

CHARLEMAGNE

Créditos.

Diseño: Joseph Miranda

Desarrollo: William Sariego

Mapa: Joe Youst

Fichas: Beth Queman

Playtesters: Lori Tolson, Richard Craft. Joe Wilkie y Tim Owens

1. Introducción.

Charlemagne es un juego que cubre el auge del Imperio Franco en los s.VIII-IX bajo el liderazgo de Carlos el Grande – Carolus Magnus o Carlomagno. En este período, los francos unificaron Europa Occidental y establecieron las bases de la posterior civilización medieval.

Charlemagne es un juego de dos jugadores. El jugador del Imperio controla las fuerzas del Reino Franco, sus aliados y los estados vasallos. El jugador Tribal controla las fuerzas de diferentes reinos y tribus competidoras. Los jugadores deben usar una combinación de fuerza militar e ingeniosa estrategia para mantener e incrementar su poder. Los francos tienen la ventaja de la unidad y de una posición central. El jugador Tribal controla una coalición variable de fuerzas.

2. Componentes.

a. El mapa.

El mapa de juego muestra Europa Occidental tal como era durante finales del s.VIII e inicios del s.IX. Se le ha sobrepuesto una trama hexagonal para regularizar la posición y el movimiento de las fichas de juego. Cuando se coloca y se juega, las fichas se ubican dentro de hexágonos individuales.

(1) Regiones.

El mapa se divide en áreas político-geográficas llamadas regiones. Las regiones representan provincias, áreas tribales importantes o estados independientes. Cada región tiene un espacio correspondiente en la Tabla de Control de Regiones.

- La región de Bizancio contiene varias áreas geográficas, que incluyen Venecia, Nápoles, Gaeta, Córcega, Cerdeña, Sicilia y las puntas sur de Italia. Todas se consideran como una sola región.
- Las tres pequeñas islas del sur de España (las Baleares) son parte del Emirato de Córdoba.

(2) Tabla de Control de Regiones.

La Tabla de Control de Regiones se usa para registrar/mostrar información sobre cada región. Esta información incluye:

Nombre: Este es el nombre histórico de la región.

Leva: El número de unidades que el jugador que controla la región recibe gratis cada turno.

Religión: Esta será cristiana, musulmana o pagana.

Control: Una región puede estar en uno de estos tres estados de control: Imperio, Tribal o Neutral.

b. Tablas del juego.

Se usan para realizar y registrar determinadas funciones del juego.

- *Tabla de Operación de Batalla*. Se usa para resolver el combate.
- *Tabla de Conversión*. Se usa para resolver los intentos de cambiar la religión de una región.
- *Tabla de Eventos*. Se usa para generar eventos (incluyendo las revueltas).
- *Marcador de Puntos de Operaciones*. Este es el lugar conveniente para mantener el registro de los puntos de operaciones gastados por una fuerza.
- *Tabla de Saqueo*. Se usa para saquear y devastar hexágonos.
- *Tabla de Revuelta*. Se usa para resolver los intentos de revuelta cuando son producidos por la Tabla de Eventos.
- *Tabla de Estrategia*. Esta explica las funciones de cada tipo de marcador de estrategia.
- *Tabla de Efectos del Terreno*. Muestra los diferentes tipos de terreno y sus efectos en el juego.
- *Tabla de Puntos de Tesoro*. Esta muestra el número de puntos de tesoro necesarios para construir/mantener unidades y realizar otras funciones del juego.
- *Tabla de Turnos/Fase*. Se usa para determinar el turno en curso y para registrar en qué fase particular de un turno se encuentra la partida.
- *Tabla de Vasallaje*. Se usa para resolver las operaciones de vasallaje (que permiten a un jugador obtener el control de una región sin derramamiento de sangre).

c. Fichas de juego.

Examina la plantilla de fichas. Hay tres tipos de fichas de juego: unidades de combate, estrategias y marcadores.

(1) Unidades de combate. Las unidades de combate (o “unidades”) representan diferentes tipos de fuerzas militares.

Imperio: Moradas.

Tribales: Verdes.

El lado frontal de las unidades de combate representa su estatus de imperio (franco). Las unidades tienen en su lado reverso impreso su estatus tribal (anti-franco).

Tipos de unidades de combate:



Líder (1-24). Un solo líder más su cuerpo de guardia.

Ejército de campo (6-18). Una fuerza de armas combinadas de tropas profesionales.

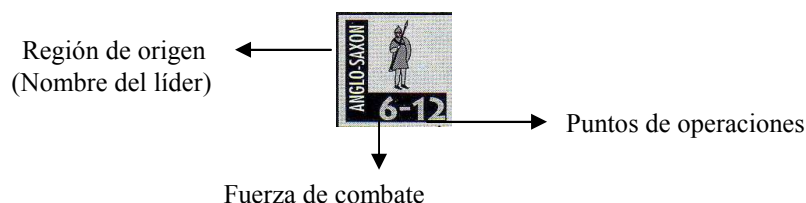
Formación de guerreros (6-12). Una fuerza pesadamente armada constituida en torno a su lealtad personal a un líder.

Horda nómada (4-18). Una fuerza de caballería auto-suficiente.

Milicia (2-6). Fuerzas de autodefensa locales.

Flotas (2-24). Concentración de fuerzas navales.

Cada unidad lleva la siguiente información en ella.

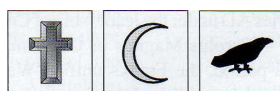


(2) Estrategias. Hay marcadores que se usan para señalar diferentes tipos de incidencias políticas y culturales. Los jugadores sacan estrategias al azar durante el

transcurso del juego. La posesión de estratagemas dará a los jugadores varias ventajas, según se explica en la Tabla de Estratagemas.

(3) Marcadores de juego. Se usan para registrar varias funciones del juego o los cambios en el estatus de los hexágonos del mapa.

- *Burg*. Indica un hexágono que contiene un burgo recién construido.
- *Civilización*. Indica un hexágono que contiene un centro cultural.
- *Control*. Indica en la Tabla de Control de Regiones qué jugador controla una región particular.
- *Puntos de operaciones*. Indica cuántos puntos de operaciones tiene disponibles una fuerza.
- *Fase*. Indica la fase en curso de la secuencia de juego.
- *Saqueo*. Indica un hexágono que ha sido saqueado.
- *Conversión religiosa*. Indica un cambio de religión de una región. Cruz = cristianismo; Media Luna = Islam; Cuervo Estilizado = paganismo.



- *Turno*. Indica el turno en curso.

d. Explicación de los términos del juego.

- **Activa**. Una fuerza o región que está controlada por uno de los jugadores (como contrario a ser neutral).
- **Batalla**. Una operación usada para destruir unidades enemigas.
- **Fuerza de combate**. Una cuantificación de la capacidad de una fuerza de entrar en combate y realizar saqueos. Se basa en el entrenamiento, equipamiento y liderazgo de la unidad.
- **Control**. Estatus de una región (y sus fuerzas), que indica cuándo un jugador puede usar sus fuerzas y su tesoro. Una región puede estar en uno de estos tres estados de control: Imperio, Tribal o Neutral.
- **Conversión**. Una operación que permite a un jugador cambiar la religión de una región.
- **Enemigo**. Todas las regiones y unidades que controla el jugador enemigo.
- **Fuerza**. Una o más unidades que realizan operaciones juntas.
- **Amigo**. Todas las regiones y unidades controladas por un mismo jugador.
- **Movimiento**. El movimiento de unidades a través del mapa.
- **Neutral**. Una región que no está controlada por ningún jugador.
- **Jugador no en fase**. El jugador que no es el jugador en fase.
- **Ocupar**. Tener una unidad amiga en un hexágono.
- **Operación**. Movimiento, batalla, saqueo y conversión.
- **Valor de operaciones (o puntos de operaciones)**. Es una cuantificación de la capacidad de una fuerza de realizar varias operaciones militares (esto es, movimiento, combate, sitio, etc.).
- **Fase**. Cada parte diferenciada de un turno de juego.
- **Jugador en fase**. El jugador cuyo turno se está desarrollando.
- **Saqueo**. Una operación usada para destruir los marcadores de Burgo/Civilización y obtener botín.
- **Región**. Una de las diferentes áreas geográficas del mapa. Cada región tiene sus propias fuerzas, como se indica en los nombres de las unidades.
- **Estratagemas**. Marcadores que representan varias fuerzas históricas o no militares.
- **Unidad**. Una ficha de líder, ejército de campo, formación de guerreros, horda nómada o milicia.

- **Vasallaje.** Un intento por parte de un jugador de obtener el control de una región a través de medios diplomáticos.
- **Zona de control.** Los seis hexágonos que rodean a una unidad.

e. Escala de juego.

Cada turno de juego representa cinco años. Cada hexágono representa 50km. de lado a lado. Cada unidad de ejército de campo, guerreros, nómadas o milicia representa 5.000-20.000 guerreros o soldados, más clérigos, suministros, grupos de animales, seguidores de los campamentos, etc. Cada líder representa una sola personalidad importante más un cuerpo de guardia de elite.

f. Dado.

Los jugadores necesitarán un dado de seis caras para jugar. El dado se usa para varias funciones del juego.

- **Modificador del dado.** Determinadas tablas requieren un modificador del dado. Un modificador positivo es un número añadido al resultado obtenido. Por ejemplo, un modificador del dado de “+1” añadido a un resultado del dado de “3” daría un resultado de “4”. Un modificador del dado negativo se resta del resultado obtenido. Por ejemplo, un modificador del dado de “-1” reduciría el número logrado en uno. Si se aplica más de un modificador a una función del juego, entonces se aplica el total acumulado.
- Los jugadores también encontrarán útil tener a mano una calculadora.

3. Secuencia de juego.

Regla general. Los jugadores colocan sus unidades y marcadores según las instrucciones del escenario. Cada partida durará un número determinado de turnos de juego. Dentro de cada turno, cada potencia tendrá su propio turno de jugador. El jugador que controla sus fuerzas será capaz de realizar varias operaciones con sus unidades, en una determinada secuencia de actividad, que consiste de un número determinado de fases.

