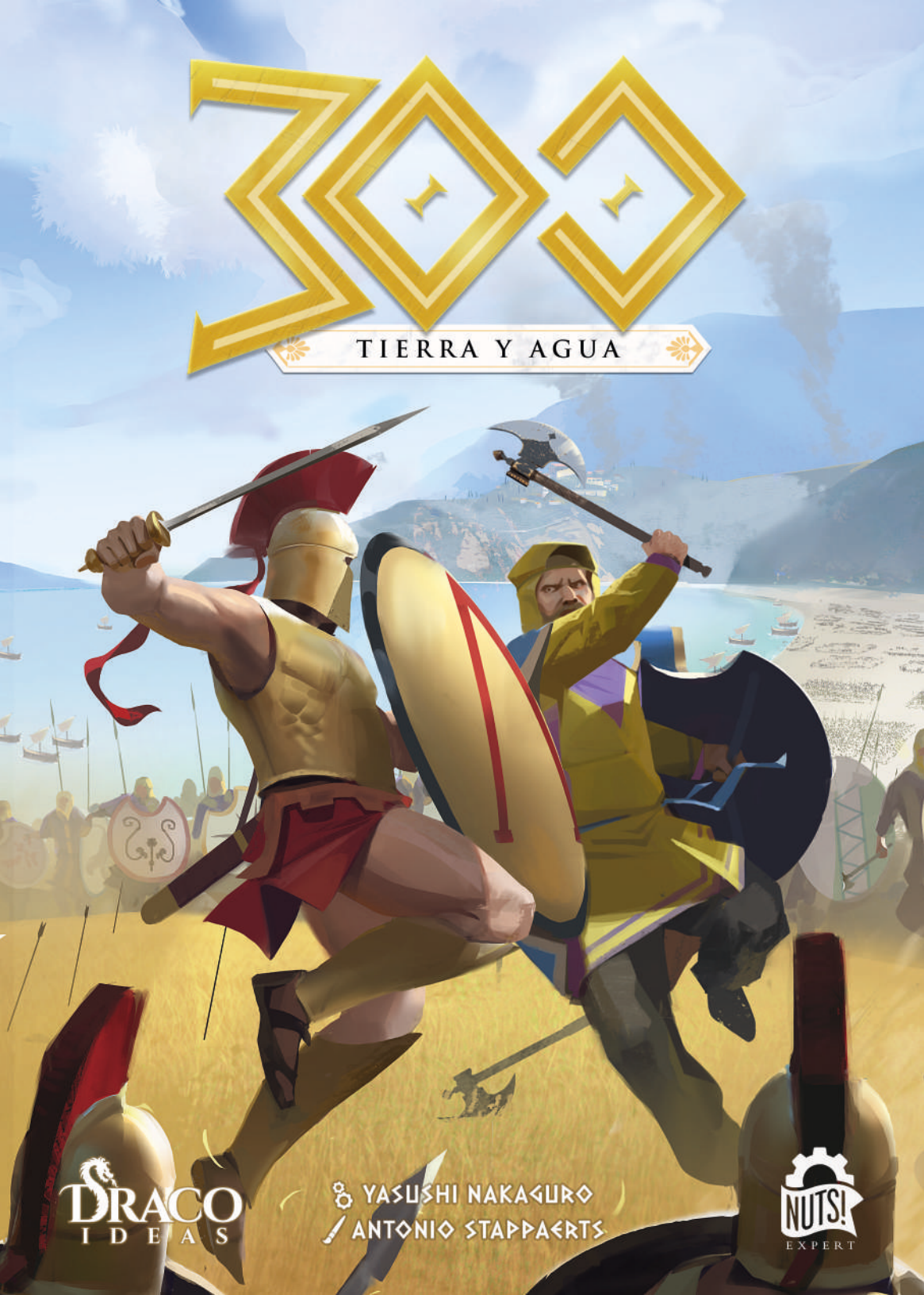

300
TIERRA Y AGUA
DRACO IDEAS
YASUSHI NAKAGURO
ANTONIO STAPPAERTS
NUTS! EXPERT

1 Introducción

300: Tierra y Agua es un juego basado en las Guerras Médicas. El épico conflicto que enfrentó a griegos contra persas desde el 492 a.C. con la primera expedición de Mardonio hasta el 449 a.C. con la Paz de Calias. Un jugador gestiona el ejército griego, liderado por Atenas y Esparta y el otro jugador, el ejército persa.

Durante los años de conflicto Persia lanzó sucesivas campañas contra Grecia. En el juego podrán desarrollarse un total de cinco.

Para facilitar la comprensión de las reglas mantendremos los nombres de las ciudades originales del juego, impresas en el tablero.

2 Contenido

El juego contiene los componentes siguientes:

2.1 Mapa

El mapa muestra Grecia y una porción de Asia Menor en la época de las Guerras Médicas.

Ciudad: cada caja en el mapa representa una ciudad; junto con la información:

- Nombre: el nombre de la ciudad.
- Ciudad Importante: son azules para los persas y rojas para los griegos y su control da más puntos.
- Alimentos: el número de ánforas representa el número de ejércitos que puedes alimentar si controlas la ciudad (ver **8.0** Fase de Suministros). Las dos Ciudades Importantes con ánforas rojas son las ciudades que abastecen a los griegos (Athenai y Sparta), y las de las ánforas azules, las que abastecen a los persas (Ephesos y Abydos).
- Puerto: es una ciudad costera que aparece ilustrada con un círculo de olas.

Caminos: las líneas que conectan las ciudades son caminos. Los ejércitos mueven de una ciudad a otra por los caminos que los conectan. Observa que el camino entre Abydos y Pella está cortado por el Helesponto. El ejército persa puede construir un puente de pontones para cruzarlo (**5.1**). Una ciudad que está directamente conectada con otra por un camino se denomina "adyacente". Por ejemplo, Athenai es adyacente a Thebai y Korinthos.

Marcador de Campaña: usa un cubo negro para marcar el número de campañas que los persas hayan jugado. El juego finaliza tras la quinta campaña.

