

# HISPANIA



1-4



30'-60'



+14

## REGLAMENTO

**DRACO**  
IDEAS

# HISPANIA

*Aníbal, la mayor pesadilla de los romanos, ha sido derrotado. La República de Roma comienza el siglo II a.C. anexionando las posesiones cartaginesas en la costa de Hispania, las nuevas provincias Ulterior y Citerior, y ordena a sus pretores completar la conquista de la península. Unas tribus sin cohesión no parecen obstáculo para la todopoderosa Roma. Sin embargo, los hispanos resultan ser un enemigo temible que atrapará a los romanos en una guerra encarnizada, destino de pretores, cónsules y legiones durante casi 200 años. El mismísimo César Augusto tendrá que derrotar a los cántabros para incorporar por fin Hispania a su recién estrenado Imperio. ¿Serás capaz de liderar tus legiones y conquistar Hispania?*

- ◆ **Autor:** Miguel Marqués
- ◆ **Ilustración de portada:** Paco Arenas
- ◆ **Diseño gráfico:** Matías Cazorla
- ◆ **Diseño original:** Miguel Marqués
- ◆ **Editorial:** Draco Ideas

## ÍNDICE

▷ El juego	3
● Componentes	3
▷ Preparación	6
▷ Una partida a Hispania	7
▷ Secuencia de Juego	8
● Fase romana	8
● Fase hispana	12
▷ Fin de ronda	15
▷ Recuerda	15
▷ Variantes	16
● Ingenivm	16
● Imperivm	16
● Proconsvl	17
● Legio Hispana	17
● Piratas	17
● Terror	18
● Hispano	18
▷ Escenarios	19
● La primera represión	20
● El asedio de Numancia	20
● El terror de Roma	21
● El río del olvido	22
● El nuevo imperio	22
▷ Resumen de reglas	24

# EL JUEGO

**HISPANIA** es un juego **cooperativo** en el que los jugadores (*de 1 a 3*) manejan los ejércitos romanos que se enfrentaron a los pueblos íberos en la conquista de Hispania. En el modo básico los jugadores cooperan usando a los generales romanos frente a un autómatata, y la variante Hispano permite que un jugador adicional guíe la resistencia hispana. Puedes ajustar la dificultad del juego de forma casi ilimitada, y el mecanismo de dados romano e hispano genera partidas siempre distintas en las que tus decisiones serán cruciales para alcanzar la victoria.

*El objetivo de los romanos es **ocupar las 6 capitales hispanas** con sus guarniciones antes de que se agoten las revueltas o el tiempo. ¡El objetivo hispano es evitarlo!*

Los generales romanos representan a los **pretores** de las provincias romanas (♁♁) y al **cónsul** enviado por el senado (♁). Al decir “general” nos referimos a cualquiera de ellos. Los primeros pretores de las provincias Ulterior y Citerior y el primer cónsul enviado por Roma fueron respectivamente Marco Helvio Blasión y Cayo Sempronio Tuditano (197 a.C.) y Marco Porcio Catón (195 a.C.), pero las figuras del juego representan a todos los personajes que ocuparon esas funciones durante casi 200 años.



# COMPONENTES



- ◆ 1 tablero de juego (mapa).
- ◆ 8 figuras de madera:
  - 3 generales romanos (♁♁♁).
  - 1 procónsul (♁).
  - 3 ejércitos hispanos (♁).
  - 1 ejército especial (♁).
- ◆ 42 discos de madera:
  - 15 de guarnición (●●●●●).
  - 1 Legio Hispana (●).
  - 4 flotas romanas (○).
  - 22 de revuelta (●).
- ◆ 5 calzadas romanas de madera (▧).
- ◆ 8 monedas de metal o “denarios” (Ⓞ).
- ◆ 1 marcador de turno (Ⓢ).
- ◆ 2 dados: 1 romano (Ⓢ) y 1 hispano (♁).
- ◆ 1 reglamento (tamaño A5).



El tablero representa el mapa de Hispania a principios del siglo II a.C. La geografía y ciertos nombres se han adaptado por jugabilidad, deformando un mapa de la época y haciendo abstracción de la progresiva transición entre asentamientos iberos y ciudades romanas. Los 49 círculos son las casillas del tablero (**44 ciudades** y **5 mares**) por las que se mueven generales, flotas y ejércitos. Las 44 ciudades se reparten entre 2 provincias romanas (*Ulterior y Citerior, con 4 ciudades cada una*) y 6 zonas ocupadas por diversos pueblos hispanos, que por simplicidad llamaremos también “provincias” (*Ilergetia, Celtiberia, Carpetania, Lusitania, Gallaecia y Cantabria, con 6 ciudades cada una*).