1. Cada turno de juego consiste de las siguientes fases:

a. Primer turno de jugador.

- (1) **Fase de eventos.** El jugador lanza en la Tabla de Eventos para determinar qué evento se producirá en este turno de jugador.
- (2) **Fase de estratagema.** El jugador coge marcadores de estratagema.
- (3) **Fase de vasallaje.** El jugador realiza operaciones de vasallaje para atraer regiones enemigas o neutrales a su bando.
- (4) **Fase de tesoro.** El jugador recauda puntos de tesoro. Entonces los utiliza para reclutar mercenarios, comprar marcadores de estratagema adicionales, construir marcadores de burgos y civilización y retirar marcadores de saqueo.
- (5) **Fase de leva.** El jugador determina qué unidades puede crear a través de la leva y las coloca en el mapa.
- (6) **Fase de operaciones.** El jugador realiza cualquier operación con sus fuerzas. El jugador determina el número de puntos de operaciones de cada fuerza. La fuerza puede gastar los puntos de operaciones para mover, atacar y realizar otras funciones del juego. Después de que un jugador haya completado todas las operaciones de una fuerza en concreto, puede realizar operaciones con otras fuerzas. El jugador sólo puede gastar marcadores de estratagema para llevar a cabo determinadas actividades militares y diplomáticas. Durante la fase de operaciones, el jugador enemigo puede realizar interceptaciones.
- (7) **Fase de aprovisionamiento.** El jugador chequea todas las fuerzas amigas del mapa para determinar si pueden forrajear. Paga puntos del tesoro para aprovisionar a las

unidades que no pueden forrajear. Las unidades que no estén provisionadas se retiran del mapa.

b. Turno del segundo jugador.

La segunda potencia realiza los mismos pasos anteriores.

- (1) Fase de eventos.
- (2) Fase de estratagema.
- (3) Fase de vasallaje.
- (4) Fase de tesoro.
- (5) Fase de leva.
- (6) Fase de operaciones.
- (7) Fase de aprovisionamiento.

c. Fin del turno. Los jugadores marcan el paso de un turno. El juego continúa hasta el final del escenario o hasta la capitulación de uno de los dos bandos.

4. Control.

Regla general. Los jugadores controlan diferentes regiones del mapa. Se gana/pierde el control a través de las instrucciones iniciales del escenario, por los eventos de revuelta o por vasallaje.

1. Una región puede estar en uno de estos tres estatus:

- Controlada por el Imperio. La región es controlada por el jugador del Imperio.
- Controlada por los Tribales. La región la controla el jugador Tribal.
- Neutral. La región no la controla ningún jugador.

a. El estatus de control de una región se indica colocando el marcador de control en el espacio apropiado de la Tabla de Control de Regiones.

2. **Efectos del control.** Cuando un jugador controla una región, ocurre lo siguiente:

a. **Unidades.** El jugador gana el control de las unidades marcadas con el nombre de esta región (esto es, un jugador que controle la región sajona puede realizar operaciones con todas las unidades sajonas).

- Las unidades del Imperio se colocan cara arriba.
- Las unidades tribales se colocan por el lado reverso.
- Las unidades neutrales se indican girándolas 180°; pueden estar cara arriba o boca abajo.

b. **Leva.** El jugador gana unidades de leva en cada fase de leva amiga de esta región (esto es, el control de la región sajona daría al jugador dos unidades extra cada turno).

3. **Neutral.** Las regiones que no están controladas por ningún jugador son neutrales. Entran en juego cuando ocurre algo que les fuerza a ser beligerantes.

a. **Efectos de la neutralidad.**

(1) Las unidades de una región neutral no las controla ningún jugador; ningún jugador puede realizar operaciones con las unidades de una región neutral. Las unidades neutrales no tienen zonas de control.

(2) Las regiones neutrales no tienen unidades de leva, ni recaudan o gastan puntos de tesoro.

(3) Los jugadores pueden entrar libremente y mover a través de áreas neutrales sin forzar su beligerancia. Una fuerza activa no puede entrar en un hexágono que contenga una unidad neutral.

(4) Un jugador que ocupa un burgo en una región neutral puede recaudar puntos de tesoro sin violar su neutralidad. Un jugador que ocupe un marcador de civilización en una región neutral recibe un marcador de estratagema adicional sin violar su neutralidad.

4. Beligerancia.

a. Las unidades neutrales pueden entrar en juego sólo en las siguientes circunstancias:

(1) Eventos. Si es forzada por un evento de revuelta.

(2) Vasallaje. Si un intento de vasallaje contra la región tiene éxito.

(3) Combate. Si un jugador activo ataca a unidades neutrales, el otro jugador obtiene el control de la región del mismo nombre.

(4) Pillaje/Conversión. Si un jugador activo realiza operaciones de incursión o conversión en una región neutral, el otro jugador obtiene inmediatamente el control de la región.

b. Procedimiento: En el momento en el que se viola la neutralidad de una región, se convierte en beligerante. Se mueve su marcador de control al espacio correspondiente de la Tabla de Control de Regiones del jugador que obtiene su control. Cuando un jugador obtiene el control de una región, gana el control de todas sus unidades.

5. Vuelta a la neutralidad.

Las regiones pueden volver a su estatus de neutrales. Esto puede ser resultado del vasallaje o de un evento de revuelta.

a. Procedimiento. Cuando una región vuelve a su estatus de neutral, su marcador de control se coloca en el espacio de neutral. Esto tiene los siguientes efectos:

(1) Todas las unidades de esta región que estén dentro de su región permanecen en su lugar.

(2) Todas las unidades de esta región que estén fuera de su región se retiran inmediatamente del juego.

(3) EXCEPCIÓN a (2): Las unidades que ocupan burgos fuera de su región no son eliminadas; permanecen en esos burgos.

(4) Si unidades de nuevo neutrales están apiladas con unidades activas debido a (1) o (3), las unidades neutrales son eliminadas.

(5) Si hubiera unidades activas en una región que se ha vuelto neutral, pueden permanecer en esa región (recuerda, la mera ocupación de una región neutral no produce su beligerancia).

b. Una región neutral permanece neutral hasta que sea forzada a la beligerancia de nuevo.

6. Deserción. Un jugador puede obtener el control de una región perteneciente a otro jugador directamente a través del vasallaje (ver la Tabla de Vasallaje). En este caso, se mueve el marcador de control de la región al espacio apropiado. El jugador gana el control de todas las fuerzas de esta región, independientemente de su ubicación. Si las unidades de la región están apiladas con fuerzas anteriormente amigas, entonces estas unidades (las de la región recién controlada) son eliminadas.

5. Ocupación.

Regla general. Un jugador ocupa un hexágono físicamente teniendo una o más unidades amigas en él. El control es sólo una función de ocupación. Si un jugador abandonara el hexágono totalmente, entonces perdería el control sobre él. Una potencia puede más tarde recuperar el control reocupando el área.

1. La ocupación de hexágonos de burgo da al jugador ingresos por impuestos; la ocupación de hexágonos de civilización da al jugador estrategias extra. Estos se reciben independientemente de que el jugador controle o no la región.

· Es importante entender la distinción entre control y ocupación. El control significa que un jugador tiene la lealtad del pueblo (o de la elite gobernante) de una región. La ocupación significa que el jugador tiene unidades físicamente dentro de un hexágono.

Un jugador puede, por ejemplo, ocupar todos los hexágonos de una región, pero a no ser que el marcador de control se encuentre en su espacio, no la controla aún.

6. Eventos.

Regla general. La regla de eventos incluye una extensa red de factores políticos, económicos y culturales que influyeron en la situación original. Durante la fase de eventos amiga, el jugador lanza dos dados y consulta la Tabla de Eventos.

1. Procedimiento. Se lanzan dos dados. Se trata un dado como los “decimales” y el otro como las “unidades” para crear un número entre 11 y 66. Se busca el número obtenido en la tabla y se aplica el resultado (ejemplo: el jugador lanza “1” y “2”, lo que produce que el evento “12” entre en juego, Optimismo Histórico).

2. Algunos eventos afectan a ambos jugadores (por ejemplo, Plaga). Otros se aplican sólo al jugador en cuyo turno se está. A no ser que se especifique otra cosa, un evento puede producirse más de una vez por partida.

· Es altamente recomendable que los jugadores lean la Tabla de Eventos antes de jugar, ya que así algunos eventos tendrán un mayor efecto en el juego.

7. Revuelta.

La revuelta representa que las regiones reafirman su independencia o se convierten activamente hostiles al Imperio Franco.

1. Procedimiento. Cuando ocurre un evento de revuelta se asignarán determinadas regiones. El jugador lanza un dado una vez en la Tabla de Revuelta por cada región determinada, aplicando los modificadores indicados. El jugador lanza por cada región independientemente de quién la controle. El resultado se aplica individualmente a cada región.

2. El resultado será Sin Efecto (no cambia el control), Reversión a la Neutralidad o cambio de Región Neutral a control Tribal. Adicionalmente, una región también puede volver a su religión original si ha sido convertida antes (ver la Tabla de Revuelta).

3. Nótese que Austrasia nunca se ve afectada por las revueltas.

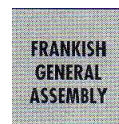
· Resultados de la Tabla de Refuerzos a favor del jugador Tribal. Esto representa que fuerzas históricamente centrífugas llevan a la región a luchar contra el poder centralizador franco. En términos del juego, esto es equilibrado por los mayores recursos que tiene el jugador del Imperio.

8. Estratagemas.

Regla general. Los combatientes en la Alta Edad Media usaban en sus actuaciones una gran variedad de tipos de conflictos para obtener sus objetivos, incluyendo los culturales y los religiosos, así como los militares. En el juego, estos enfrentamientos se representan a través de los marcadores de estrategia. Los marcadores de estrategia se guardan en un recipiente opaco llamado Recipiente de las Estratagemas, Los jugadores sacan estos marcadores al azar cuando lo indican las reglas del juego.