Marcador de Puntuación Total: al final de cada campaña, anota la diferencia de puntuación entre las dos facciones moviendo el cubo negro. El juego lo gana el que al final haya obtenido la mayor puntuación, aunque la diferencia sea de tan solo 1 punto. Si la diferencia es 0, el juego finaliza en empate.

Figuras históricas: son imágenes de personajes que pueden morir o ser retiradas del juego. Si esto sucede, coloca un cubo de ejército o un disco de flota en la imagen para indicar la víctima.

Después de jugar la carta de Leónidas, el jugador griego coloca un ejército en la imagen de Leónidas (pues murió en las Termópilas).

2.2 Piezas de madera para el juego

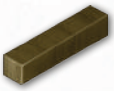
Las piezas de madera rojas representan las fuerzas griegas y las piezas de madera azules las fuerzas persas.

Ejércitos: un cubo representa un ejército. Hay 9 ejércitos griegos y 24 ejércitos persas.

Flotas: un disco representa una flota. Hay 5 flotas griegas y 6 flotas persas.

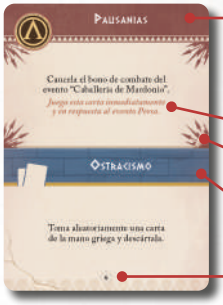
Marcadores: los dos cubos negros son marcadores para los registros. Uno se coloca en el Marcador de Campaña y otro en el de Puntuación Total.

Puente de pontones: la pequeña barra de madera representa el puente de pontones para cruzar el Helesponto (**5.1**).



2.3 Cartas

El mazo está compuesto por 16 cartas. Cada una está dividida en dos partes: la superior son eventos para el jugador griego y la inferior para el persa.



(Evento griego) al utilizar el símbolo oscuro espartano, quiere decir que está relacionado con Esparta.

Evento de la carta

Destacado (carta de Reacción **6.1**)

Evento persa

Número de carta

2.4 Dados

Para resolver los combates usa los dados de 6 caras.

3 DESPLIEGUE INICIAL

Los jugadores deciden bando y toman las correspondientes piezas de madera. Coloca los marcadores en el mapa siguiendo las instrucciones. Consulta la ilustración de la página siguiente.

3.1 Colocación inicial persa

Coloca 4 ejércitos: 2 en Ephesus y 2 en Abydos. Coloca 1 flota en el puerto de Ephesus. Mantén a mano las restantes piezas; una vez iniciado el juego, puedes colocarlas en el mapa en la siguiente Fase de Producción (**5.0**).

3.2 Colocación inicial griega

Coloca 3 ejércitos: 1 en Athenai. 1 en Sparta y 1 en Korinthos. Coloca 2 flotas: 1 en el puerto de Athenai y 1 en el de Sparta. Mantén a mano las restantes piezas; una vez iniciado el juego, puedes colocarlas en el mapa en la siguiente Fase de Producción (**5.0**).

3.3 Colocación de marcadores

Coloca un marcador negro en el primer espacio del Marcador de Campaña y el otro en la casilla 0 de Marcador de Puntuación Total. El jugador persa toma la barra que simula el puente de pontones.

3.4 Preparación de las cartas

Baraja las 16 cartas y colócalas bocabajo, próximas al mapa.

Esto completa la preparación del juego.
Para comenzar, lee **4.0**.

CONFIGURACIÓN INICIAL

16 Cartas

CONTROL DE CIUDADES

- Controlas una ciudad si la ocupas con al menos 1 ejército.
- El control de las ciudades Importantes propias se mantiene en ausencia de un ejército enemigo. Por ejemplo, si no hay ejércitos en Athenai, la controlan los griegos. El resto de ciudades debe estar ocupada por un ejército para controlarla.

Una ciudad no se controla por tener una flota en su puerto.

4 DESARROLLO DEL JUEGO

Los persas pueden lanzar hasta 5 campañas durante el juego. El juego finaliza si un jugador consigue una victoria automática, o cuando se hayan completado las 5 campañas y el jugador con la puntuación más alta se haya alzado con la victoria. Una puntuación de 0 implica un empate.

4.1 Lanzar una Campaña

Cuando se inicia una Campaña, hay que seguir los pasos siguientes en este orden:

1. Fase de Preparación
2. Fase de Operaciones
3. Fase de Suministros
4. Fase de Puntuación

Una vez completada la Fase de Puntuación, termina la campaña y comienza la siguiente. Avanza el indicador en el Marcador de Campaña para marcar el inicio de una nueva. El juego finaliza al completarse la quinta campaña.

4.2 Visión general de la Fase de Preparación

Ambos jugadores se arman para la campaña. Griegos y persas pagan con talentos (la unidad de moneda del juego) para adquirir cartas, reclutar ejércitos, armar flotas y, sólo el jugador persa, construir un puente de pontones. Para los detalles, lee **5.0.** Dependiendo de las cartas que adquiera el jugador persa, la campaña puede finalizar inmediatamente.

4.3 Visión general de la Fase de Operaciones

Tanto el jugador persa como el griego juegan 1 carta. Si un jugador no desea jugarla, o si no le quedan cartas, puede pasar. Si el jugador persa opta por pasar y el griego también lo hace, o viceversa, finaliza de forma inmediata la Fase de Operaciones, independientemente del número de cartas que queden en sus manos. Si un jugador pasa y su oponente no, el jugador que pasó puede jugar una carta en su siguiente turno. Un jugador puede pasar varias veces. Ver detalles en **6.0**.

4.4 Visión general de la Fase de Suministros

Cuando finaliza la Fase de Operaciones, los persas y griegos suministran sus ejércitos. Cualquier ejército desabastecido se saca del mapa. Las flotas no necesitan suministros. Si el jugador griego tiene cartas en su mano, puede quedarse con 4 y debe descartar el resto; si tiene menos de 4, puede quedarse las que desee. El jugador persa puede mantener solo 1 carta, pero en este caso, para la próxima campaña recibirá 10 talentos en lugar de 12. Ver **8.0** para más detalles.

