

Serie COIN, Volumen VI

REGLAS PARA LAS FACCIONES SIN JUGADOR

por Andrew Ruhnke y Volko Ruhnke

© 2018 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

8.0 FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección regula las Facciones Romana y Galas como una opción para sustituir a los jugadores cuando hay menos de cuatro disponibles, incluso para jugar en solitario (1.5). *NOTA: Si los jugadores llevan entre ellos las tres Facciones Galas y la Romana, ¡toda esta sección no es necesaria!* Las “Facciones Sin Jugador” pueden sustituir a cualquiera de las cuatro Facciones de los jugadores, pero se recomiendan las siguientes combinaciones:

- Con tres jugadores, usa a los belgas o a los heduos Sin Jugador y juega con las otras tres Facciones.
- Con dos jugadores, juega con los romanos y arvernos y usa a los belgas y heduos como Facciones Sin Jugador.
- Con un jugador, juega con los romanos o los arvernos y usa las tres Facciones restantes como Facciones Sin Jugador.

NOTA: La Facción de las Tribus Germanas nunca es llevada por un jugador y tiene sus propias reglas en las secciones anteriores, especialmente la 3.4 y 6.2. El término “Facción Sin Jugador” se refiere a un sustituto para las Facciones Galas o Romanas que normalmente lleva un jugador.

Las siguientes cuatro subsecciones (8.1-8.4) se aplican a todas las Facciones Sin Jugador. Están resumidas en la hoja de Ayuda “Directrices para las Facciones Sin Jugador”.

8.1 Facciones Sin Jugador y Secuencia de Juego

Una Facción Gala o Romana gobernada por las reglas de la sección 8 es una Facción Sin Jugador. Siempre que una de estas Facciones tenga ocasión de actuar siguiendo la Secuencia de Juego (2.3), consulta su hoja de tabla de flujo para Facciones Sin Jugador y las correspondientes reglas que hay a continuación (8.5-8.8) para determinar sus acciones, como puedan ser qué Orden ejecutará, o si optará por el Evento o pasará. Las Facciones Sin Jugador siguen las mismas reglas que los jugadores—el coste en Recursos, los requisitos y procedimientos normales se aplican— excepto según se

especifica en la regla 8.1.2 (Órdenes Limitadas).

8.1.1 ¿Orden o Evento? Si una Facción Sin Jugador tiene que elegir entre Evento u Orden, la tabla de flujo mostrará qué selecciona. En general, las Facciones Sin Jugador rechazan los siguientes Eventos:

- Eventos Inefectivos: aquellos que, en la situación actual y siguiendo cualquier instrucción relevante para Facciones Sin Jugador (8.2.1), o no tendrían efecto o simplemente Revelarían (1.4.3) fichas propias. (*EJEMPLO: Una Batalla que no pueda provocar Bajas al enemigo*). Añadir o Eliminar una Capacidad es un efecto.
- Capacidades (5.3) durante el último año de juego (cuando el siguiente Invierno será el final).
- Eventos “No” enumerados al final de cada tabla de flujo para Facciones Sin Jugador (y en la hoja de Instrucciones para Facciones Sin Jugador) y los señalados con espadas cruzadas en el símbolo de esa Facción en esa carta de Evento (8.2.1).

EJEMPLO DE EVENTO INEFECTIVO: Los belgas Sin Jugador están Elegibles para jugar la parte sombreada de Flight of Ambiorix. Ambiorix está en el mapa, así que no ocurriría nada. Los belgas escogen en su lugar Orden y Capacidad Especial.

8.1.2 Órdenes No Limitadas para las Facciones Sin Jugador. Cuando una Facción Sin Jugador es la 2ª Elegible y siguiendo la Secuencia de Juego va a ejecutar una Orden Limitada (2.3.4-.5), la Facción Sin Jugador recibe en su lugar la acción completa de Orden y Capacidad Especial. *NOTA: Una Orden Limitada debida a Evento, como Druids, permanece Limitada (5.1.1).*

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Las Facciones Sin Jugador reciben este beneficio para ayudarlas contra los más inteligentes jugadores humanos.