· Cuando un jugador obtiene el control de marcadores de estrategia, los coloca en cualquier ubicación adecuada del mapa.

1. El Recipiente. Al principio de la partida, los jugadores colocan todos los marcadores de estrategia en un recipiente opaco, denominado en las reglas como “el Recipiente”. Cuando las reglas indican que hay que sacar marcadores de estrategia, un jugador



saca el número indicado de marcadores al azar. Una vez se han sacado los marcadores, el jugador los mira. A no ser que se indique otra cosa, los jugadores no tienen la obligación de mostrar sus marcadores de estrategia al enemigo.

2. Obtención de estrategias. Un jugador gana los marcadores de estrategia como sigue:

a. Colocación inicial. El escenario designará con cuántos marcadores de estrategia empieza la partida cada jugador.

b. Fase de estrategia. Durante la fase de estrategia amiga, el jugador saca marcadores de estrategia, siguiendo esta pauta:

- Uno automáticamente.
- Uno por cada hexágono ocupado por sus fuerzas que tenga un marcador de civilización.
- Si uno de sus líderes posee la estrategia “Augustus”, recibe una estrategia extra; si el líder Carlomagno posee esta estrategia, el jugador saca dos marcadores (esto se explica en la Hoja de Marcadores de Estrategia bajo el título Augustus).

c. Compra. Durante la fase de tesoro amiga el jugador puede comprar marcadores de estrategia adicionales al coste designado en la Tabla de Puntos del Tesoro (dos puntos de tesoro cada uno).

d. Batalla. Determinados resultados del combate otorgarán marcadores de estrategia (representando la gloria obtenida en la batalla).

3. Un jugador puede acumular cualquier número de marcadores de estrategia. Un jugador puede devolver marcadores de estrategia al Recipiente en cualquier momento sin jugarlos.

· Los jugadores notarán que determinados acontecimientos del juego producirán la pérdida de todos los marcadores de estrategia, por lo que no es muy interesante guardar demasiados durante mucho tiempo.

4. Uso de los marcadores de estrategia. La Hoja de Marcadores de Estrategia da los detalles para jugar todos los marcadores.

a. Cada estrategia puede usarse un número determinado de veces en el turno de juego. Esto se explica en la Hoja de Estrategias. Determinados marcadores pueden jugarse durante el turno enemigo, como se indica en la Hoja de Estrategias.

b. Los marcadores de estrategia que se han jugado se devuelven al Recipiente (a no ser que se indique otra cosa en la Hoja de Estrategias).

c. Un jugador puede jugar cualquier número de marcadores de estrategia en un turno. Jugar una estrategia no se considera una operación y no tiene costes en puntos de operaciones.

5. Pérdida de marcadores de estrategia. Determinadas funciones del juego hacen que un jugador pierda marcadores de estrategia. Esto incluye:

- El Evento de Crisis Histórica.
- Muerte de Carlomagno.
- Pérdida del líder que tiene el marcador de estrategia de Augustus.

a. Procedimiento. El jugador saca el número designado de marcadores de estrategia al azar de entre aquellos que tiene en su posesión y los devuelve al recipiente. Si un jugador debe perder todos los marcadores de estrategia, entonces devuelve todos los que tiene al recipiente, pero si no tenía ninguno en ese momento, entonces no hay ningún efecto adicional.

9. Vasallaje.

Los jugadores usan el vasallaje para poner bajo su control regiones neutrales o enemigas. El vasallaje se desarrolla durante la fase de vasallaje. Un jugador debe gastar al menos una estratagema de vasallaje para iniciar un intento de vasallaje. Puede gastar marcadores de estratagema de vasallaje adicionales para aumentar las oportunidades de tener éxito en su intento de vasallaje.

· El vasallaje no es una operación. No requiere el gasto de puntos de operaciones.

1. Procedimiento.

(1) El jugador en fase designa en qué región intenta el vasallaje.

(2) El jugador en fase designa el número de marcadores de estratagema de vasallaje que gastará en el intento de vasallaje (un mínimo de uno).

(3) El jugador no en fase designa el número de marcadores de vasallaje que gastará para contrarrestar el intento de vasallaje.

(4) Se resta el número de marcadores de vasallaje del jugador no en fase del número de marcadores del jugador en fase. Esto da el Diferencial de Vasallaje.

(5) Se busca la columna en la Tabla de Vasallaje correspondiente al Diferencial de Vasallaje.

(6) Se determinan los modificadores del Diferencial de Vasallaje. Estos se añaden o restan del número del Diferencial de Vasallaje (no de la tirada del dado). Esto da la columna que se deberá usar.

(7) Se lanza un dado y se aplica inmediatamente el resultado.

2. Los marcadores de estratagema de vasallaje se devuelven al recipiente después de ser usados.

3. El jugador puede realizar cualquier número de intentos de vasallaje en un turno, siempre que tenga marcadores de vasallaje disponibles. El jugador no tiene la obligación de tener unidades en una región para intentar el vasallaje (aunque la ocupación de burgos en una región proporciona un modificador para el Diferencial de Vasallaje – ver la tabla).

4. El jugador no en fase puede “defender” regiones neutrales de intentos de vasallaje enemigos. Para hacer esto, gasta marcadores de vasallaje, que reducen el Diferencial de Vasallaje.

5. Determinadas estratagemas (Corona de Pavía, Donación de Constantino, Asamblea General Franca, Anillo de Ávaros) cuentan como dos marcadores de vasallaje cuando se realiza vasallaje (normalmente cuando se designan/defienden regiones particulares; ver la Hoja de Marcadores de Estratagema).

6. El jugador tribal nunca puede realizar intentos de vasallaje contra Austrasia.

Nota del diseñador: El vasallaje no es una operación, ya que representa actividades diplomáticas realizadas por los jefes de estado y con la misma trascendencia que las operaciones militares.

10. Impuestos y puntos de tesoro.

Los impuestos son el método con el que un jugador puede obtener puntos de tesoro. Los puntos de tesoro se usan para crear unidades y obtener/colocar marcadores.

· Los jugadores deberán registrar sus puntos de tesoro en un papel.

1. Recaudación de puntos de tesoro (impuestos).

a. Cada burgo del mapa tiene un valor de un punto de tesoro. Esto incluye tanto a los impresos en el mapa como a los marcadores. Para recaudar puntos de tesoro de un burgo, el jugador debe tener al menos una unidad amiga en el hexágono.

- b. Los burgos saqueados no proporcionan puntos de tesoro.
 - c. El jugador que controla las siguientes regiones recibirá automáticamente puntos de tesoro extra en cada fase de tesoro amiga.
 - Bizancio: 5.
 - Califato: 3.
 - c. Un jugador puede acumular los puntos de tesoro no gastados de un turno a otro.
- 2. Gasto de puntos de tesoro.** Un jugador puede gastar puntos de tesoro durante la fase de tesoro amiga. Los jugadores gastan puntos de tesoro para lo siguiente (ver también la Tabla de Gasto de Puntos de Tesoro):
- a. **Construir unidades mercenarias.** Determinadas unidades pueden crearse gastando puntos de tesoro (ver la regla de levass y mercenarios).
 - b. **Construir marcadores de burgo y civilización.** Un jugador puede construir marcadores de burgo o civilización gastando el número indicado de puntos de tesoro. El jugador debe tener al menos una unidad amiga en el hexágono en el que se coloca el marcador. Sólo puede colocarse un marcador de burgo y otro de civilización en cada hexágono (uno de cada uno).
 - c. **Comprar marcadores de estratagema.** Por cada dos puntos de tesoro que un jugador gasta, puede sacar un marcador de estratagema del Recipiente.
 - d. **Retirar marcadores de saqueo.** Si el jugador tiene una unidad en un hexágono saqueado, puede retirar el marcador de saqueo gastando el número indicado de puntos de tesoro.
 - e. **Aprovisionar.** Durante la fase de aprovisionamiento un jugador puede mantener unidades en juego por encima del límite de forrajeo de un hexágono pagando la cuota de aprovisionamiento del tipo de unidad. La Tabla de Tesoro indica los costes.
 - f. **Comercio.** Los jugadores pueden comerciar libremente con los puntos de tesoro mutuamente.

11. Levass y mercenarios.

Regla general. Los jugadores reciben unidades adicionales cada turno mediante la leva y el reclutamiento de mercenarios.

- Las levass representan unidades que se reciben automáticamente, sin coste en puntos de tesoro.

- Los mercenarios representan unidades que deben ser pagadas (reclutadas) con puntos de tesoro.

1. Levass. Cada región que está controlada por un jugador recibe unidades de leva cada fase de leva amiga. Estas unidades se reciben sin coste alguno en puntos de tesoro.

a. Procedimiento. Cada fase de leva amiga, el jugador puede colocar unidades reclutadas en todas las regiones que controle. Las unidades reclutadas por leva deben colocarse en la misma región que indica el nombre de la unidad. El número de unidades reclutadas por leva que una región puede llevar al mapa se indica en la Tabla de Control de Regiones bajo la columna de “leva”.

b. Sólo los siguientes tipos de unidades pueden ser creadas por leva:

- Formaciones de guerreros
- Hordas nómadas
- Milicia
- Flotas (Sólo Dinamarca y Nórdicos. Otras regiones pueden crear flotas sólo reclutándolas con puntos de tesoro)

c. Las unidades creadas por leva se colocan en cualquier hexágono de la región. No puede colocarse más de una unidad de leva por hexágono por fase de leva (puede haber otras unidades amigas en el hexágono).

(1) Restricciones: Una unidad creada por leva no pueden colocarse en un hexágono que contenga una unidad enemiga o neutral, en una zona de control enemiga o sobre un marcador de saqueo. Un jugador puede colocar unidades de leva sólo en la región de la misma nacionalidad (por ejemplo, las unidades sajonas deben colocarse en Sajonia).