4.5 Visión general de la Fase de Puntuación

Ambos jugadores cuentan el número de ciudades que controlan u ocupan con ejércitos. Recuerda que la presencia de una flota en un puerto no implica el control de la ciudad. El control de una ciudad Importante equivale al control de dos secundarias. Compara el número de ciudades controladas por cada uno y calcula la diferencia, moviendo consecuentemente el marcador en el Registro de Puntuación Total. El desplazamiento del marcador se hace a favor del jugador que controla más ciudades. El máximo valor es 6 y el marcador no puede superar esta cifra. Una diferencia de 6 puntos no garantiza la victoria. En esta Fase, el control de dos ciudades Importantes del contrario sí implica una victoria (ver **9.0**).

Ejemplo de puntuación

Si el griego controla 3 ciudades (Athenai, Sparta y Korinthos) y el persa dos (Abydos y Ephesus), avanza el marcador un espacio a favor del griego. Sin embargo, si los persas ocupan Athenai (además de Abydos y Ephesus), el griego controlaría dos ciudades y el persa controlaría tres (Athenai es una ciudad Importante) y el marcador se movería tres espacios a favor del persa.

5 DETALLES DE FASE DE PREPARACIÓN

Ambos jugadores se arman para la campaña. El persa se prepara primero; el griego lo hace después.

5.1 Preparación persa

Presupuesto: los persas tienen 12 talentos para cada campaña. Aunque no es necesario emplearlos todos, cualquiera que no se gaste no se guarda para la siguiente campaña (cualquier talento sin gastar se pierde).

Excepción: si el persa mantiene en su mano una carta de la campaña anterior, su presupuesto se reduce a 10 talentos.

Costes de preparación: gastando talentos, el persa puede comprar cartas, levantar ejércitos y armar flotas. Primero elige el número de cartas a comprar (puede ser ninguna, si así lo quiere), róbalas del mazo y lee sus efectos (ver **5.3**). Luego puede levantar ejércitos, armar flotas y tiene la posibilidad de construir el puente de pontones.

Objeto	Talentos	Máx. número por fase de preparación
Cartas	1	6
Ejército	1	sin límite
Flota	2*	2
Puente de pontones	6	-

* Regla opcional: cada flota cuesta sólo 1 talento.

Colocación de ejércitos y flotas: coloca cada ejército creado en una de tus ciudades Importantes o en una ciudad bajo tu control. Coloca cada flota armada en el puerto de una de tus ciudades Importantes o en una ciudad bajo tu control. No hay límite al número de unidades que pueden situarse en una ciudad o puerto. Si controlas una ciudad, pero en su puerto hay una flota enemiga, no puedes colocar una flota recién armada en ese puerto. Añade a tu mano las cartas que hayas comprado.

Construcción del puente de pontones: si ocupas Abydos, puedes construir el puente de pontones. Paga 6 talentos y sitúa el puente en el Helesponto para indicar que el camino entre Abydos y Pella está abierto. (Usando como soporte buques atados unos a otros, en el 480 a.C., Jerjes construyó dos puentes de pontones en el Helesponto, entre Abydos, en Asia Menor, y Sestos, en Europa).

5.2 Preparación griega

Una vez los persas hayan concluido su fase de preparación, le toca al griego prepararse.

Presupuesto: los griegos tienen 6 talentos para cada campaña. No es necesario emplearlos todos, pero los que no se gasten se pierden para la siguiente campaña.

Costes de preparación: gastando talentos, el griego puede comprar cartas, reclutar ejércitos y armar flotas. Primero elige el número de cartas a comprar, sacarlas del mazo y leer sus efectos. Luego puede reclutar ejércitos y armar flotas. Los griegos no pueden construir el puente de pontones.

Objeto	Talentos	Máx. número por fase de preparación
Cartas	1	6
Ejército	1	sin límite
Flota	1	2

Cuando el puente de pontones se sitúa en el Helesponto, se abre el camino entre Abydos y Pella.

Las dos ciudades no están adyacentes hasta que se sitúa el puente.

Colocación de ejércitos y flotas: coloca cada ejército reclutado en una de tus ciudades Importantes o en una ciudad bajo tu control. Coloca cada flota armada en el puerto de una de tus ciudades Importantes o en una ciudad bajo tu control. No hay límite al número de unidades que pueden situarse en una ciudad o puerto. Si controlas una ciudad, pero en su puerto hay una flota enemiga, no puedes colocar una flota recién armada en ese puerto. Añade a tu mano las cartas que hayas comprado.

5.3 Terminación de la campaña por la muerte repentina del rey persa

Si en el paso **5.1** el jugador persa saca la carta Muerte Repentina del Gran Rey, la campaña finaliza inmediatamente. El jugador persa se descarta de todas sus cartas, se unen los mazos de descartes y de cartas por robar, se barajan y forman un nuevo mazo para robar. Los persas no pueden reclutar ejércitos, armar flotas o construir el puente de pontones. Además, el griego se salta su Fase de Preparación, por lo que comienza la siguiente campaña. En este caso no hay puntuación (sin embargo, si el rey persa muere por causa de la carta Pacificación de Babilonia o Egipto, se completan las fases de suministro y puntuación). El juego finalizaría si esto sucediese en la quinta campaña. La carta Muerte Repentina del Gran Rey puede jugarse un máximo de dos veces en una partida. En el primer caso, Darío muere repentinamente por una enfermedad. Coloca un cubo de ejército persa en la imagen de Darío del tablero para indicar que ha sucedido esto. La segunda vez, Jerjes es asesinado. Coloca un cubo de ejército persa en la imagen de Jerjes del tablero. La Muerte Repentina no puede suceder más veces. Si se extrajera de nuevo esta carta, el evento no ocurre y el persa puede usar la carta para mover (ver **6.3**).

Los cubos de ejércitos que se ponen en las imágenes de Darío o de Jerjes se toman de entre los que están de reserva. Si hubieran sido reclutados todos los ejércitos, el jugador persa decide qué ejército quita del mapa.

5.4 Mazo para robar

Cuando el mazo para robar se agote, baraja los descartes y forma un nuevo mazo para robos. Si el mazo para robar se agota y no hay descartes, no puedes comprar nuevas cartas, aunque te queden talentos disponibles.