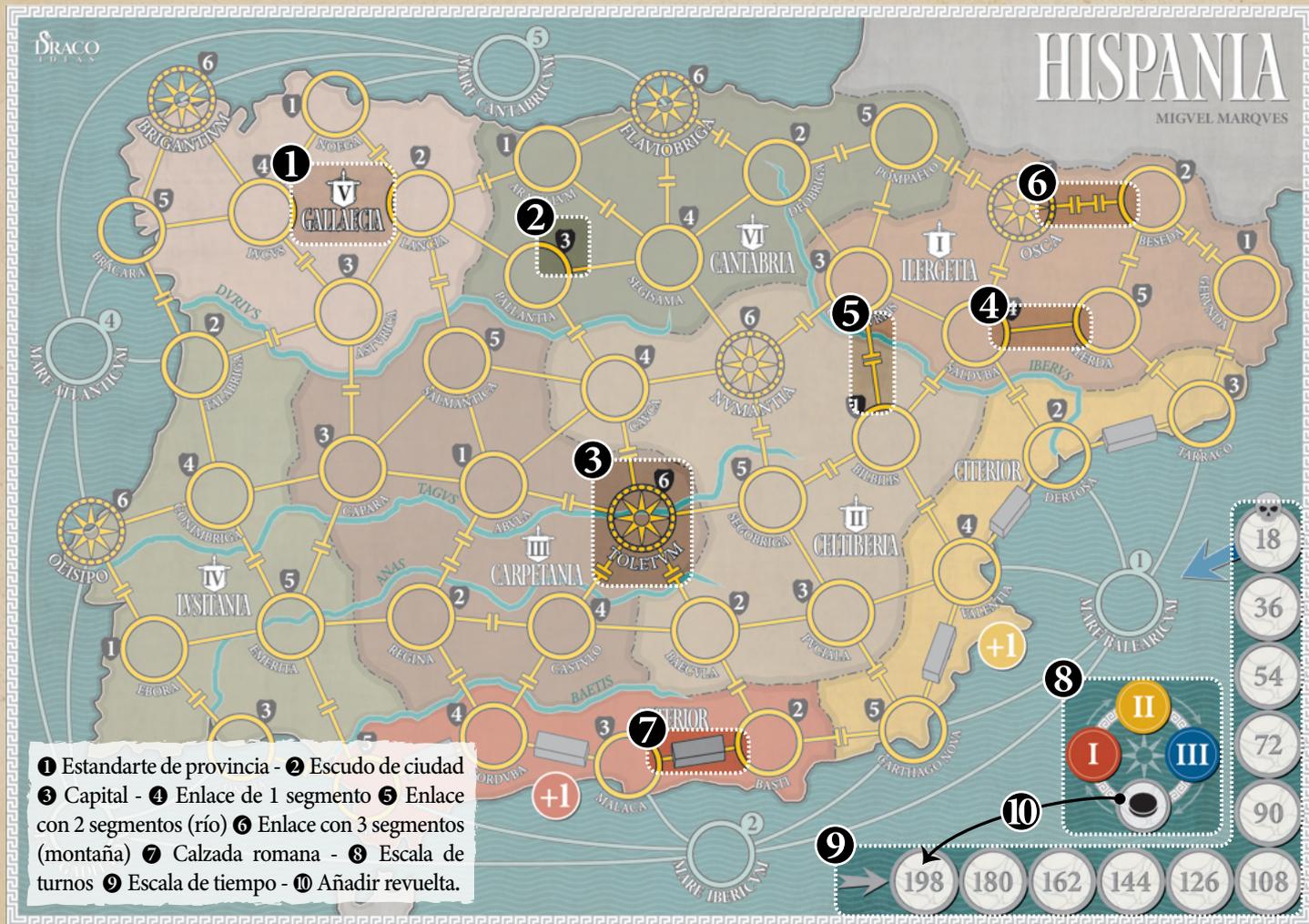
Sólo puede haber como máximo: 1 figura y 3 discos en cada **ciudad**; 1 flota y 1 general en cada **mar**; y 1 ejército hispano en cada **provincia**.