(2) Nótese que las unidades de leva no tienen que colocarse en un hexágono que contenga una unidad amiga o un burgo. Pueden colocarse en cualquier hexágono de la región, dentro de las restricciones dadas anteriormente. Si no hay hexágonos disponibles, el jugador no puede recibir unidades de leva.

d. Las unidades neutrales nunca pueden ser creadas por leva.

2. Mercenarios. Un jugador puede crear unidades adicionales además de las de leva en un turno, reclutando mercenarios. El reclutamiento de mercenarios se produce en la fase de tesoro amiga.

a. Procedimiento. El jugador paga el coste apropiado en puntos de tesoro por las unidades que desee reclutar. Coloca entonces las unidades en cualquier burgo amigo ocupado de la misma región que el nombre de la unidad.

b. Restricciones. Un jugador puede comprar unidades mercenarias sólo en un burgo de la misma región que las propias unidades (por ejemplo, los mercenarios bávaros podrían colocarse sólo en Salzburgo o Regensburg). Nótese que esto significa que un jugador no puede comprar mercenarios en una región que no contenga burgos (a no ser que haya construido un burgo en esta región). Sólo puede colocarse una unidad mercenaria por hexágono por fase de tesoro (puede haber otras unidades amigas en el hexágono).

· Recuerda, como las zonas de control enemigas no se extienden a un burgo amigo ocupado, el jugador podría colocarlas en burgos amigos ocupados adyacentes a unidades enemigas.

3. Áreas periféricas. Un jugador puede colocar unidades de leva/mercenarios en áreas periféricas. Las unidades deben ser de la misma nacionalidad que el área (por ejemplo, las unidades bizantinas sólo pueden colocarse en el Área Periférica Bizantina). Si un área tiene un símbolo de puerto, entonces el jugador puede colocar flotas en él. Un jugador puede colocar hasta 10 unidades de leva/mercenarios en un Área Periférica cada turno.

4. Límites. El número de unidades de la plantilla de fichas constituye un límite absoluto. Los jugadores no pueden reclutar/crear por leva más unidades que las disponibles para una región en concreto.

a. Las unidades que han sido eliminadas por cualquier motivo pueden reintroducirse en el juego a través de la leva o el reclutamiento de mercenarios.

b. Un jugador puede colocar unidades de leva en el mismo hexágono en el que colocó una unidad mercenaria en el mismo turno.

5. Construcción de flotas.

a. Las flotas de leva se colocan en cualquier hexágono costero, de puerto o en un Área Periférica con un símbolo de puerto. Este debe estar en la misma región que el nombre de la ficha.

b. Las flotas reclutadas pueden colocarse en cualquier hexágono de burgo con un símbolo de puerto o Área Periférica con un símbolo de puerto. Este debe estar en la misma región que el nombre de la ficha.

6. Líderes. Los líderes se reciben a través de los marcadores de estratagema. Ver las reglas de líderes.

- Es importante entender la distinción entre mercenarios y levas. Las levas representan fuerzas que un jugador recibe automáticamente gratis (representan tropas que deben lealtad a un líder particular); los mercenarios son unidades adicionales que pueden comprarse gastando puntos de tesoro (representan profesionales pagados).

12. Fuerzas.

Regla general. Una fuerza es un grupo de unidades apiladas juntas que realizan operaciones. Las fuerzas pueden realizar operaciones juntas (por ejemplo, movimiento, combate, etc.).

1. Apilamiento. Un jugador puede tener un máximo de 10 unidades en un solo hexágono.

a. Los líderes no cuentan para el apilamiento.

b. No pueden apilarse juntas unidades amigas, neutrales y enemigas.

c. El jugador del Imperio puede apilar unidades de diferentes regiones en el mismo hexágono.

d. El jugador tribal nunca puede apilar unidades de diferentes regiones en el mismo hexágono a la vez.

e. El límite del apilamiento no puede superarse en ningún momento del turno de juego. Las unidades no pueden colocarse, moverse o retroceder a un hexágono en el que superen el límite del apilamiento. Si se supera el límite del apilamiento, entonces el jugador debe eliminar las unidades en exceso.

Nota del diseñador: El jugador del Imperio puede apilar unidades de diferentes regiones en el mismo hexágono a causa de la gran unidad del estado franco.

2. Operaciones. Un jugador puede tener más de una fuerza en un hexágono.

a. Una fuerza no puede coger unidades amigas adicionales en el transcurso de una operación. Una fuerza puede dejar unidades, pero las unidades abandonadas no pueden realizar más operaciones en ese turno.

b. Todas las unidades de una fuerza mueven, combaten, saquean y se convierten juntas. Cuando atacan, todas las unidades de una fuerza amiga deben participar en el ataque. Cuando se defienden, todas las unidades de una fuerza amiga deben participar en la defensa juntas.

13. Operaciones.

Regla general. Durante el turno de cada jugador, éste realiza operaciones con sus fuerzas. Las operaciones permiten a las fuerzas mover, atacar, convertir una región a su religión y saquear. Un jugador puede realizar operaciones con alguna, todas o con ninguna de sus fuerzas durante su turno. Los jugadores realizan operaciones con una fuerza cada vez.

1. Procedimiento. El jugador designa la fuerza que realiza las operaciones. Determina el número de puntos de operaciones que recibirá para la fase de operaciones. Entonces realiza operaciones con esta fuerza, restando los puntos de operaciones. Cuando el jugador acaba con sus puntos de operaciones o decide no realizar más operaciones con una fuerza, designa entonces otra fuerza amiga y realiza operaciones con ella. El jugador continúa con este procedimiento hasta que haya usado todas las fuerzas o decida no realizar más operaciones.

2. Determinación de los puntos de operaciones. Cada fuerza que realice operaciones debe determinar el número de puntos de operaciones que tendrá para esa fase de operaciones.

a. Se suman juntos los siguientes elementos para determinar el número de puntos de operaciones que recibe cada fuerza.

- El valor en puntos de operaciones de la unidad de la fuerza con el valor más bajo.
- Tirada de un dado. Si el jugador tiene un líder amigo en la fuerza, dobla el número obtenido (lo triplica si Carlomagno es parte de la fuerza). De otro modo, se usa el valor obtenido en la tirada.

· **Ejemplo:** Una fuerza contiene un líder (puntos de operaciones = 24), una unidad de milicia (puntos de operaciones = 6) y una unidad de guerreros (puntos de operaciones = 12). El jugador lanza un dado; obtiene un 3. La presencia de un líder lo dobla a 6. Esto se añade al valor de puntos de operaciones de la unidad de milicia, dando una puntuación final de 12.

b. El número de puntos de operaciones que una fuerza tiene disponible se registra en el índice de puntos de operaciones y se ajusta conforme la fuerza los vaya gastando.

3. Cada operación cuesta un número determinado de puntos de operaciones. El jugador designa la operación que se va a realizar y luego gasta el número apropiado de puntos. Cuando una fuerza llega a cero puntos de operaciones, no puede realizar más operaciones en este turno.

4. Una fuerza debe tener los suficientes puntos de operaciones disponibles para realizar una operación. Si no los tiene, la fuerza no puede realizar tal operación.

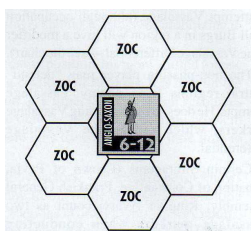
5. Un jugador no tiene la obligación de gastar todos los puntos de operaciones de una fuerza. Los puntos de operaciones no usados no pueden guardarse de un turno para el siguiente ni transferirse de una fuerza a otra.

6. Las operaciones incluyen las siguientes acciones (cada una explicada en su propia sección de las reglas):

- Movimiento
- Combate
- Saqueo
- Conversión

14. Zonas de control.

Las unidades del juego tienen zonas de control. Las zonas de control (ZOC) representan el área sobre la que una unidad puede influir reaccionando. Las ZOC las forman los seis hexágonos que rodean a una unidad.



1. Extensión de las zonas de control.

a. Todas las unidades con un factor de combate de 1 ó más tienen una ZOC.

b. Las ZOC de una unidad terrestre no se extienden a hexágonos totalmente de mar o a través de lados de hexágono totalmente de mar.

c. Las ZOC de las unidades navales no se extienden a hexágonos totalmente de tierra o a través de lados de hexágono totalmente de tierra.

2. Las ZOC se extienden a hexágonos que contengan unidades enemigas. La presencia de unidades enemigas no las anulan.

a. Excepción: Las zonas de control nunca se extienden a burgos ocupados por unidades enemigas o neutrales. Las unidades activas dentro de los burgos tienen una ZOC que se extiende fuera del burgo.

3. Neutrales. Las unidades neutrales no tienen ZOC. En el momento en el que una región se convierte en beligerante, todas sus unidades ejercen sus propias ZOC.

4. Efectos en el movimiento. Una fuerza debe detener su movimiento cuando entra en una ZOC enemiga. Puede continuar moviendo sólo si elimina/se retiran todas las unidades enemigas que ejercen una ZOC sobre el hexágono que ocupa la fuerza (Nótese que esto puede ocurrir en el mismo segmento de operaciones. Por ello, una fuerza puede mover, destruir una fuerza enemiga, entrar en una nueva ZOC enemiga, eliminarla, continuar moviendo, etc., siempre que la fuerza tenga los suficientes puntos de operaciones para gastar).

a. Una fuerza nunca puede mover directamente de una ZOC a otra.

b. Una fuerza que empieza sus operaciones en una ZOC enemiga puede salir de ella, siempre que no entre en otra ZOC adyacente.

5. Efectos en el combate.

a. Una unidad no está obligada a entrar en combate simplemente porque esté en una ZOC enemiga.

b. Una fuerza no puede retirarse a una ZOC enemiga. Si una fuerza no tiene otra elección que retirarse a una ZOC enemiga, queda eliminada.