6 Fase de Operaciones

La Fase de Operaciones es la principal del juego. Los oponentes mueven sus ejércitos y flotas, realizan ataques y capturan ciudades. También usan los eventos de las cartas para crear situaciones tácticas ventajosas.

6.1 Procedimiento de la Fase de Operaciones

Primero el jugador persa decide si va a jugar una carta de su mano o si va a pasar. Si la juega, decide si lleva a efecto el evento descrito en ella, o si lo ignora y hace un movimiento con sus fuerzas (ver **6.3** para más detalles).

Luego es el turno del griego para jugar una carta de su mano y realizar el evento, o hacer un movimiento, o pasar. Hasta que el jugador persa efectúe el evento de la carta Fiesta de Carneia, el griego puede efectuar los eventos espartanos.

Jugar una carta de Reacción para contrarrestar una operación *(Mitrídates, 300 Espartanos, Los Inmortales, Artemisa, Temístocles, Pausanias)* o un evento opuesto *(Molon Labe)*, no causa que un jugador pierda su turno.

Si ambos jugadores pasan sucesivamente: finaliza la Fase de Operaciones y comienza la Fase de Suministros.

Pasar: si un jugador no tiene cartas en la mano, está obligado a pasar. Si ningún jugador tiene cartas en la mano, finaliza la Fase de Operaciones.

Jugar tras pasar: si tu oponente no pasa tras haber pasado tú, el turno regresa a ti. Puedes pasar de nuevo o jugar una carta.

6.2 Jugar un evento

Sigue las instrucciones de la carta. Los efectos de los eventos son distintos para los griegos y para los persas. Algunos eventos ocurren sólo una vez o dos durante el juego. Si un evento ya no puede suceder, puedes usar la carta para mover. Un número ilimitado de eventos pueden suceder varias veces durante el juego. Coloca la carta jugada boca arriba en el mazo de descartes.

***Mitrídates, Temístocles, Leónidas*:** durante el juego, sólo puedes usar una vez cada una de estas cartas para aplicar el evento del líder (luego el líder muere o desaparece por diversos motivos). Una vez que el jugador griego aplica el evento, sitúa un ejército griego no usado en la imagen del líder. Si estuvieran en el mapa todos los ejércitos griegos, el jugador quitará el que quiera y lo situará en la imagen.

***Artemisa*:** la carta Artemisa puede usarse para aplicar este evento (huida de las fuerzas persas) sólo una vez durante el juego. Cuando el griego la aplique, quita una flota persa y ponla en la imagen de Artemisa.

6.3 Movimiento

Puedes ignorar el evento que aparece en la carta y mover en su lugar un grupo de ejércitos y flotas. Usar una carta para mover implica que el evento de la carta no sucede. Descarta la carta cara arriba tras jugarla. Durante el movimiento, puedes llevar a cabo una de estas dos acciones:.

1. **Movimiento terrestre:** elige una ciudad ocupada por ejércitos tuyos y mueve uno o más de ellos siguiendo el camino (**6.4**).

2. **Movimiento naval:** elige un puerto donde estén situadas tus flotas y mueve una o más de ellas desde ahí a otro puerto a tu elección (**6.5**).

6.4 Movimiento terrestre

Si decides mover tus ejércitos, elige una ciudad ocupada por uno o más de ellos. Mueve los elegidos (uno o todos) desde ese lugar siguiendo el camino.

Distancia de movimiento: durante el movimiento puedes mover los ejércitos a cualquier lugar siguiendo el camino, pero con las restricciones siguientes:

• Los ejércitos seleccionados mueven juntos. En el trayecto no puedes dejar o recoger otros que no estuvieran en la ciudad elegida cuando empezó el movimiento. No tienes obligación de dejar un ejército en la ciudad de comienzo.

• Cuando los ejércitos entren en una ciudad ocupada por el contrario, deben parar. En adición, inmediatamente comienzan una batalla terrestre (**7.1**). Si la ciudad tiene sólo flotas enemigas en el puerto y tú controlas la ciudad, tus ejércitos no tienen por qué detenerse. Tus ejércitos pueden detenerse o atravesar ciudades ocupadas por ejércitos propios, o controladas por ti. No hay límite del número de ejércitos que pueden ocupar una ciudad. Tus ejércitos deben detenerse cuando entren en una ciudad que no contenga ejército alguno (de cualquier bando) y que tú no controlas.

• No hay una carretera permanente entre Abydos y Pella. Salvo que esté construido el puente de pontones, ningún ejército puede usar este camino.

6.5 Movimiento naval

Si decides mover tus flotas, elige un puerto donde estén situadas. Puedes moverlas desde él (una o todas ellas) a otro puerto a tu elección. A diferencia de los ejércitos, las flotas no mueven por caminos.

Restricciones al movimiento: durante el movimiento todas las flotas van juntas. Si varias mueven simultáneamente, todas se dirigen al mismo puerto. Si el puerto de destino está ocupado por una flota enemiga, se produce una batalla naval (**7.2**). No se pueden producir batallas entre ejércitos y flotas, aunque un ejército enemigo ocupe la ciudad a cuyo puerto se dirigen.

Transporte de ejércitos: si tus ejércitos están en una ciudad portuaria, cada flota podría transportar un ejército. Sin embrago, existe un límite: hasta 3 ejércitos pueden ser transportados, independientemente del número de flotas que tengas (incluso si agrupas 4 o más flotas, el máximo de ejércitos que pueden ser transportados desde una ciudad sigue siendo 3). Si no hay flotas enemigas en el puerto de destino, sitúa inmediatamente los ejércitos en la ciudad. Si la ciudad está ocupada por ejércitos enemigos, se produce una batalla terrestre (**7.1**). Si el puerto de destino está ocupado por flotas enemigas, resuelve primero la batalla naval, y luego desembarca en la ciudad el ejército transportado en las naves supervivientes. Si ejércitos enemigos ocupan la ciudad, resuelve luego la batalla terrestre. En cualquier caso, los ejércitos interrumpen su movimiento tras desembarcar.