8.1.3 Interpretación de las Tablas de Flujo. Las tablas de flujo para las Facciones Sin Jugador de la Segunda Edición muestran las prioridades con círculos numerados y letras de colores, para indicar su orden y naturaleza:

- Las prioridades numeradas son prioridades *secuenciales*. Ejecuta las instrucciones de cada prioridad secuencial hasta donde sea posible antes de pasar a la siguiente prioridad secuencial (8.3). Algunas prioridades secuenciales de nivel superior (círculos negros) contienen nuevas prioridades secuenciales (círculos blancos) que son parte y pasos secuenciales de esa prioridad de nivel superior.
- Las prioridades con letras son prioridades *anidadas*. Las prioridades anidadas sirven para desempatar dentro de las prioridades secuenciales con las que están ordenadas. Cada prioridad anidada estrecha aún más el conjunto de casillas seleccionadas hasta ahora. Para mayor claridad de lectura, las prioridades anidadas tienen un fondo sombreado.

8.2 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción Sin Jugador, siguiendo su tabla de flujo, va a ejecutar un Evento, aplica lo siguiente...

8.2.1 Instrucciones. Ciertos Eventos tienen instrucciones para ciertas Facciones Sin Jugador. Las cartas para estos Eventos tienen símbolos grises en los bordes del símbolo de esa Facción como indicación:



Los **Laureles** indican que el Evento tiene instrucciones especiales para esa Facción Sin Jugador en la hoja de Instrucciones para Facciones Sin Jugador referentes a cómo ejecutará el Evento esa Facción Sin Jugador. Algunas Instrucciones indican que se trata el Evento como Evento “No” (8.1.1) bajo ciertas circunstancias; vuelve a la tabla de flujo para determinar una Orden.



Las **Espadas** indican que la Facción Sin Jugador rechazará el Evento y ejecutará en su lugar una Orden con Capacidad Especial (8.1.1). Estos Eventos se enumeran como Eventos “No” tanto en la tabla de flujo de la Facción como en la sección de esa Facción de la hoja de Instrucciones para Eventos.



Un **Carnyx** (trompeta de batalla celta) en el símbolo arverno indica que los arvernos Sin Jugador ejecutarán el Evento Automáticamente sin sacar primero 1-4 (8.7.2). Estos Eventos se especifican como “Auto 1-4” tanto en la tabla de flujo de la Facción como en la sección de esa Facción de la hoja de Instrucciones para Eventos.

Cuando una Facción ejecuta un Evento que proporciona acciones a otra Facción Sin Jugador, se aplican las instrucciones especiales del Evento de la 2ª Facción (si las hay) en lo referente a cómo se ejecuta.

EJEMPLO: Un jugador heduo ejecuta la parte sin sombrear de Germanic Chieftains, provocando que los romanos Sin Jugador hagan Marchar a los germanos; el Evento tiene laureles en el símbolo romano: comprueba las instrucciones para Eventos de los romanos Sin Jugador referentes a Germanic Chieftains.

8.2.2 Uso Dual. Tal y como se observa en las hojas de flujo para Facciones Sin Jugador, los arvernos y los belgas Sin Jugador optan por el texto de Evento sombreado (5.2), si lo hay, y los romanos y heduos por la parte sin sombrear.

NOTA: Las Instrucciones (8.2.1) pueden cambiar esta directriz para ciertos Eventos.