Cada ciudad hispana se identifica por las coordenadas del estandarte blanco (❶) de su provincia (números romanos del I al VI, en sentido horario) y de su escudo negro (❷). Por ejemplo, I-5 corresponde a Ilerda, la ciudad número 5 de la provincia I, Ilergetia. Aunque esas zonas del mapa no disponían de capitales formales, llamaremos “capital” de cada provincia hispana a su ciudad más importante, con el número 6, murallas y un símbolo de estrella (❸).

Las 49 casillas están conectadas a algunas de sus vecinas por **1 enlace** que permite el movimiento entre ellas. Por ejemplo, Dertosa sólo está conectada a Valentia, Salduba, Tarraco y Mare Balearicum. La mayoría de los enlaces están formados por **1 segmento** (❹), pero ciertos enlaces terrestres tienen 2 o 3 segmentos para reflejar la dificultad del terreno que atraviesan (ríos o montañas, como el Iberus ❺ o los Pirineos ❻). Las calzadas facilitan el movimiento romano a través de los enlaces, y algunas empiezan ya dibujadas sobre el mapa (3 en cada provincia romana ❼) para representar la creciente romanización de la costa mediterránea.



Por último, abajo a la derecha vemos dos escalas: la de turnos (❶-❷-❸-❹) (❽), que indica la estructura de cada ronda; y la de tiempo, que empieza en el 198 a.C. (❾) y representa de forma muy aproximada el avance de la conquista (unos 18 años por ronda) durante los dos últimos siglos a.C. La última etapa de cada ronda (❿) será añadir una revuelta sobre la escala de tiempo para indicar que han transcurrido esos 18 años.



# PREPARACIÓN

Recomendamos empezar con el **modo básico**, cuya preparación describimos a continuación. En este modo no se usan el procónsul ni el ejército y legión especiales (♁♁), que forman parte de las variantes, así que puedes dejarlos en la caja. Los 3 generales romanos se usan en todas las partidas, con exactamente las mismas reglas, y los jugadores se los reparten así:

- ▷ **1 jugador:** controla los 3 generales.
- ▷ **2 jugadores:** controla 1 pretor (♁♁) cada uno y ambos controlan el cónsul (♁). Si no se pusieran de acuerdo, el pretor ♁ decidiría las primeras acciones del turno del cónsul y el pretor ♁ las últimas.
- ▷ **3 jugadores:** controla 1 general cada uno.

Decide el nivel de **dificultad** de la partida según cuántas de estas piezas vayas a usar (*dificultad creciente hacia la derecha*):

NIVEL DE DIFICULTAD		BAJO → ALTO		
1	Denarios por turno (⊙)	7	6	5
2	Guarniciones por general (●●●)	5	4	3
3	Flotas romanas (○)	4	3	2
4	Calzadas romanas (↘)	5	4	3
5	Ejércitos hispanos iniciales (♁) ¿♁?	1	2	3

Los 3 valores de estos 5 parámetros se pueden combinar de 3<sup>5</sup> formas distintas, dando lugar a ¡243 niveles! Te puedes referir a cada nivel enumerando sus 5 valores (⊙|●|○|↘|♁), el nivel medio sería el **6 4 3 4 2**.

Si estás acostumbrado a los juegos de estrategia, te recomendamos empezar en el nivel medio y a partir de ahí ir ajustando algunos parámetros hacia la izquierda o derecha de la tabla según tus gustos. En cambio, si es tu primer juego de este tipo, quizá sea mejor que aprendas las mecánicas en el nivel fácil. Para completar la preparación:

- 1 [♁⊙○] Coloca el marcador de turno en la casilla 1, los denarios frente a quien controle el pretor ♁, y las flotas en mares consecutivos empezando por el número 1.
- 2 [●] Coloca revueltas en 6 **ciudades** hispanas al azar, 1 por provincia. Por orden creciente de provincia (*de la I a la VI*) lanza el ♁ en cada una de ellas y coloca en esa ciudad la siguiente cantidad de revueltas: ●●● si el resultado del dado es 1-2, ●● si es 3-4, y ● si es 5-6. Habrás colocado así entre 6 y 18 revueltas.
- 3 [♁] Para cada ejército inicial, lanza el ♁ y colócalo sobre la ciudad en revuelta de esa provincia (*si ya tiene ejército, repite la tirada*). Los ejércitos hispanos siempre están sobre revuelta.
- 4 [↘] Coloca las calzadas romanas sobre enlaces que **prolonguen** la red (*deben partir de una ciudad a la que ya llega una*) pero sin llegar a **revuelta** o **capital**. Se colocan de una en una por los jugadores según la secuencia de turnos 1-2-3.
- 5 [♁] Coloca cada pretor (♁♁) sobre una ciudad **cualquiera** de su provincia y el cónsul (♁) sobre una flota **cualquiera** (*la flecha azul ← simboliza su llegada desde Roma*).