6. Saqueo y conversión. Una fuerza no puede realizar saqueos o conversiones si se encuentra en una ZOC enemiga.

7. Otras. Las ZOC no afectan a las demás funciones del juego.

· *Nota del diseñador: Las restricciones tan severas que imponen las ZOC a las operaciones se deben a la naturaleza multi-anual de los turnos de juego. Dentro de este período de tiempo, una fuerza defensora sería capaz de contrarrestar las operaciones militares enemigas y defender a la población civil de las depredaciones.*

15. Movimiento.

Regla general. El movimiento es una operación. Una fuerza mueve de un hexágono a otro, pagando los puntos de operaciones pertinentes.

1. Procedimiento. Una fuerza mueve de un hexágono a otro contiguo. Cada hexágono en el que entra cuesta una cantidad de puntos de operaciones designada en la Tabla de Efectos del Terreno.

2. Terrenos especiales.

a. Ríos. Cruzar lados de hexágono de río tiene un coste extra en puntos de operaciones. El coste en puntos de operaciones es adicional a cualquier otro coste del hexágono en el que se entre.

b. Pasos. Las unidades mueven directamente a lo largo de los pasos pagando un punto de operaciones por entrar en territorio agreste (en vez del coste normal por este tipo de terreno).

3. Terreno prohibido.

a. Las unidades nunca pueden entrar en hexágonos que contengan unidades enemigas o neutrales.

b. Las unidades terrestres no pueden entrar en hexágonos totalmente de mar, ni cruzar lados de hexágono totalmente de mar a no ser que muevan a través del transporte naval.

c. Las unidades navales no pueden entrar en hexágonos totalmente de tierra, ni cruzar lados de hexágonos totalmente de tierra. Las unidades navales pueden entrar en hexágonos costeros.

- d. Las unidades no pueden mover directamente de una ZOC enemiga a otra (ver regla de zonas de control).
- e. Las unidades pueden entrar en hexágonos que contengan marcadores (por ejemplo, burgos).
- 4. Una fuerza no puede coger unidades adicionales cuando marcha. Puede dejar unidades conforme mueve. Las unidades abandonadas no pueden realizar más operaciones en este turno.
- 5. **Neutrales.** Una fuerza puede entrar en una región neutral sin violar su neutralidad.
- 6. **Zonas de control.** Las unidades deben detenerse tras entrar en una ZOC enemiga. La regla de la ZOC indica todos los detalles sobre sus efectos en el movimiento.
- 7. **Movimiento naval.** Las reglas para el movimiento de unidades de flota y el transporte naval de unidades terrestres las cubre la regla de operaciones navales.

16. Batalla.

Regla general. La batalla es una operación; se usa para destruir unidades enemigas. La batalla se produce durante la fase de operaciones. Ocurre entre unidades enemigas adyacentes a discreción del jugador en cuyo turno se está. El jugador en fase es el “atacante”. El otro jugador es el “defensor”. Los jugadores deberían recordar que la batalla tiene lugar durante la fase de operaciones – no hay una fase de combate separada.

1. Procedimiento de la batalla.

- a. Por cada batalla, los jugadores deben seguir rígidamente esta secuencia:
 - (1) El atacante declara qué fuerza atacante está combatiendo con qué fuerza defensora. Gasta el número de puntos de operaciones requerido.
 - (2) Se revelan todas las unidades tanto del bando atacante como del defensor.
 - (3) El defensor tiene la opción de retirarse o de permanecer en su posición.
 - (4) Se determina la relación de combate. Aquí se incluyen los efectos de los líderes, el terreno y los marcadores de estratagema.
 - (5) Se lanza un dado y se cruza el número obtenido con la columna correspondiente con la relación de combate. Esto dará el resultado del combate. Este resultado se aplica inmediatamente.

2. Ataque.

- a. Las unidades atacantes pueden atacar sólo en su propia fase de operaciones.
- b. Las unidades atacantes deben encontrarse adyacentes a las unidades que atacan.
- c. El ataque es completamente voluntario.
- d. El atacante puede atacar sólo con unidades de la fuerza en concreto que está realizando operaciones en ese momento; no puede incluir a otras unidades amigas que puedan encontrarse en el mismo hexágono pero que no forman parte de la misma fuerza. Todas las unidades de una fuerza deben participar en el combate (aunque el atacante puede “abandonar” unidades de la misma fuerza atacante antes de la batalla; por supuesto, una vez has hecho esto, estas unidades no pueden participar en la batalla o en posteriores operaciones durante esta fase).
- e. Una fuerza puede realizar más de una batalla por fase de operaciones, mientras tenga suficientes puntos de operaciones para gastar. Es totalmente posible para una sola fuerza mover, atacar, mover, realizar otras operaciones, etc. cualquier número de veces mientras tenga los suficientes puntos de operaciones.
- f. Una fuerza atacante puede atacar sólo a un único hexágono enemigo adyacente. No puede atacar a más de un hexágono ocupado por el enemigo a la vez.

g. En una batalla no puede verse involucrada más de una fuerza. Si el jugador tiene más de una fuerza adyacente a un solo hexágono enemigo, sólo una fuerza puede atacar por vez.

h. Las unidades no pueden atacar a hexágonos en los que normalmente no puedan entrar (por ejemplo, unidades terrestres no pueden atacar a través de lados de hexágonos totalmente de mar).

3. Defensa.

Todas las unidades defensoras de un hexágono deben ser atacadas como una fuerza combinada de defensa. El defensor nunca puede desviar ninguna de sus unidades de la batalla (excepción: ver retirada, más adelante). Un hexágono determinado puede ser atacado más de una vez por segmento de batalla.

4. Revelación de las unidades.

En el momento en el que se declara un ataque, el atacante y el defensor deben mostrar las unidades que componen sus respectivas fuerzas. El atacante no puede cancelar el combate, incluso aunque se dé cuenta de que tiene una mala relación de combate.

5. Retirada.

Durante la parte designada de la secuencia de la batalla, el defensor tiene la opción de retirarse o de permanecer en su lugar. Si el defensor anuncia que se mantiene en su posición, se inicia la batalla con la determinación de la relación de combate. Si el defensor elige retirarse, entonces puede mover inmediatamente su fuerza, dentro de las siguientes limitaciones:

a. Prerrequisito. Para retirarse, el valor de puntos de operaciones de todas las unidades de la fuerza defensora debe ser mayor que el de la unidad atacante con el valor de operaciones más alto (se usan los valores impresos).

b. Procedimiento. El jugador defensor mueve inmediatamente su fuerza uno o dos hexágonos. Esto no cuesta puntos de operaciones. La retirada debe ser a hexágonos en los que la fuerza podría entrar normalmente durante el movimiento. Con la retirada se evita la batalla; sin embargo, el atacante aún gasta los puntos de operaciones producidos por este combate fallido.

c. La retirada de unidades de flota se realiza del mismo modo. Las unidades terrestres que estén embarcadas en flotas se retiran junto con las flotas.

d. Tras completar la retirada, el jugador atacante puede continuar realizando operaciones con su fuerza gastando más puntos de operaciones. La fuerza en fase puede mover adyacente a la fuerza que se ha retirado y atacarla de nuevo (y la fuerza enemiga puede de nuevo retirarse).

e. La retirada no cuesta puntos de operaciones para el jugador no en fase. La fuerza que se retira puede realizar operaciones normalmente en su siguiente fase de operaciones.

f. Restricciones. Una fuerza no puede retirarse a un hexágono que contenga cualquiera de los siguientes elementos:

- Una fuerza enemiga o neutral.
- Una ZOC enemiga.
- A través de un río o a un hexágono agreste (excepto a través de hexágono de pasos).
- Terreno que de otro modo tienen prohibido las unidades en retirada.

6. Determinación de la relación de combate.

a. Las relaciones de combate se determinan como sigue:

(1) Se totalizan las fuerzas de combate de todos los atacantes. Se incluyen los efectos de los líderes y los marcadores de estrategia militares.

(2) Se totalizan las fuerzas de combate de todas las unidades defensoras. Se incluyen los efectos de los líderes, el terreno y los marcadores de estrategia militares.

(3) Se divide la fuerza de combate total del atacante entre la fuerza de combate total del defensor.

(a) Si la fuerza del atacante es mayor que la del defensor, las fracciones son desechadas y este es el ratio que se usa para determinar qué columna de relación de combate se usará.

· *Por ejemplo, si el atacante tiene 14 puntos de fuerza de combate y el defensor tiene 5, la relación de combate será 14 dividido entre 5, lo que da 2'8/1. Se desecha la fracción 0'8 y se logra una relación final de 2/1.*

(b) Si la fuerza de combate del defensor es mayor que la del atacante, se redondea el resultado hacia arriba.

· *Por ejemplo, si el defensor tiene 10 puntos de fuerza de combate y el atacante 6, la relación de combate será de 1/1'67, lo que se redondeará a 1/2.*

b. Las relaciones inferiores a 1/3 se tratan como 1/3. Las relaciones superiores a 4/1 se tratan como 4/1.

c. La columna 1'5/1 se usa cuando el atacante tiene al menos un 50% más de fuerza que el defensor, pero menos del doble (por ejemplo, el atacante tiene 7 puntos de fuerza y el defensor 4).

d. Multiplicadores. Tanto el atacante como el defensor pueden multiplicar la potencia de sus fuerzas según los siguientes parámetros:

(1) Líderes. Si la fuerza incluye un líder amigo, entonces dobla su potencia. Una fuerza puede doblarse sólo una vez por un líder (esto es, si hay más de un líder en un hexágono, no hay efectos adicionales).

· **Carlomagno.** Carlomagno triplica la potencia de una fuerza, en vez de doblarla.

(2) Terreno. El defensor multiplica la potencia de su fuerza por el terreno del hexágono. Si defiende en un burgo, terreno agreste, un paso o un pantano, la fuerza del defensor se dobla.