7 COMBATE

Hay dos tipos de batallas: entre ejércitos y entre flotas. Los ejércitos y las flotas nunca luchan entre ellos. Si tus ejércitos entran en una ciudad ocupada

por ejércitos enemigos como resultado de un movimiento terrestre o naval, tiene lugar una batalla. Si mueves flotas hacia un puerto ocupado por flotas enemigas, tiene lugar una batalla naval. El jugador que mueve es el atacante, y el que ocupa la ciudad o el puerto donde la batalla tiene lugar es el defensor.

7.1 Batallas Terrestres

Una batalla terrestre consiste en una serie de rondas, hasta que hay un vencedor. En cada ronda, los jugadores tiran un dado (paso 1) y determinan el vencedor de la ronda (paso 2). Cuando se completa el paso 2, comienza una nueva ronda tirando nuevamente el dado.

Tirada de dado: cada jugador tira tantos dados como ejércitos tenga implicados en el combate terrestre. Aunque haya más de 3 ejércitos, el máximo de dados será 3.

Resultados del dado: el vencedor de cada ronda es el que obtenga el resultado más alto en un dado. Si un jugador tira dos o tres dados, sólo usa el resultado de uno para determinar la victoria. Además, para el persa un resultado de 4 o más se reduce a 4, porque las habilidades persas en combate son inferiores a las de los griegos, favorecidos por su infantería dotada de armamento pesado (hoplitas).

Excepción: si el persa se defiende o ataca en Abydos o Ephesus (ver batalla naval en **7.2**), cualquier resultado persa de 5 o más, se reduce a 5. En otras palabras, los persas combaten mejor en Asia que en otro lugar.

Vencedor de la ronda: el jugador con el resultado más alto gana la ronda. El perdedor elimina un ejército, que puede ser reclutado de nuevo en la siguiente campaña. Si el resultado es igual, ambos pierden un ejército.

Final de la batalla: una batalla finaliza cuando todos los ejércitos de un contendiente han sido eliminados. También finaliza tras una retirada (**7.1**).

Retirada: tras determinar el vencedor de una ronda, el atacante, y luego el defensor, pueden

decidir retirarse. Si el atacante se retira, sus ejércitos vuelven a la ciudad adyacente desde donde vinieron. Si los ejércitos fueron transportados por una flota (**6.5**), regresarán al puerto donde fueron embarcados.

Si el defensor se retira, sus ejércitos se desplazarán por camino hasta una ciudad adyacente bajo su control. El defensor no puede retirarse a una ciudad que no controla. Alternativamente, si el puerto alberga una flota del defensor, el ejército podría embarcarse y viajar a una ciudad controlada por su bando. No obstante, debe haber flotas suficientes para transportar todos los ejércitos que se retiran, y todas las flotas moverán unidas, incluidas aquellas que no transporten ejércitos. Si hay menos flotas que ejércitos, no es posible una retirada naval. Si el defensor no puede retirarse, continuará la batalla hasta que todos los ejércitos de uno o ambos lados sean eliminados.

Destrucción del puente de pontones: tras una batalla terrestre, si los griegos consiguen el control de Abydos, pueden destruir inmediatamente el puente de pontones. Si el persa vuelve a ganar el control de Abydos, puede volver a construir el puente.

7.2 Batallas Navales

Igual que las batallas terrestres, las navales se resuelven en una serie de rondas hasta que se determina el vencedor. En cada ronda, los jugadores tiran un dado (paso 1) y determinan el vencedor de la ronda (paso 2). Cuando ha finalizado el paso 2, comienza una nueva ronda tirando los dados.

Tirada de dado: cada jugador tira tantos dados como flotas tenga implicadas en la batalla naval. Aunque haya más de 3 flotas, el máximo de dados será 3.

Resultados del dado: el vencedor de cada ronda es el que obtenga el resultado más alto en un dado. Si un jugador tira 2 o 3 dados, sólo usa el resultado de uno para determinar la victoria. Además, un resultado de 4 o más por el persa, se reduce a 4, porque los griegos emplean poderosas trirremes, mientras que los persas usan la armada fenicia, inferior en capacidad de combate.

Excepción: dado que los persas combaten mejor en Asia, cualquier resultado de dado de 5 o más vale como 5 (ver **7.1**).

Vencedor de la ronda: el jugador con el resultado más alto gana la ronda. El perdedor se quita una flota, que puede ser armada de nuevo en la siguiente campaña. Si el resultado es igual, ambos se quitan una flota. Si la flota eliminada transportaba un ejército, también resulta eliminado. Cuando haya una combinación de flotas, unas transportando ejércitos y otras no, elimina primero las que no transportan.

Final de la batalla naval: una batalla naval finaliza cuando todas las flotas de un contendiente han sido eliminadas. También finaliza tras una retirada (**7.2**).

Retirada: tras determinar el vencedor de una ronda, el atacante, y luego el defensor, pueden decidir retirarse. Si el atacante se retira, sus flotas vuelven al puerto desde donde iniciaron su movimiento. Si las flotas atacantes están transportando ejércitos, éstos desembarcan en la ciudad portuaria a donde regresan.

Si el defensor se retira, sus flotas mueven a cualquier puerto bajo su control. A diferencia de la retirada tras una batalla terrestre, las flotas defensoras no pueden retirarse transportando ejércitos.

Si el defensor no puede retirarse, continuará la batalla hasta que todas las flotas de uno o ambos lados sean eliminadas.

8 Fase de Suministros

La Fase de Suministros comienza cuando acaba la de Operaciones. Los persas se suministran primero y luego lo hacen los griegos. Ambos aplican el mismo procedimiento.

8.1 Cartas en la mano

El jugador persa se descarta de todas las que le queden en la mano (se colocan en el mazo de descartes). No obstante, el persa puede decidir quedarse con una de ellas para la campaña siguiente. En este caso, el presupuesto para la siguiente campaña persa será se 10 talentos en lugar de 12.