Devuelve a la caja las piezas (*denarios, guarniciones, flotas, calzadas*) que no vayas a usar.

# ¡COMIENZA LA PARTIDA!



**Ejemplo de preparación en el nivel 6 4 3 4 2:** juegas con 6 denarios y 4 guarniciones por general; colocas 3 flotas en los mares 1-2-3; sacas 4-5-2-4-3-6 con el ♠ y colocas 11 revueltas en Salduba (2), Segobriga (1), Regina (3), Conimbriga (2), Asturica (2) y Flaviobriga (1); sacas II y V con el ♠ y colocas 2 ejércitos, en Segobriga y en Asturica; colocas ahora 4 calzadas, hacia Emerita y Capara (por ese orden, la red debe llegar antes a Emerita), hacia Ilerda, y entre Basti y Carthago Nova. Por último, colocas a los pretores en Gades y Valentia, y al cónsul sobre la flota del Mare Ibericum. Comienza el turno del pretor I.

## UNA PARTIDA A HISPANIA

La partida se juega en una serie de rondas que alternan fases romanas e hispanas. Los generales romanos se desplazarán por Hispania asediando ciudades en revuelta y atacando ejércitos, con el objetivo de colocar sus guarniciones en todas las capitales de provincia. La partida termina inmediatamente con:

**Victoria romana** si hay guarniciones en las 6 capitales de provincia hispanas y ninguna revuelta en las provincias romanas. ¡Hispania pasa a formar parte de la República, o del ya Imperio!

**Victoria hispana** si necesitas colocar una revuelta (en una fase hispana o al final de la ronda) y **no quedan**, o si llegas al final de la escala de tiempo (consumiendo los últimos años del milenio).

Al final de cada ronda se coloca una revuelta en el siguiente espacio de la escala de tiempo, por lo que una partida de Hispania durará un máximo de 11 rondas, cuando se colocase una revuelta en la casilla del 18 a.C.





## EJEMPLO 3



El pretor puede asediar Toletum para intentar quitar la revuelta, gastando por ejemplo 1 denario (☉). Sumaría a su tirada del el denario, sus 3 guarniciones conectadas en grupo a él (Bilbilis, Salduba y la genérica por Valentia), y multiplicaría x2 por el apoyo del cónsul , conectado también a Toletum. Sin embargo, estaría expuesto a la emboscada del ejército celtíbero, conectado a él, que elevaría el valor de Toletum x2:  $(\text{☉}+4) \times 2$  contra 12 (victoria a partir de III, probabilidad del 67%). Si la asediase el cónsul con 1 denario también, sumaría sólo 1 guarnición pero contaría con el apoyo del pretor y además evitaría al ejército celtíbero:  $(\text{☉}+2) \times 2$  contra 6 (victoria a partir de II, probabilidad del 83%).

- ◆ Valor romano = + gastados + sus guarniciones () en grupo(s) conectadas a él.
- ◆ Valor escudo = valor del escudo de esa ciudad.

Un “grupo” de discos quiere decir discos conectados entre ellos. El disco “+1” de cada provincia romana representa de manera abstracta el soporte global de la base de cada pretor, y suma +1 al valor de ese pretor cuando él y/o su grupo de discos está conectado a una ciudad cualquiera de su provincia, como si fuese una guarnición genérica.

Además, otros generales y/o ejércitos pueden **apoyar** el asedio: **cada** general adicional conectado a la **revuelta** multiplica x2 el valor romano; **cada** ejército conectado a ese **general** multiplica x2 el valor del escudo. No lo olvides:

*Para poder multiplicar x2, las figuras de apoyo de cada bando han de estar conectadas al enemigo. Imagina los apoyos como si fuesen emboscadas, no sirve de nada que estén conectados al aliado.*

Para resolver el asedio compara el valor romano (el dado más los denarios más sus guarniciones conectadas en grupos, x2 por cada apoyo) con el valor escudo (el escudo, x2 por cada apoyo):

$$(\text{¿x2?}) (\text{☉} + \text{☉} + \text{●}) \leftrightarrow \text{♥} (\text{¿x2?})$$

Si el valor romano es **mayor**, retira esa revuelta (sólo la de arriba si hubiese varias); si es **menor** o **igual**, no pasa nada (ver *Ejemplo 3*). La revuelta que se retira vuelve a la reserva. Aunque la ciudad quede libre, en la acción **Asedio** el general **no avanza** (podría hacerlo en una nueva acción de Movimiento).