· *Nótese que los ríos no doblan la fuerza del defensor, a diferencia de otros wargames.*

(3) Avances militares. Cada jugador puede jugar un marcador de estrategia de avance militar por batalla (el atacante lo declara primero, luego el defensor).

Un avance militar dobla la potencia de una fuerza.

(4) Un jugador puede multiplicar la potencia de una sola fuerza una vez por cada líder, terreno y las estrategias de avance militar. Si usa uno de estos elementos, la potencia es doblada; si usa dos es triplicada; si usa los tres, es cuadruplicada.

· Una fuerza nunca puede ser más que cuadruplicada en una sola batalla (incluso si Carlomagno participa en ella). Si Carlomagno se ve involucrado en una batalla con terreno defensivo y/o avances militares, la fuerza se cuadruplicará.

7. Aplicación de los resultados del combate.

Los resultados del combate se aplican inmediatamente. Los resultados del combate se aplican en el orden dado en cada resultado en concreto.

8. Retirada tras el combate.

Determinados resultados del combate hacen que un bando se retire. Esta es una forma especial de movimiento que tiene lugar sin gastar puntos de operaciones. El jugador designado mueve su fuerza el número indicado de hexágonos. La Tabla de Batalla da las especificaciones para la retirada.

a. Burgos. Una unidad que defiende o ataca en un burgo, puede a elección del jugador propietario, ignorar el resultado de retirada. Una fuerza que se retira al primer hexágono de dos y éste es una fortaleza puede detener la retirada en el hexágono de fortaleza.

b. Una fuerza atacante que se retira puede continuar realizando operaciones al final de la retirada.

9. Avance tras el combate.

A diferencia de otros wargames, no hay “avance tras el combate” por sí mismo en *Charlemagne*. El atacante puede continuar moviendo su fuerza después de la batalla simplemente gastando puntos de operaciones.

17. Operaciones de saqueo.

Regla general. Los jugadores pueden saquear un hexágono para destruir burgos y marcadores de civilización y para reducir su valor de forrajeo a 0. Se coloca el marcador de saqueo en el hexágono para indicar que el hexágono ha sido saqueado.

1. Procedimiento. El jugador debe tener una fuerza en un hexágono para saquearlo. Se totalizan los puntos de fuerza de combate de la fuerza y se usa la columna apropiada.

a. El terreno, los líderes y las estrategias de avance militar no multiplican la fuerza para el saqueo.

2. Restricciones. Una fuerza no puede realizar saqueo si está en:

- Una zona de control enemiga.
- Un hexágono que ya tenga un marcador de saqueo.
- Un área periférica.

3. Efectos de los marcadores de saqueo. Ver las tablas.

4. Duración del saqueo. Un jugador puede retirar un marcador de saqueo al final de cualquier fase de tesoro amiga (después de que se hayan recaudado todos los puntos de tesoro). Debe tener al menos una unidad amiga en el hexágono. El jugador gasta el número de puntos de tesoro indicado en la Tabla de Puntos de Tesoro. Se retira el marcador de saqueo.

a. La retirada de un marcador de saqueo restaura a su función normal cualquier burgo o puerto impresos en el mapa del hexágono y restaura también su valor de forrajeo. No restaura los marcadores de burgo o civilización destruidos.

18. Operaciones de conversión.

La conversión es una operación. Los jugadores usan las operaciones de conversión para cambiar la religión de una región. Una fuerza puede intentar convertir la región en la que se encuentra a otra religión. Se coloca un marcador de conversión religiosa de la religión apropiada en el espacio de la región de la Tabla de Control de Regiones para indicar la nueva religión.

1. Procedimiento.

(1) El jugador en fase designa qué fuerza realizará la operación de conversión y a qué religión está intentando convertir la región. La fuerza debe entonces gastar el número requerido de puntos de operaciones.

(2) El jugador en fase designa el número de marcadores de estrategia de misioneros que gastará para el intento de conversión (un mínimo de uno).

(3) El jugador no en fase designa el número de marcadores de misioneros que gastará para contrarrestar el intento de conversión.

(4) Se resta el número de marcadores de misioneros del jugador no en fase del número del jugador en fase. Esto da el diferencial de conversión.

(5) Se busca la columna de la Tabla de Conversión correspondiente al diferencial de conversión.

(6) Se determinan los modificadores del diferencial de conversión. Estos se añaden o se restan del número del diferencial de conversión (no del dado). Esto da la columna que se empleará.

(7) Se lanza un dado e inmediatamente se aplica el resultado.

2. Los marcadores de estratagema de misioneros se gastan (se devuelven al Recipiente) después de ser usados.

3. Un jugador puede realizar cualquier número de intentos de conversión en un turno mientras tenga marcadores de misioneros disponibles. El jugador debe tener al menos una unidad en una región para intentar realizar una conversión.

4. El jugador no en fase puede “defender” regiones neutrales de los intentos de conversión enemigos. Hace esto gastando marcadores de misioneros, que reducen el diferencial de conversión.

5. Estratagemas de misionero.

a. Un jugador debe gastar al menos una estratagema de misionero para realizar una conversión.

b. Los marcadores de estratagema de misionero se añaden (si los juega el jugador en fase) o se restan (si los juega el jugador no en fase) de la columna usada. El total también se modificará según los factores indicados en la tabla.

c. Nótese que el número de factores de combate de la fuerza conversora no tiene impacto en la columna usada para resolver el intento. Un jugador simplemente debe tener al menos un factor de combate amigo en la región para realizar la conversión.

6. Restricciones.

a. Una fuerza no puede realizar una conversión si está en una zona de control enemiga.

b. El jugador del Imperio puede convertir una región sólo al cristianismo.

c. El jugador tribal puede convertir una región sólo a la religión de la fuerza que realiza el intento de conversión. Si un líder realizara un intento de conversión, entonces el jugador tribal puede seleccionar cualquier religión.

7. **Contrarresto de la conversión.** Si el jugador no en fase tiene una fuerza en la región, entonces puede jugar marcadores de misionero para reducir el total de conversión. Por cada marcador de misionero jugado por el defensor, se reduce el diferencial de conversión un punto.

· Nótese que la fuerza no en fase no debería estar en la zona de control de la fuerza conversora – puede estar en cualquier zona de la región.

19. Operaciones navales.

Regla general. Los jugadores pueden realizar operaciones navales con sus flotas. Las unidades terrestres pueden mover a través de hexágonos de mar mediante el transporte naval. Las flotas se tratan como otras unidades de combate, con las siguientes especificaciones.

1. Las flotas sólo pueden colocarse en puertos, hexágonos costeros o hexágono totalmente de mar. Nunca pueden entrar en hexágonos totalmente de tierra o cruzar lados de hexágono totalmente de tierra.

2. **Operaciones de flota.** Las flotas realizan operaciones del mismo modo que las unidades terrestres. Cuando se determina el número de puntos de operaciones de una flota se ignora el valor de operaciones de las unidades transportadas; se usa el valor de la flota.

3. Las flotas en hexágonos costeros o de puerto bloquean el movimiento enemigo como las unidades normales. Las unidades terrestres enemigas en un puerto o un hexágono costero bloquean el movimiento hacia el hexágono de unidades de flota.

a. Las zonas de control de las flotas no bloquean el movimiento de las unidades terrestres; las ZOC de las unidades terrestres no bloquean el movimiento de las flotas.

4. Transporte naval. Las unidades terrestres pueden ser transportadas por flotas. Tanto las flotas como la fuerza terrestre deben empezar en el mismo puerto, hexágono costero o área periférica. La flota coge a las unidades terrestres y entonces mueve. Esto se indica colocando las unidades terrestres bajo las unidades de flota.

a. Capacidad. Cada flota puede transportar hasta tres unidades terrestres. Los líderes no cuentan para propósitos de la capacidad de una flota: una flota puede transportar un número ilimitado de líderes.

b. Coste en puntos de operaciones. Una fuerza que usa transporte naval usa el valor en puntos de operaciones de la flota de transporte para determinar el valor en puntos de operaciones. No hay coste en puntos de operaciones por embarcar/desembarcar unidades de una flota.

(1) Una fuerza que empieza su movimiento naval en un puerto amigo paga UN punto de operaciones por hexágono de mar en el que entre (entre los puertos se incluyen las áreas periféricas con un símbolo de puerto).

(2) Una fuerza que empieza su movimiento naval en un hexágono costero sin un puerto paga DOS puntos de operaciones por área naval en la que entre.

(3) Hay algunos burgos localizados en hexágonos costeros que no tienen símbolos de puerto. Estos burgos no se consideran puertos a no ser que tengan un símbolo de puerto. *Por ejemplo, Roma no es un puerto, mientras que Nápoles sí lo es.*

(4) Las unidades terrestres embarcadas cuentan contra el valor de forrajeo y los límites del apilamiento.

c. Desembarco. En cualquier momento de una operación naval, la fuerza que usa el transporte naval puede desembarcar (salir de la flota) si está en un hexágono costero o de puerto o en un área periférica con un símbolo de puerto. Se colocan las unidades terrestres sobre las unidades de flota para indicar esto. Las unidades desembarcadas no pueden realizar más operaciones en esta fase. Las flotas pueden continuar realizando operaciones. Una fuerza puede permanecer embarcada en una flota al final de su operación.

5. Combate naval.

a. Las flotas pueden atacar a unidades enemigas adyacentes, tanto en hexágonos totalmente de mar como en hexágonos costeros o de puerto. El combate se realiza exactamente igual que el combate terrestre.

b. Las flotas pueden realizar operaciones de saqueo y conversión en hexágonos de puerto y costeros.

c. Las flotas pueden atacar a unidades terrestres enemigas ubicadas en hexágonos de puerto o costeros. Pueden atacar a través de lados de hexágono totalmente de mar o a través de lados de hexágono costeros contiguos. Además, las flotas en puertos o hexágonos costeros pueden ser atacadas por unidades terrestres enemigas. Las flotas en hexágonos totalmente de mar no pueden ser atacadas por unidades terrestres enemigas en hexágonos costeros o de puerto.

d. Las unidades terrestres embarcadas pueden combatir (como parte de la fuerza de la flota). Esto puede ser tanto en ataque como en defensa. Las unidades terrestres pueden combatir contra unidades terrestres enemigas y contra flotas enemigas. No tienen que desembarcar para combatir.

e. Las unidades terrestres sobre flotas no tienen zona de control.