8.2.3 Acciones Causadas por los Eventos.

A menos que las Instrucciones para Facciones Sin Jugador (8.2.1) para un Evento dado especifiquen otra cosa:

- Cuando las Facciones Sin Jugador, siguiendo el texto de un Evento, van a ejecutar Órdenes y/o Capacidades Especiales (acciones gratuitas, 5.4; o Campaña de Invierno), sigue la tabla de flujo de esa Facción para llevarlas a cabo (a menos que las Instrucciones de Evento especifiquen otra cosa, 8.2.1), aplicando las condiciones y prioridades de la tabla de flujo a las Regiones relevantes (incluidas Órdenes con germanos, como la parte sombreada de Surus). Para múltiples Órdenes gratuitas para Facciones Sin Jugador (como “Marchar y después ejecutar Batalla”), usa las prioridades para la primera. *NOTA: Si hay elección entre Órdenes, usa la tabla de flujo de la Facción*

para seleccionar una. Si hay elección entre Capacidades Especiales únicamente, sigue la tabla de flujo para ver qué Orden y Capacidad Especial se selecciona, pero ignora la Orden. Para Marcha gratuita cuando la tabla de flujo no señala una casilla de Marcha concreta, usa la de más abajo.

- Cuando hay elección en lo referente a quién se beneficia de un Evento (como acciones gratuitas, Capacidades, Recursos o fichas), las Facciones Sin Jugador sólo se seleccionan a ellas mismas. Si no es posible, se trata el Evento como Inefectivo y se selecciona en su lugar una Orden (8.1.1). *EJEMPLO: Los arvernos Sin Jugador van a usar la parte sombreada de Dumnorix Loyalists, pero no tienen Bandas de Guerreros Disponibles; el texto da a elegir reemplazar fichas enemigas con “cualquier Bandas de Guerreros”; para llevar a cabo el Evento completamente (5.1.3), los arvernos tendrían que seleccionar y colocar Banda de Guerreros de otra Facción, así que en su lugar ejecutan Orden y Capacidad Especial.*

- Dentro de lo anterior (si es aplicable), selecciona las casillas para los Eventos para asegurarte de que tantas Legiones, después Ciudadelas, después Aliados, después otras fichas como sea posible se coloca, retiran o reemplazan (8.3.1). Dentro de eso, usa las prioridades de 8.4.1.

- Cuando una Facción Sin Jugador que ejecuta un Evento tiene que elegir entre algo que no está priorizado, elige al azar entre las posibilidades (8.3.4).

8.3 Selección de Regiones, Tribus u Objetivos

Cuando ejecutes acciones con Facciones Sin Jugador, selecciona Regiones, Tribus o Facciones objetivo según las prioridades para Órdenes y Capacidades Especiales de las tablas de flujo para las Facciones Sin Jugador y las reglas correspondientes a continuación (8.5-8.8), y según las instrucciones específicas de los Eventos (8.2.1) si las hay, y en general según las anteriores directrices para Eventos (8.2.3), según sea aplicable. Hazlo para cada prioridad individual enumerada en orden, hasta que no queden más candidatos o acciones legales para esa prioridad, o hasta que alcances el límite de casillas para esa

prioridad. Pasa entonces a la siguiente prioridad, hasta que se llegue a un límite total para la Orden o Capacidad Especial, o hasta que la Facción se quede sin Recursos (si es pertinente). A veces, las prioridades proporcionarán una precedencia sobre qué debe ser seleccionado primero; si no, selecciona a candidatos iguales al azar según se explica más adelante (8.3.4).

8.3.1 Selección de la Localización de los Eventos. Dentro de las directrices anteriores para las acciones causadas por Evento (8.2.3) y las Instrucciones para Evento (8.2.1, si las hay), las Facciones Sin Jugador seleccionan las Regiones y Tribus en los Eventos (incluyendo para el uso de Capacidades) para beneficiarse ellas primero; después para asegurarse de que el texto del Evento “coloca” la mayoría posible suya o “retira” o “reemplaza” la mayoría posible enemiga de Legiones, después Ciudadelas, después Aliados, después otras fichas posibles (netas por Facción); después al azar. A menos que se especifique de otra forma, lleva a cabo las acciones tan completamente como te sea posible en la Región seleccionada antes de pasar a seleccionar otras.