▷ **ATAQUE** (♣→♠) a un **ejército** conectado a ese general: elige gastar **entre 1-3** Ⓞ para atacar a un **ejército**. Coloca los Ⓞ en una pila frente a ti y lanza los ♣♠:

- ◆ Valor **romano** = ♣ + Ⓞ gastados + sus guarniciones (●) en grupo(s) conectadas a él.
- ◆ Valor **hispano** = ♠ + revueltas (●) en un grupo conectadas al ejército.

El apoyo de figuras se gestiona **exactamente igual** que en *Asedio*: **cada** general adicional conectado al **ejército** hispano multiplica **x2** el valor romano; **cada** ejército adicional conectado a **ese general** multiplica **x2** el valor hispano.

Para resolver el ataque compara el valor romano (*el dado más los denarios más sus guarniciones conectadas en grupos, x2 por cada apoyo*) con el valor hispano (*el dado más las revueltas conectadas en grupo, x2 por cada apoyo*):

$$(\text{¿x2?}) (\clubsuit + \textcircled{1} + \blacklozenge) \leftrightarrow (\spadesuit + \bullet) (\text{¿x2?})$$

Si el valor romano es **mayor**, retira el ejército y toda revuelta de su casilla; si es **menor**, retira el general y toda guarnición de su casilla; si es **igual**, no pasa nada (ver *Ejemplo 4*). Las piezas que se retiran del tablero vuelven a sus reservas. La retirada de un general da por **terminada** su fase romana.

*Toda retirada de un general requiere un esfuerzo de reclutamiento de nuevos ejércitos romanos: coloca un denario (Ⓞ) bajo ese general, ¡hasta su vuelta al tablero jugaréis con un denario menos!*

Puedes así llegar a jugar un turno con hasta 2 denarios menos de los que corresponden al nivel de dificultad de la partida, si los otros 2 generales estuvieran fuera del tablero. Al igual que en *Asedio*, en la acción **Ataque** el vencedor **no avanza** (podría hacerlo en una nueva acción de Movimiento).



El **cónsul** ♣ puede atacar al ejército galaico en Bracara, gastando por ejemplo 2 denarios (ⓄⓄ). Sumaría a su tirada del ♣ los 2 denarios, sus 2 guarniciones conectadas en grupos a él (Noega por un lado y Asturica por otro), y multiplicaría **x2** por el apoyo del pretor ♠. El ejército galaico sumaría al ♠ las 3 revueltas conectadas a él: (♣+4)x2 contra (♠+3).

Como la victoria romana sería segura (mínimo de 10 contra máximo de 9) no haría falta lanzar los dados, podrías retirar directamente el ejército y sus 2 revueltas.

Pero recuerda, el cónsul **no avanzaría**.

## EJEMPLO 4



Si fuese el turno del pretor **I**, el mismo ataque con 2 denarios sería menos favorable porque tiene sólo 1 guarnición y está expuesto a la emboscada del ejército lusitano en Conimbriga: (♠+3)x2 contra (♣+3)x2. Podría evitar la emboscada lusitana moviéndose antes a la flota del Mare Atlanticum, desde donde también podría atacar al ejército galaico: (♠+3)x2 contra (♣+3).

Si desde Talabriga dirigiese ese mismo ataque hacia el ejército lusitano, no tendría apoyos y estaría expuesto al ejército galaico: (♠+3) contra (♣+3)x2. El pretor **I** no apoyaría ninguno de esos ataques desde Asturica porque no está conectado a ningún enemigo, sólo a sus aliados.