El jugador griego puede guardarse hasta 4 cartas. Si tuviera en la mano 5 o más deberá elegir cuatro y descartarse del resto.

8.2 Desgaste de fuerzas

El desgaste militar se establece en dos pasos: capacidad de suministros y luego, líneas de comunicaciones.

Ejército persa: el jugador persa puede tener cuantos ejércitos quiera en Ephesos y Abydos, ya que sus suministros están asegurados por el Camino Real Persa que cruzaba el imperio. El jugador persa cuenta el número de ánforas en las ciudades bajo su control, excepto ciudades Importantes en Persia (por ejemplo, Ephesos y Abydos). Si el número de ejércitos en el mapa

(no incluidos los estacionados en ciudades persas Importantes) excede este número, cualquier ejército en exceso será retirado del tablero. El persa puede elegir los que quiera eliminar.

Ejército griego: el griego cuenta el número de ánforas en las ciudades que controla. Si el número de ejércitos griegos en el mapa excede este número, se eliminan los ejércitos sobrantes.

Líneas de comunicaciones: a continuación comprueba si tus ejércitos tienen una línea de comunicaciones con alguna de tus ciudades Importantes. Si puedes trazar una línea desde el ejército a una ciudad Importante, sin atravesar ciudades controladas por el enemigo, esa ciudad puede establecer una línea de comunicaciones. La línea puede atravesar ciudades no controladas por los jugadores. Si la ciudad no puede establecer una línea de comunicaciones, elimina todos los ejércitos, salvo que cumplan la condición siguiente.

Conexión marítima: si una ciudad que contiene ejércitos tuyos no tiene línea de comunicaciones con una de tus ciudades Importantes, esos ejércitos no serán eliminados si en su puerto hubiera alguna flota tuya (el suministro se realiza por mar). No es necesario que haya flotas en el puerto de la ciudad Importante; sólo es necesaria la presencia de una flota en el puerto de la ciudad cuyas comunicaciones están cortadas. Sin embargo, la presencia de flotas enemigas en el puerto de la ciudad Importante sí evita que sea usada como fuente marítima de suministros.

9 Fase de Puntuación

Tras la Fase de Suministros se pasa a la de Puntuación. Cada ciudad controlada da 1 punto a su bando o 2 si es una ciudad Importante.

Calcula la diferencia entre las puntuaciones de los jugadores y añádela al total, avanzando el marcador a favor del que obtuvo más puntos.

Victoria automática: si en la Fase de Puntuación un jugador controla las dos ciudades Importantes del enemigo, consigue la victoria automáticamente.

10 Condiciones de Victoria

El juego finaliza si un jugador consigue una victoria automática o cuando se hayan completado las 5 campañas, en cuyo caso el jugador que ha conseguido más punto es el vencedor.

Un marcador de 0 es un empate.

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

Estas explicaciones describen el contenido de las cartas, los eventos y sus personajes.

#01: Minas de Laurion

Tras la batalla de Maratón (490 a.C.), empezaron a explotarse las minas de Laurión (usándose esclavos) y **Temístocles** usó sus beneficios en reconstruir la flota de guerra ateniense. Esto permitió la victoria de Salamina en el 480 a.C.

#01: Caballería de Mardonio

Aunque el ejército persa tenía una potente caballería, no podía operar con eficiencia debido a las limitaciones impuestas por el terreno. Al comienzo de la batalla de Platea (479 a.C.), **Mardonio** infligió severas pérdidas a los aliados de Atenas y Esparta, pero la persecución fue cortada de raíz por el general espartano **Pausanias,** quien lo derrotó.

#02: Revuelta Jonia

Sucedió al inicio de las Guerras Médicas. La Revuelta Jonia fue apoyada por Atenas y Eretria, y **Darío (el Grande)** decidió organizar una campaña de castigo contra Grecia.

#02, 03, 13: Tributo de Tierra y Agua

Los persas exigieron a las ciudades-estado una rendición incondicional, simbolizada por una ceremonia en la que se ofrecía tierra y agua. Muchas ciudades estados, así como el reino de Macedonia, aceptaron los requerimientos del gran rey.

#03: La Ira de Poseidón

Poseidón es el dios de las tempestades marinas. Esta carta representa los daños causados a las flotas por las tormentas. Durante la primera invasión de Grecia (492 a.C.), Persia conquistó Tracia, situada al noreste de la Hélade, pero la flota quedó arrasada por una tormenta y la campaña fue abandonada.

#04: Milcíades

Milcíades había ejercido la tiranía en el Quersoneso tracio. En 513 a.C. acompañó a **Darío I** en su campaña contra los escitas. Apoyó la Revuelta Jonia antes de huir a Atenas, donde se convirtió en un estadista opositor a Persia. Enfrentados al gigantesco ejército oriental que desembarcó en Maratón, las opiniones en el ejército ateniense estaban divididas entre atacar inmediatamente o esperar los refuerzos espartanos. Se adoptó la propuesta de **Milcíades,** que apoyaba la primera opción, consiguiendo los griegos una aplastante victoria.

La reputación de **Milcíades** creció, pero la campaña contra Faros del año siguiente fue un desastre. Fue acusado de traición y, aunque consiguió eludir la pena de muerte, murió a consecuencia de las heridas sufridas durante la campaña.

#04: Fiesta de Carneia

Esta era una de las más importantes fiestas religiosas de Esparta, durante la cual toda acción militar estaba prohibida. Esta es la causa por la que los espartanos no pudieron movilizar todo su ejército para la batalla de las Termópilas (480 a.C.).

#05: Temístocles

Tras la victoria de Maratón los atenienses estaban muy confiados, pero **Temístocles** predijo que Persia podría lanzar una nueva invasión. Oponerse por tierra con un gran ejército era difícil, así que creó una gran flota de trirremes usando todos los beneficios de las minas de Laurión. Esto lo hizo contra el consejo de **Milcíades,** el general vencedor en Maratón.

Finalmente, la batalla naval de Salamina demostró lo acertado de los razonamientos de **Temístocles.**

Aprovechando la ventaja de los estrechos, con 600 trirremes, de las cuales 200 eran atenienses, destruyó las 700 naves persas.