6. Aprovisionamiento. Las flotas deben aprovisionarse como las unidades terrestres. Cuentan contra el valor de forrajeo de un hexágono. Las unidades terrestres que están siendo transportadas por flotas también deben ser aprovisionadas.

7. Líderes. Los líderes aplican sus modificadores normalmente a las flotas.

8. Áreas periféricas. Las flotas pueden entrar en un área periférica amiga si ésta tiene un símbolo de puerto. Las unidades terrestres pueden usar el transporte naval para entrar/salir de las áreas periféricas. Las flotas (y las unidades embarcadas en ellas) pueden entrar en áreas periféricas sólo si lo permite la regla de las áreas periféricas.

Nota del diseñador: Las flotas tendían a mantenerse cerca de tierra y muchos combates eran una especie de combate cercano y partidas de desembarco.

20. Aprovisionamiento/forrajeo.

Regla general. Durante la fase de aprovisionamiento amiga, el jugador debe tener forrajeadas todas sus unidades o pagar los costes de aprovisionamiento correspondientes por ellas. Una unidad debe forrajear o ser aprovisionada, independientemente de si fue creada mediante leva o como mercenaria.

1. Forrajeo. Todos los hexágonos del mapa pueden apoyar un número determinado de unidades a través del forrajeo (ver la Tabla de Efectos del Terreno). Las unidades por encima de este número deben ser aprovisionadas o quedan desbandadas.

2. Aprovisionamiento. Todas las unidades tienen un coste de aprovisionamiento específico en puntos de tesoro (ver las tablas). Pagar el coste de aprovisionamiento es una elección del propio jugador. Pero si un jugador no pagara el coste de aprovisionamiento de una unidad, el jugador deberá desbandar esta unidad.

3. Desbandada. Si un jugador careciera de puntos de tesoro para aprovisionar una unidad (o no quisiera aprovisionarla), debe retirarla del juego. Simplemente la quita del mapa.

4. Los hexágonos saqueados tiene su valor de forrajeo reducido a cero.

5. Los líderes no necesitan ser aprovisionados y no se ven afectados por el forrajeo.

6. Las flotas deben ser aprovisionadas y cuentan contra el valor de forrajeo de un hexágono.

7. Las unidades neutrales no necesitan ser aprovisionadas y no se ven afectadas por el forrajeo.

21. Líderes.

Regla general. Los líderes son marcadores de estratagema. A diferencia de otros marcadores de estratagema, los líderes se tratan como unidades una vez en juego.

1. Procedimiento. Si un jugador saca un marcador de estratagema de líder, lo coloca inmediatamente en el mapa sobre cualquier unidades amiga.

· Si lo saca el jugador del Imperio, lo coloca por el lado superior.

· Si lo saca el jugador tribal, lo coloca por el lado inverso.

2. Los líderes se tratan exactamente como cualquier otra unidad de combate, con las siguientes capacidades adicionales especiales:

a. Un líder dobla los puntos de operaciones de una tirada de dado para una fuerza (por ejemplo, si el jugador obtiene un 2, el resultado final se convertirá en 4 puntos de operaciones adicionales).

b. Un líder dobla la fuerza de combate de todas las unidades de la misma fuerza para una batalla. Esto incluye su propia fuerza y la de otros líderes.

3. Eliminación de líderes. Los líderes pueden ser eliminados por cualquier función del juego que eliminaría otras unidades. Cuando un líder queda eliminado, se devuelve al Recipiente. El líder puede ser sacado para volver a ser usado.

4. Carlomagno. Las funciones del líder Carlomagno son ligeramente diferentes:

- a. El líder Carlomagno empieza el juego en el bando del Imperio. Siempre está en el bando del Imperio; no tiene bando tribal.
 - b. Carlomagno triplica los puntos de operaciones de la tirada del dado (por ejemplo, si el jugador lanza un 2 el resultado final sería 6 puntos de operaciones adicionales).
 - c. Carlomagno triplica la fuerza de combate para una batalla (hasta un máximo de cuadruplicar si se incluyen otros factores como el terreno o los marcadores de estrategia militar).
 - d. Si se coloca el marcador de estrategia de Augustus sobre Carlomagno, el jugador del Imperio recibe dos marcadores de estrategia adicionales por turno, en vez del uno normal por marcador (ver la Tabla de Marcadores de Estrategias).
 - e. Si alguna función del juego eliminara a Carlomagno, el jugador del Imperio lanza un dado. Con una tirada de 1-3, Carlomagno no se ve afectado y se coloca con la fuerza amiga más cercana. Con una tirada de 4-6, Carlomagno muere y se retira permanentemente del juego.
- (1) En el momento en el que Carlomagno quede eliminado, el jugador del Imperio debe devolver inmediatamente todos los marcadores de estrategia que posea (excepto los líderes) al Recipiente. Puede sacar nuevos marcadores de estrategia normalmente más tarde.
- 5. Forrajeo/aprovisionamiento.** Los líderes no cuentan para el forrajeo. Nunca necesitan ser aprovisionados, ni cuentan contra el valor de forrajeo de otras unidades del hexágono.
- 6.** Los líderes no pertenecen a una religión en concreto. Nunca son neutrales ni pueden “desertar” como resultado del vasallaje.
- *Los líderes no tienen nombres históricos. Excepto Carlomagno, su bando se diferencia por el color.*

22. Áreas periféricas.

Regla general. Hay cuatro áreas periféricas (Califato, Bizancio, Eslavos y Nórdicos) que representan áreas fuera del mapa.

1. Cada área periférica está representada por una caja en el mapa.

a. Califato. Siempre que un jugador controle la región del Califato, controla su caja sobre el mapa y el área periférica del Califato.

b. Bizancio. Siempre que un jugador controle la región de Bizancio, controla su caja sobre el mapa y el área periférica de Bizancio.

c. No hay sobre el mapa áreas nórdicas o eslavas.

2. Las unidades pueden entrar/dejar las áreas periféricas desde determinados lados del mapa.

- Califato: lado occidental del mapa (hexágonos de mar y tierra).

- Bizancio: lado oriental del mapa al sur del Danubio (hexágonos de mar y tierra).

- Nórdicos: lado norte del mapa al este de Bretaña (sólo hexágonos de mar).

- Eslavos: lado este del mapa al norte del Danubio (sólo hexágonos de tierra).

a. Cuesta 5 puntos de operaciones entrar en un área periférica. Cuesta el coste normal de puntos de operaciones del hexágono entrar en el mapa desde las áreas periféricas.

b. Las unidades pueden entrar/dejar las áreas periféricas mediante movimiento naval a través de los hexágonos de mar que lindan con el área periférica.

- Las áreas periféricas se considera que contienen puertos si tienen un símbolo de puerto.

3. Restricciones.

a. Sólo las unidades bizantinas pueden entrar en el área de Bizancio.

- b. Sólo las unidades del Califato pueden entrar en el área del Califato.
- c. Sólo las unidades nórdicas pueden entrar en el área Nórdica.
- d. Sólo las unidades eslavas pueden entrar en el área Eslava.
- 4. **Levas/Mercenarios.** Un jugador puede colocar unidades de leva o mercenarios en sus áreas fuera del mapa. Deben ser de la misma nacionalidad que el área periférica.
- 5. **Apilamiento.** Un jugador puede apilar un número ilimitado de unidades en un área periférica.
- 6. **Forrajeo.** Las áreas fuera del mapa tienen un valor de forrajeo de 10.
- 7. **Conversión.** Si un jugador realiza una operación de conversión con éxito contra la porción del mapa (hexágono) de una región, entonces la parte periférica de la región también se convierte.
- 8. **Vasallaje.** Los jugadores pueden realizar operaciones de vasallaje contra áreas periféricas. Las operaciones de vasallaje realizadas contra el Califato y Bizancio se aplican tanto a los hexágonos sobre el mapa como a las regiones periféricas.

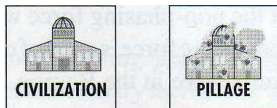
23. Marcadores de burgo.



Regla general. Los marcadores de burgo representan asentamientos de colonos y construcciones de fortalezas.

1. **Procedimiento.** Los burgos se crean en la fase de tesoro amiga. Un jugador debe tener al menos una unidad en un hexágono si desea crear un burgo. Gasta cinco puntos de tesoro y coloca un marcador de burgo en el hexágono.
2. Puede haber un máximo de un burgo por hexágono. Un marcador de burgo no puede colocarse en el mismo hexágono que otro burgo. Un burgo no puede colocarse en un área periférica.
3. **Efectos de los marcadores de burgo.** Un marcador de burgo funciona como un hexágono de burgo impreso en el mapa para todos los propósitos del juego (por ejemplo, combate, recaudación, etc.).
 - a. Un burgo no tiene nacionalidad per se. Si el jugador enemigo ganara el control del hexágono, entonces obtendría los beneficios del burgo.
4. **Destrucción de burgos.** Una vez colocados en el mapa, los marcadores de burgo pueden ser retirados sólo mediante una operación de saqueo exitosa sobre el hexágono.
5. Los jugadores siempre pueden hacer más marcadores que los proporcionados en la plantilla de fichas.
6. Los marcadores de burgo colocados en hexágonos costeros también se consideran puertos.

24. Marcadores de civilización.



Los marcadores de civilización representan universidades, centros de religión, establecimiento de cortes, etc. Los jugadores pueden colocar marcadores de civilización sobre el mapa bajo determinadas circunstancias.