## FASE HISPANA

Propaga las amenazas hispanas en dos etapas, primero *Revolta* y después *Movimiento*:

**1 REVUELTA HISPANA** (♣♣) Lanza los dados y comprueba el contenido de esa ciudad:

- [♣♣] Si hay guarnición o general: no pasa **nada**, está protegida.
- [○] Si está vacía: coloca una **revuelta** (●).
- [●] Si hay alguna revuelta:
  - ◆ Si quedan ejércitos en la reserva y no hay ya uno en esa provincia, coloca sobre la revuelta un **ejército** (♣).
  - ◆ En caso contrario, coloca sobre ella otra **revuelta** (●) respetando el límite de 3 discos. Si tampoco puedes colocar la revuelta (es decir, no se puede poner ejército y ya hay 3 revueltas), entonces no pasa **nada** (ver *Ejemplo 5*).

**2 MOVIMIENTO HISPANO** (♣→) Todos los ejércitos, por orden creciente de provincia de la I a la VI, intentan mover hacia una de las ciudades **conectadas** de su provincia:

- Si **sólo hay una**, intenta mover a ésta.
- Si hay varias, tienen prioridad las que **no tengan revuelta**.
- Si entre las ciudades conectadas hay **varias alternativas** (porque todas tienen revuelta o porque más de una no la tiene), decide a cuál de ellas intentará mover lanzando el ♣: lo hará a la alternativa con el valor de escudo **más cercano** al resultado. Si el resultado es equidistante de dos alternativas, no se mueve.

Un ejército **siempre** está sobre revuelta: si entra en una ciudad **sin** revuelta, debes **colocar una** (●↻) inmediatamente.

## EJEMPLO 5



Si el resultado de los dados  $\diamond\clubsuit$  es VI-3 o VI-4 no pasa nada porque el cónsul y su guarnición protegen esas ciudades. Si es VI-6 se pone una revuelta en Flaviobriga porque está vacía.

Si el resultado fuese VI-1, VI-2 o VI-5, una de las ciudades cántabras ya en revuelta, y no hubiera ya un ejército en esa provincia, se pondría en ella un ejército de la reserva. Pero como sí que lo hay (y no puede haber más de uno en cada provincia), con VI-1 o VI-5 se añadiría en su lugar otra revuelta.

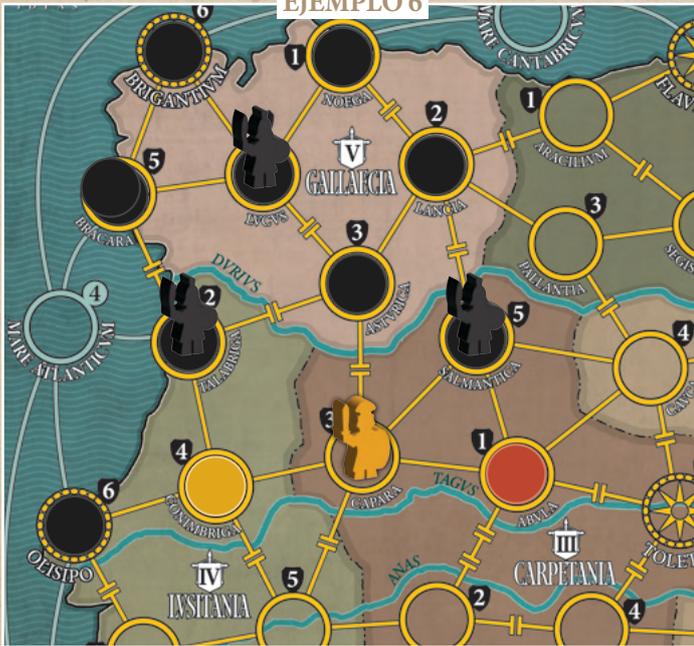
Con VI-2 no pasaría nada porque no se puede poner más de 3 revueltas en una ciudad, y Deobriga ya las tiene.

Los ejércitos hispanos (*a los que les costaba coordinarse*) se limitan así a extender la revuelta por su propia provincia. Sin embargo, cuando **toda su provincia** está en revuelta ¡el ejército se siente capaz de aventurarse más allá! A partir de ese momento tendrá también en cuenta las ciudades conectadas a él que estén en **otras provincias sin ejército**. El ejército puede pasar así a una provincia vecina, incluidas las provincias Ulterior y Citerior. Si eso ocurre, esa provincia se considera la **nueva provincia** del ejército, por la que se mueve ahora normalmente (*hasta que estuviese toda en revuelta y pudiese cambiar de nuevo*). Un ejército en una provincia romana (*sin número*) movería en último lugar.