La reputación de **Temístocles** se hizo tan grande, que pocos años después fue condenado al ostracismo por los atenienses.

#05: Los Inmortales

Heródoto describe este cuerpo de combatientes fuertemente armados, y dice que eran llamados los Inmortales: "Este cuerpo era conocido como los Inmortales porque su fuerza se mantenía constante. Si un hombre resultaba muerto o caía enfermo, inmediatamente su vacante era cubierta por otro. Así su fuerza nunca fue inferior, ni superior, a 10.000".

#06: Pausanias

Pausanias, sobrino de Leónidas I, derrotó a los persas en la batalla de Platea. Sospechoso de connivencia con Persia, fue declarado inocente y abandonó Esparta. Supuestamente, liberó prisioneros de guerra que eran parientes de **Jerjes I** y se ofreció para ayudar a Persia para que dominara a Esparta y al resto de Grecia.

Cuando regresó a Esparta se desveló su deslealtad y parece ser que fue encerrado para morir de hambre en el templo de Atenea Chalcieca.

#06: Ostracismo

La palabra ostracismo viene de la palabra griega *ostrakon,* un fragmento de cerámica que era usado para escribir o como símbolo de voto.

El procedimiento era un voto por el cual, en ciertas ciudades griegas, incluida Atenas, los ciudadanos que incurrían en la reprobación pública podían ser desterrados o aislados de las decisiones políticas durante 10 años. Esta era una forma de silenciar a los disidentes, para hacer frente mejor a los periodos de crisis, tal como fueron las Guerras Médicas. Los oponentes de **Temístocles** sufrieron el ostracismo. Más tarde, esta institución fue usada torticeramente con intencionalidad política.

#07: Oráculo de Delfos (Delphi)

En el antiguo griego se decía *Delphoí.* Se estableció en el sigo VIII a.C., el Delfos, al pie meridional del monte Parnaso. La Pitia (la Gran Sacerdotisa) hacía de oráculo en el templo de Apolo.

En el 480 a.C., los atenienses consultaron el oráculo, que les dijo "abandonad la ciudad… y que un muro de madera les traería la salvación". **Temístocles** interpretó el "muro de madera" como una flota de trirremes y abogó por la construcción de una gran flota.

El oráculo para los espartanos indicaba que "o caía la ciudad, o el rey perecería", así que **Leónidas** se sacrificó con sus hombres en la Batalla de las Termópilas.

#07: El Gran Rey

Jerjes I elevó la moral de sus tropas al presentarse físicamente en el campo de batalla.

#08: Leónidas (evento Espartano/Griego)

El Paso de las Termópilas era tan estrecho, que un gran contingente de soldados persas (100.000 o 200.000) fueron bloqueados por 7.000 soldados griegos, que incluían 300 espartanos. Sin embargo, los persas encontraron un paso que circunvalaba a los defensores y **Leónidas,** siguiendo el Oráculo de Delfos, se enfrentó a los persas con su pequeño contingente, para proteger la retirada del resto del ejército griego, más de 3.000 hombres.

#08: El Camino Real

El Camino Real Persa fue construido por **Darío I** desde su capital, Susa, hasta Sardis (localizada justo al este del mapa). El ejército persa puede mover por él un gran ejército y recapturar fácilmente Ephesus y Abydos.

#09: Artemisa

Aunque **Artemisa I de Caria,** reina de Halicarnaso se opuso al ataque persa a la flota griega en Salamina, participó, aunque huyó cuando la balanza se inclinó contra los persas. Realmente mandaba pocos buques, así que su impacto en la batalla fue mínimo. No obstante, por respeto a la actuación de Eva Green en la película, **Artemisa** tiene un gran impacto en el juego.

#09: Hipias

Hipias fue un tirano ateniense exiliado el 510 a.C. que encontró refugio en Persia. Durante la primera invasión de Grecia (en realidad la segunda campaña, pues la primera se abandonó cuando más de la mitad de la flota se hizo pedazos), aconsejó a los persas desembarcar en Maratón, "el mejor lugar del Ática para el movimiento de la caballería". La historia demuestra que el resultado no fue el esperado.

#10: Evangelio

En griego antiguo significa "buenas nuevas" *(euaggélion).* Tras la batalla de Maratón, un hoplita corrió a Atenas para anunciar la noticia de la victoria y murió tras llegar: *"Nenikekamen"* ("¡Hemos vencido!"). Este es el origen del maratón, y en los primeros Juegos Olímpicos de la era moderna (1896), se organizó una carrera entre Maratón y Atenas.

#10: Paz separada
Para romper la alianza entre Atenas y Esparta, Persia propuso una paz separada a Esparta. **Pausanias** pudo haber actuado como intermediario secreto, pero el intento fracasó.

#11: Melas Zomos
Melas Zomos es una sopa oscura o caldo consumido por los espartanos, hecho hirviendo manos de cerdo con sangre, sal y vinagre. Afortunadamente, se desconoce la receta exacta.

#11: Muerte Repentina del Gran Rey
Durante las Guerras Médicas murieron dos reyes persas.

Tras el fracaso de dos campañas, **Darío I** decidió atacar Grecia con un ejército aún mayor, pero a mitad de los preparativos murió repentinamente de enfermedad en el 486 a.C.

El fracaso de la expedición de **Jerjes I,** la construcción del puente de pontones sobre el Helesponto, la Puerta de Todas las Naciones en Persépolis, y la presión financiera de grandes obras de construcción, llevaron a Persia a declinar. Por esta razón, **Jerjes I** fue asesinado en 465 a.C. por su consejero íntimo, Artabanus.

#12: Molon Labe
En la batalla de las Termópilas, cuando **Jerjes** pidió a **Leónidas** que entregase sus armas, éste replicó: *"Molon labé"* ("¡Ven y tómalas!"). No fue una respuesta a la exigencia del Tributo de Tierra y Agua, pero esta carta permite que la demanda persa sea rechazada.

