.

**Ejemplo:** Vender 2 recursos te otorga 2 Nomismas  más, mientras que comprar 3 recursos te cuesta 3 Nomismas  menos.

## PROCOPIUS DE CAESAREA


**Clarificación:** Cuando realizas la acción: usar carta y activas la habilidad pasiva de Procopius, coloca el Dynamis  que usaste para usar cartas encima del bandon que Procopius ha activado. Si usas varias cartas de Rustica , usa Dynamis  adicionales de la reserva para marcar diversos bandons activados por Procopius. Se pueden activar varios bandons, pero el mismo no puede activarse dos veces.



## MARTIN

**Clarificación:** Martin [Eo48] es un héroe de Stratiotika  de nivel 1. Hay un error de imprenta que no muestra esto.

# CLARIFICACIONES SOBRE LAS CARTAS


## ALINEAMIENTO PÚRPURA | PRECIO DE LA LEALTAD MANDATO DE LA ESPADA

*Otro jugador debe cambiar el voto al que ha asignado su Auctoritas .*


**Clarificación:** Usa esta carta de intriga cuando un jugador haya colocado su Auctoritas  para votar. Al usar una carta con este efecto, desplaza toda la Auctoritas  del jugador a la otra opción del evento.


## DÍA DE SILENCIO SAGRADO | CUSTODIA DE HIERRO

*Un jugador pierde su acción.*


**Clarificación:** Usa esta carta de intriga en cuanto un jugador haya declarado su acción. Dicha acción queda cancelada, y el jugador no puede actuar en el turno. Puede tratar de realizar la misma acción en su siguiente turno si así lo desea, siempre que tenga suficiente Dynamis .


## CARGA SENATORIAL | PEREGRINAJE MARCHA DEL DEBER | EMISARIO MERCANTIL

*Puedes mover hasta 3 unidades  Palatinas a cualquier otra área.*

**Clarificación:** En cualquier momento durante la partida, o al final de la misma, puedes mover hasta 3 unidades  Palatinas de cualquier área del tablero a cualquier otra área. Las unidades deben estar colocadas en el tablero para poder moverlas. La misma regla se aplica a todos los demás tipos de unidades.

## SELLO DE NOMBRAMIENTO | PASTORES DE LA FE LLAMADA DE LA BANDERA | ALZAMIENTO DEL ÁGORA

*Al final de la partida, puedes colocar hasta 2 unidades  Palatinas en cualquier área, siempre que sea posible.*

**Clarificación:** Usa esta carta de intriga al final de la partida. Puedes colocar hasta 2 unidades  Palatinas en cualquier área del mapa. La misma regla se aplica a todos los demás tipos de unidades.

## ASESINAR

**Clarificación:** Puedes retirar de la partida cualquier carta que otro jugador ya haya usado. Esto ocurre cuando la carta se ha utilizado, tras aplicar cualquier efecto instantáneo. Si la carta forma parte de un bandon, el otro jugador puede reformar inmediatamente sus bandons con sus cartas restantes.

## SEDUCIR

**Clarificación:** Puedes poner boca abajo cualquier carta que otro jugador haya usado. Esto ocurre cuando la carta se ha utilizado, tras aplicar cualquier efecto instantáneo. Si la carta invertida es una carta de héroe, su habilidad pasiva deja de funcionar hasta que se le vuelve a dar la vuelta. Mientras la carta esté boca abajo, el resto del bandon se puede activar, salvo esta carta.

## RESERVAS IMPERIALES | BOTÍN DE GUERRA RESERVAS EPISCOPALES | RESERVA DEL ARTESANO

*Escoge a un jugador. Este divide el botín en dos partes, las que él quiera. Tú eliges una parte para quedártela, y él se queda con la otra.*

**Clarificación:** Coloca los recursos indicados por la carta al lado de ella. Luego elige a otro jugador. El jugador elegido debe dividir estos recursos en dos montones. Luego tú eliges uno de los montones, y recibes los recursos del mismo. El otro jugador recibe el montón restant.



# ÍNDICE

- Acción 18  
Anillo imperial 14  
Aportación 27  
Aportación 25  
Auctoritas 8, 17  
Bandon 21  
Cáliz 16  
Carta de evento 9  
Carta de imperio 10, 11  
Carta de intriga 11  
Carta de misión 11, 29  
Cartas 18-20  
Cetro 16  
Civicus 25  
Cofre de marfil 15  
Completar 14, 17  
Comprar/vender 23-24  
Consecuencias 9, 26  
Demoi 3, 8  
Derrotados 26  
Descartar 18  
Díptico 9, 27  
Doxa 3, 28  
Dynamis 18  
Eclesiástica 10  
Emporion 10  
Evento 8-9  
Fase acción 18  
Fase de eventos 15-17  
Fase de resolución 25-27  
Fides 3, 17  
Frumentum 2, 25  
Iniciativa 15  
Keimelion 16  
Labaron 16  
Lapis 3, 22  
Lignum 3, 26  
Mazo 13, 19  
Mercado 23-24  
Montón de descarte 13  
Nomisma 3, 8, 20  
Obtener 8  
Oferta 13, 19  
Opciones de evento 9  
Palatina 10  
Produce 10, 22  
Recursos 3, 8  
Reorganizar 21  
Revelar 11, 29  
Robar 19  
Robes 16  
Ronda 14  
Rustica 10  
Senda de iniciativa 13  
Sellos de demoi 14-15  
Stratiotika 10  
Turno 14  
Usar cartas 20  
Victorioso 14, 26-27  
Virtus 3, 26