Si una **guarnición** romana (*sin general*) o un **general** bloquean su movimiento, el ejército hispano les ataca. Sigue el mismo procedimiento de la fase romana para **Asedio** (*a la ciudad con guarnición*) o **Ataque** (*al general*), pero ahora el atacante es el ejército hispano con un valor  $(\clubsuit+\heartsuit)$  ( $\times 2?$ ). La ciudad con la guarnición (*la de arriba si hubiese varias*) se defiende con su valor de escudo  $\heartsuit$  ( $\times 2?$ ), y el general se defiende con su valor de combate  $(\clubsuit+\spadesuit)$  ( $\times 2?$ ). Los apoyos respectivos multiplican  $\times 2$  si están conectados al enemigo, como cuando los romanos atacan. Al ser **Asedio** o **Ataque** los ejércitos victoriosos no avanzan, el sacrificio de la guarnición o general habrá servido al menos para frenar el avance hispano (*ver Ejemplo 6*).



## EJEMPLO 6



Todos los ejércitos intentan mover en orden creciente (III-IV-V). Empieza el ejército carpetano, conectado a dos ciudades de su provincia, Capara y Abula, ambas sin revuelta, así que lanza el ♠ para decidir a cuál se dirige. Con un 1 asediaría Abula, con un 3-4-5-6 atacaría al pretor 🏛️, y con un 2 no movería (equidistante de 1 y 3). Como está conectado a un grupo de 9 revueltas, el asedio a Abula sería (♠+9) contra 2 (el pretor apoya a la guarnición de Abula con un x2 por estar conectado al ejército asediador). Si atacase al pretor sería (♠+9) contra (♠+1). En ambos casos la victoria hispana sería segura.

Seguidamente, el ejército lusitano sólo está conectado a una ciudad de su provincia, Conimbriga, así que se dirigiría a ella. En este ejemplo hay una guarnición, así que asedia Conimbriga: (♠+9) contra 4, también es victoria segura. No olvides que, aunque los tres combates anteriores se habrían saldado con victoria hispana, ¡los ejércitos no avanzarían!

Por último, el ejército galaico está conectado a cuatro ciudades de su provincia, Noega, Asturica, Bracara y Brigantium.

Si alguna no tuviera revuelta movería a ésta, si dos no la tuvieran lanzarías el ♠ para decidir a cuál de ellas... Pero como todas tienen revuelta no hay prioridad y lanzarías el ♠ para ver a cuál de las cuatro va. Con un 1 iría a Noega, con un 3 a Asturica, con un 5 a Bracara y con un 6 a Brigantium. No movería con un 2 (equidistante de 1 y 3) ni con un 4 (equidistante de 3 y 5). Si hubiese estado en Lancia, como la provincia ya está llena de revueltas habría tenido también en cuenta la conexión a ciudades de otras provincias sin ejército, como Aracillum o Pallantia, y habría así pasado a la provincia de Cantabria.

¡El orden de movimiento es importante! Si el pretor 🏛️ hubiese tenido alguna probabilidad de victoria por la ayuda de más guarniciones y/o generales, un orden incorrecto habría podido tener un impacto considerable en los combates. Por ejemplo, si hubiese movido antes el galaico podría haber tendido una emboscada al pretor desde Asturica, o el lusitano le habría quitado su guarnición en Conimbriga, dejándolo más expuesto a un posible ataque del carpetano.

## FIN DE RONDA

Al final de cada ronda, el marcador ☒ llega al espacio con un disco negro que indica que **debes** colocar una revuelta (●) de la reserva en el primer espacio libre de la escala de tiempo, retirándola de la partida. Tapar ese espacio representa el paso de los 18 años de esa ronda (*más o menos 1 año por denario gastado*).

Esta condición es obligatoria:

*Si no pudieras colocar la revuelta porque ya no quedasen en la reserva, ¡perderías la partida!*

La disminución de la reserva de revueltas representa el desgaste de una guerra que se hace demasiado larga para Roma.

Si se ha tapado el último espacio de la escala ("18"), se ha llegado al fin del milenio tras 11 rondas y la partida termina con **derrota romana**. Si no, el marcador ☒ pasa de nuevo al turno rojo y comienza la siguiente ronda, en la primera fecha que queda ahora descubierta.