#12: Defección de Tebas
En griego antiguo, *Thébai*. Fue una ciudad-estado que se alió con los persas durante las Guerras Médicas, pero cuyos soldados lucharon junto a los griegos en la batalla de las Termópilas, antes de rendirse finalmente a los persas.

#13: Trirremes
Eran buques con tres filas de remos. La flota griega empleó estos navíos, como también hizo la flota fenicia utilizada por los persas. Era muy efectiva la maniobra de embestida, usando el espolón de bronce que la embarcación tenía bajo la línea de flotación y que podía penetrar el casco de los navíos enemigos para hundirlos.

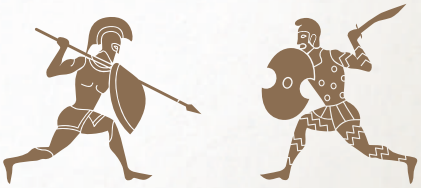
#14: Apoyo de Siracusa / Alianza con Cartago
Esta carta representa acciones diplomáticas que tuvieron lugar fuera del mapa. Siracusa era una colonia griega y se esperaba que ofrecieran su flota como apoyo a los helenos. Sin embargo, Cartago (que era una colonia fenicia), animada por Persia, bloqueó la ayuda de Siracusa a los griegos con un ataque sobre la ciudad en el 480 a.C.

#15: 300 Espartanos
Este evento reproduce la situación que obligó a los persas a usar el paso de las Termópilas. Probablemente la situación hubiera sido similar en un supuesto ataque a Corinto.

#15: La Acrópolis en llamas
Cuando **Temístocles** evacuó a los atenienses, algunas personas se aferraron a las palabras del **Oráculo de Delfos** sobre el "muro de madera" y se refugiaron en la Acrópolis. Por supuesto, ésta fue fácilmente destruida por el gran ejército persa.

#16: Deserción de Soldados Griegos
Parte del ejército persa estaba compuesto por griegos de los territorios ocupados en Asia Menor, obligados a alistarse, y su espíritu de lucha no era grande. La victoria de los griegos en la batalla de Platea fue seguida de una serie de deserciones de conscriptos griegos.

#16: Pacificación de Babilonia o Egipto
En el territorio del imperio persa sucedieron frecuentes rebeliones. Hubo una rebelión contra **Darío I** en Egipto en 486 a.C., durante la preparación de una nueva campaña contra Grecia. La revuelta en Babilonia en 479 a.C. forzó a los persas, bajo **Jerjes I,** a luchar en dos frentes.



Las Guerras Médicas

A principios del siglo VI a.C. los persas se libraron del dominio de los Medos, sus dueños y señores hasta ese momento. Ciro II el Grande, después de apoderarse del reino de los Medos, extendió rápidamente su nuevo imperio en todas direcciones. En 546 a.C., la conquista de Lidia por Ciro puso a los persas en contacto con las colonias griegas de Jonia, en Asia Menor: Mileto, Éfeso, Halicarnaso, Focea... Soportar el yugo persa no fue gravoso, pues el Rey de Reyes se contentaba con el reconocimiento nominal de su autoridad. Cincuenta años después, Darío I quiso expandir su imperio y construyó un puente de pontones en el Helesponto. Obtuvo el apoyo del rey de Macedonia y parte de Tracia. En 499 a.C., Mileto y las ciudades jonias se rebelaron contra la autoridad persa, llamando en su ayuda a las *poleis* de Grecia. Sin embargo, solo Atenas y Eretria enviaron algunos barcos como refuerzo. Darío reaccionó rápidamente. Éfeso fue conquistada en 497 a.C. y Mileto fue destruida en 494 a.C. Luego Darío decidió obtener la sumisión de las ciudades de Grecia. Su general Mardonio invadió Tracia en 492 a.C. Para castigar a Atenas por su apoyo a los jonios, los persas desembarcaron en Maratón en 490 a.C., donde fueron repelidos por los hoplitas atenienses.

Darío murió mientras preparaba otra campaña contra Grecia. Su hijo Jerjes tomó el testigo, y atacó conjuntamente por tierra y mar en 480 a.C. Muchas ciudades griegas optaron por la neutralidad, mientras que Atenas, Esparta y Corinto entraban en guerra. La defensa del Paso de las Termópilas por el rey espartano Leónidas ralentizó a Jerjes, pero su sacrificio no salvó a Atenas. La ciudad fue ocupada y su población y flota se refugiaron en la isla de Salamina. A las trirremes atenienses se unieron las de sus aliados. Una atrevida maniobra, llevada a cabo por el estratega ateniense Temístocles, dio a los griegos una victoria naval, tan inesperada como aplastante, sobre la flota persa. Dado que ya estaban a finales de otoño, Jerjes decidió volver a Persia, pero dejó un poderoso ejército en Tesalia bajo el mando de Mardonio. En la primavera de 479 a.C., Mardonio fue derrotado en Platea por las tropas de la coalición lideradas por Esparta. Al mismo tiempo, la flota griega destruyó una flota persa en Cabo Mycale, no lejos de Mileto. Posteriormente, las ciudades jonias fueron liberadas, las últimas guarniciones persas en Grecia se rindieron y el puente en el Helesponto fue destruido.

Quieres saber más:

Philip Souza, *The Greek and Persian Wars 499-386 BC*, Osprey Publishing, 2003
Javier Jara, *Las Guerras Médicas,* La Esfera de los Libros, 2020

Autor: Yasushi Nakaguro

Equipo de pruebas: Yasushi Shikauchi, Satoshi Haneda, Nao Kawamura, Hiroyuki Yamada, Florent Coupeau, Guillaume Sandance

Asesor histórico: Jean-Philippe Gury

Traducción al inglés: Carolyn Gates-Gury

Traducción al castellano: Carlos Cáceres, Javier Romero y Luis Álvaro Hernández

Textos revisados: Mario Agudo

Correctores: Angus Clarke, Scott Moore

Ilustración de portada: Antonio Stappaerts

Gráficos: Nicolas Roblin

Diseño: Julia Brétéché

© 2018 Bonsai Games - © 2020 Nuts ! Publishing - © 2022 Draco Ideas