1. **Procedimiento.** Los marcadores de civilización se crean en la fase de tesoro amiga. Un jugador debe tener al menos una unidad en un hexágono si desea crear un marcador

de civilización. Gasta 5 puntos de tesoro y coloca un marcador de civilización en el hexágono.

2. Puede haber un máximo de un marcador de civilización por hexágono. Un marcador de civilización no puede colocarse sobre un marcador de civilización ya existente.

a. Un marcador de civilización no puede colocarse en un área periférica.

b. Un jugador puede colocar un marcador de civilización en el mismo hexágono que un burgo.

3. Efectos de los marcadores de civilización. Un jugador saca un marcador de estrategia extra por cada marcador de civilización que ocupe en cada fase de estrategia amiga.

4. Un marcador de civilización no tiene nacionalidad per se. Si el jugador enemigo lograra el control del hexágono, obtendría los beneficios del marcador de civilización.

5. Destrucción de los marcadores de civilización. Una vez colocado en el mapa, un marcador de civilización sólo puede ser retirado tras una operación de saqueo exitosa sobre el hexágono.

6. Los jugadores siempre pueden crear más marcadores de civilización que los proporcionados en la plantilla de fichas.

25. Inteligencia/niebla de guerra.

Regla general. Los jugadores pueden examinar libremente las unidades enemigas y neutrales en cualquier momento del juego. Los jugadores pueden examinar los marcadores de estrategia y los puntos de tesoro enemigos sólo cuando se apliquen determinadas condiciones:

1. Un jugador puede examinar los marcadores de estrategia y los puntos de tesoro de su oponente cuando juegue una estrategia de espionaje.

2. Un jugador puede revelar voluntariamente la composición de sus marcadores de estrategia y tesoro en cualquier momento.

Nota del diseñador: Los jugadores tienen libertad de examinar las unidades de cualquier lugar del mapa porque la escala temporal del juego permitiría una extensa actividad de reconocimiento.

26. Negociaciones entre jugadores.

En cualquier momento durante el juego, los jugadores pueden negociar entre sí, alcanzando cualquier acuerdo que decidan dentro de las siguientes restricciones:

1. Los jugadores pueden negociar cualquier situación de las siguientes:

· Devolver a la neutralidad una región que controlen.

· Comerciar con los puntos de tesoro y los marcadores de estrategia.

· Aceptar mover unidades fuera de los burgos/regiones durante el turno de juego en curso.

· Otros acuerdos que los jugadores encuentren aceptables, siempre que no violen las reglas del juego.

2. Violación de acuerdos. Los acuerdos deberían guardarse por escrito. Si se rompe un acuerdo escrito, entonces el jugador que lo ha violado lanza y dado y debe perder ese número de marcadores de estrategia, elegidos al azar. Si no tendría un número suficiente de marcadores de estrategia, entonces el otro jugador saca, cogidos al azar, un número de marcadores de estrategia del recipiente igual a la diferencia.

27. Condiciones de victoria.

Regla general. La victoria se determina al final del juego. El jugador del Imperio totaliza el número de puntos de victoria que ha logrado. Este número se emplea para determinar la victoria final. Sólo el jugador del Imperio obtiene puntos de victoria – el jugador tribal gana si evita que el Imperio pueda construir un estado a nivel europeo.

1. Puntos de victoria.

a. El jugador del Imperio determina sus puntos de victoria, totalizando los siguientes elementos:

- Valor de leva de cada región que controle (ver Tabla de Control de Regiones):

+1 punto de leva*

* *Ejemplo: El control de Neustria daría dos puntos de victoria.*

- Cada burgo no saqueado ocupado por una fuerza imperial: +1

- Cada marcador de civilización ocupado por una fuerza imperial: +1

- Cada región pagana o musulmana que se haya convertido al Cristianismo: +1

- Cada región cristiana que se haya convertido al Islam o al paganismo: -1

- Eliminación de Carlomagno: -3

b. Un hexágono que contenga tanto un marcador de burgo como uno de civilización contaría como 2 puntos de victoria.

2. Niveles de victoria.

a. Una vez totalizados los puntos de victoria, los jugadores determinan quien ha ganado según el siguiente baremo:

100+: Victoria total imperial (la mayor)

80-99: Victoria regional imperial

60-79: Victoria marginal imperial

40-59: Victoria marginal tribal

20-39: Victoria regional tribal

0-19: Victoria total tribal

REGLAS OPCIONALES

28. Combate personal.

Los jugadores pueden usar la regla de combate personal para dar algo de ambiente medieval al juego.

Regla general. Las unidades de líderes pueden combatir entre ellas a través del combate personal.

1. Procedimiento. El combate personal se produce después de completar el paso 3 del combate (determinación de la retirada) pero antes del paso 4 (determinación de la relación de combate). Para que tenga lugar el combate personal, ambos bandos deben tener al menos un líder involucrado en el combate. Cualquier jugador puede declarar el combate personal; el otro no puede rechazarlo. Cada jugador designa entonces un líder de su fuerza para que sea su “campeón”. Cada jugador lanza un dado. El que logre la tirada más alta gana y el otro líder queda eliminado. En caso de empate, ambos líderes mueren a causa de las heridas recibidas y quedan eliminados.

Carlomagno. Si el campeón de un jugador es Carlomagno, entonces se añade 1 a su tirada.

29. La Scara.

La Scara es una unidad de ejército de campo que puede comprar el jugador del Imperio después de que el juego haya empezado.

1. La Scara se recluta como si fuera una unidad mercenaria. Puede colocarse en cualquier fortaleza ocupada por al menos un líder franco.
2. La Scara nunca puede ser reclutada mediante leva.
3. La unidad sólo tiene un lado de Imperio. No puede ser convertida o controlada por el jugador tribal.

Nota del diseñador: La Scara era un ejército de guardia de elite mantenido por los reyes francos.

30. Muerte de un líder.

Este es un marcador de estratagema adicional. Los jugadores añaden una ficha en blanco al Recipiente. Siempre que se saque esta ficha, el jugador debe eliminar uno de sus propios líderes (puede elegir uno, devolviendo su marcador al recipiente). Excepción: Carlomagno nunca puede verse afectado por este marcador. Si el jugador no tiene líderes en juego, se trata como ningún efecto.

Escenario de Carlomagno.

1. Duración del escenario: 9 turnos de juego (771-775)

2. Recipiente de estratagemas: Se colocan todos los marcadores de estratagema y los líderes (excepto Carlomagno) en un recipiente opaco.

3. Imperio (coloca tercero):

a. Control inicial: Austrasia, Neustria, Borgoña, Gascuña, Aquitania, Séptima, Provenza, Turingia y Alemania.

b. Tesoro: Empieza con 10 puntos de tesoro.

c. Marcadores de estratagema: El jugador del Imperio coge 6 marcadores de estratagema del recipiente.

d. Unidades:

Austrasia	3W, 4M
Neustria	2W, 5M
Borgoña	2W, 3M
Gascuña	1W, 2M
Aquitania	2W, 3M
Séptima	1W, 1M
Provenza	1W, 1M
Turingia	1W, 1M
Alemania	1W, 3M

e. Carlomagno. El líder Carlomagno se coloca en Aachen (Aquisgrán).

4. Neutral (coloca segundo; las unidades neutrales se colocan por su lado tribal):

a. Regiones neutrales: Todas las no controladas ni por el jugador tribal ni por el jugador del Imperio.

b. Unidades:

Emirato de Córdoba	2N, 4M, 1F
Asturias	1W, 1M
Navarra	1W, 1M
Bretaña	1W, 1M
Frisia	1W, 1M

Baviera	1W, 2M
Dinamarca	2W, 3M, 1F
Wendos	2W, 2M
Sorabos	1W, 1M
Bohemia	1W, 1M
Ávaros	2N, 1M
Ostmark	1W, 1M
Serbos	1W, 1M
República de S.Pedro	1W, 2M
Espoleto	1W, 1M
Benevento	1W, 2M
Bizancio	2A, 7M, 1F
Anglosajones	1W, 3M
Nórdicos	1W, 1F
Eslavos	1N

5. Tribal (coloca primero):

a. Control inicial: Sajonia y Lombardía.

b. Tesoro: Empieza con 0 puntos de tesoro.

c. Marcadores de estratagema: El jugador saca tres marcadores de estratagema del recipiente.

d. Unidades:

Sajonia 2W, 2M

Lombardía 2W, 4M

6. Marcadores de civilización: Se coloca un marcador de civilización en cada uno de estos hexágonos: Aquisgrán, Roma, Venecia, Valencia y Londres

7. Notas:

a. Unidades:

A = Ejército de campo

F = Flota

M = Milicia

N = Horda nómada

W = Formaciones de guerreros

b. Colocación: Las unidades se colocan en cualquier lugar de la región que lleva su nombre. Los jugadores deben colocar inicialmente al menos una unidad en cada burgo. Las unidades no pueden colocarse inicialmente superando los límites de forrajeo de un hexágono.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Componentes	1
3. Secuencia de juego	4
4. Control.....	5
5. Ocupación.....	6
6. Eventos	7
7. Revuelta	7
8. Estratagemas.....	7
9. Vasallaje	9
10. Impuestos y puntos de tesoro	9
11. Levas y mercenarios	10
12. Fuerzas.....	12
13. Operaciones	12
14. Zonas de control	13
15. Movimiento	14
16. Batalla.....	15
17. Operaciones de saqueo	18
18. Operaciones de conversión.....	18
19. Operaciones navales	19
20. Aprovisionamiento/forrajeo.....	21
21. Líderes	21
22. Áreas periféricas	22
23. Marcadores de burgo	23
24. Marcadores de civilización.....	23
25. Inteligencia/niebla de guerra	24
26. Negociaciones entre jugadores	24
27. Condiciones de victoria	25
Reglas opcionales	
28. Combate personal	25
29. La Scara	26
30. Muerte de un líder.....	26
Escenario	26