## RECUERDA

Son reglas sencillas, pero tras una lectura rápida es fácil pasar por alto algunos detalles:

- Las casillas no pueden contener más de **1 figura**, los mares no más de **1 flota**, y las ciudades no más de **3 discos**.
- Nunca puede haber más de **1 ejército hispano por provincia**.
- Los ejércitos están **siempre sobre revuelta**, los generales **nunca**.
- Si hay revueltas en otras ciudades de la provincia puedes **entrar** en su capital, pero **no poner guarnición**.
- Cuando un general o ejército derrota al adversario (*sea figura o disco*) **no avanza**.
- Los combates ocurren exclusivamente **entre dos ciudades** (*figura contra figura o contra disco*).
- Las figuras de cada bando apoyan esos combates (*con un x2*) sólo si están conectadas a la **ciudad enemiga**.
- Los generales pueden combatir (*o apoyar combates*) desde cualquier casilla, **incluidas las de mar**.
- Perder un ataque contra un ejército **termina** la fase romana.
- Cada general derrotado **bloquea 1 denario**, que recuperas cuando vuelve al tablero.
- Al final de **cada ronda** debes retirar una revuelta de la reserva y añadirla a la escala de tiempo.

*Y lo más importante... ¡los romanos deben **cooperar!** Roma no conquistó Hispania por superioridad numérica o material, sino por una mayor disciplina, estrategia y coordinación, cualidades que escaseaban en las tribus hispanas. Las campañas victoriosas vinieron a menudo de la cooperación entre varios ejércitos romanos, liderados por los pretores o el cónsul. El juego te obligará a ponerte en la piel de los distintos generales, optimizando tus recursos (denarios, guarniciones y apoyos) para controlar el caos de la guerra y no quedar a la merced de los dados.*

# RESUMEN DE REGLAS

## PREPARACIÓN

- 1 Elige el nivel de dificultad:

NIVEL DE DIFICULTAD		BAJO → ALTO		
1	Denarios por turno (☉)	7	6	5
2	Guarniciones por general (●●●)	5	4	3
3	Flotas romanas (○)	4	3	2
4	Calzadas romanas (↘)	5	4	3
5	Ejércitos hispanos iniciales (♠) ¿☉?	1	2	3

- 2 Revueltas en 1 ciudad/provincia (I-VI):  
☉ = 1-2(●●●●), 3-4(●●●), 5-6(●●)
- 3 Ejércitos hispanos (♠): ☉
- 4 Flotas (○), calzadas (↘) y generales (♠♠♠)

## LÍMITES DE CAPACIDAD

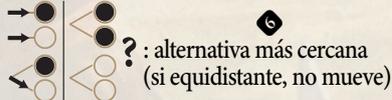
- ▶ Ciudad = 1 figura (♠/♠) y 3 discos (●/●)
- ▶ Mar = 1 flota (○) y 1 general (♠)
- ▶ Provincia = 1 ejército hispano (♠)

## TURNO POR GENERAL

### FASE ROMANA

- 1 **Movimiento** (♠/○→):  
1 ☉/segmento  
↘ ... ↘ = 1 segmento
- 2 **Guarnición** (♠↻/↻):  
1 ☉ poner o quitar en su ciudad
- 3 **Asedio** (♠→●): 1-3 ☉  
(¿x2?) (☉+☉+●) ↔ ♠ (¿x2?)
- 4 **Ataque** (♠→♠): 1-3 ☉  
(¿x2?) (☉+☉+●) ↔ (☉+●) (¿x2?)

### FASE HISPANA

- 1 **Revuelta hispana**: ☉☉  
▶ ●/♠: nada  
▶ ○: ●  
▶ ●: ♠ (si ya hay ♠: +●, máx. 3)
- 2 **Movimiento hispano** (♠→):  

  
? : alternativa más cercana (si equidistante, no mueve)  
▶ Provincia llena de revueltas: ¡alternativas en otras provincias!

**FINAL RONDA:** +● a escala de tiempo

## VARIANTES DE JUEGO

### IMPERIVM

- ▶ ♠: [♠] + → ○
- ▶ ♠: (☉+1) → ●
- ▶ ♠: (♠♠) →

### INGENIVM

- ▶ ↘ = 1 ☉/segmento

### PROCONSVL

- ▶ ♠ en Mare Balearicum: 3 ☉

### LEGIO HISPANA

- ▶ ● en reserva del cónsul (♠)

### PIRATAS

- ▶ ● en océano Atlántico

### TERROR

- ▶ ♠ ejército especial (x2 a sí mismo)

### HISPANO

- ▶ Jugador hispano dispone de 2 ☉