8.3.2 Colocación de Líderes. Coloca los Líderes tan pronto como puedas (por Evento, Primavera o regla especial del escenario) donde haya más fichas propias.

8.3.3 Uso de Capacidades. Las Facciones Sin Jugador usan las Capacidades que hayan recibido que se apliquen a un número limitado de Regiones en las primeras Regiones pertinentes, a menos que se especifique de otra forma.

8.3.4 Selección Aleatoria. Similarmente a las acciones germanas durante la Fase de los Germanos (6.2), siempre que se le ofrezcan Regiones, Tribus o Facciones objetivo candidatas iguales a una Facción Sin Jugador, selecciónalas mediante una tirada repartida.

NOTA: En el raro caso de que hayan más de seis candidatos, sepáralos en múltiples grupos de seis o menos lo más homogéneamente posible; tira para seleccionar un grupo; tira entonces dentro de ese grupo, volviendo a tirar si salen números “sueños”.

Por ejemplo, con siete candidatos, una tirada de 1-3 selecciona a los cuatro primeros, 4-6, los tres últimos; entonces una tirada de 1-4 si fue el primer grupo, de 1-3 si fue el segundo selecciona al candidato final; cualquier otra segunda tirada requiere volver a tirar el primer dado.

8.4 Otras Directrices

A menos que se especifique otra cosa, las Facciones Sin Jugador llevan a cabo las acciones pertinentes hasta su máxima extensión (como en la mayoría de Regiones o con la mayor cantidad de fichas permitidas, y sólo mientras las fichas y Recursos necesarios estén Disponibles).

8.4.1 Colocación y Eliminación de Fichas.

A menos que se especifique otra cosa, una vez seleccionadas las casillas implicadas (8.2.3), las Facciones Sin Jugador, en la medida de lo posible:

- Coloca propios y escoge como objetivo o elimina a enemigos en este orden: Líderes, después Legiones, después Ciudades, después Fuertes, después Tribus Aliadas en Ciudades, después otras Tribus Aliadas, después Bandas de Guerreros o Auxiliares enemigas Ocultas antes que Reveladas antes que Exploradas; sufre Bajas o elimina las fichas propias en orden inverso.
- Dentro de eso, si se trata de los belgas o los arvernos, escoge como objetivo a los romanos, después a los heduos, el uno al otro, después a los germanos; si se trata de romanos o heduos, escoge como objetivo a los arvernos, después a los belgas, después a los germanos, después el uno al otro.
- Elimina las fichas que se van a reemplazar incluso si no quedan fichas Disponibles para reemplazarlas.
- Nunca elimines voluntariamente fichas propias (1.4.1).

NOTA: Véase también Colocación de Líderes, 8.3.2.

8.4.2 Transferencias, Permisos, Hostigamiento. Tal y como se especifica en las tablas de flujo:

- Los belgas y arvernos Sin Jugador nunca transfieren Recursos (1.5.2) voluntariamente, no permiten que Regiones que ellos Controlan sean parte de una Línea de Abastecimiento (3.2.1) o que otras Facciones las usen para la Retirada (3.2.4) o

Cuarteles (6.3). Los heduos y los romanos Sin Jugador lo hacen a veces a los romanos o a los heduos (8.6.6, 8.8.6).

- Los belgas y arvernos Sin Jugador Hostigan la Marcha y la Captura de los romanos (3.2.2, 3.2.3) donde pueden. Los heduos y romanos Sin Jugador Hostigan la Marcha de Vercingétorix (3.3.2).

8.4.3 Retirada de Facciones Sin Jugador:

Las Facciones Sin Jugador se Retiran (3.2.4) de una Batalla enemiga en las siguientes circunstancias:

- Cuando es necesario para asegurar la supervivencia de la última ficha.
- Si es la Facción romana, cuando es necesario para reducir el número de tiradas de Bajas obligatorias contra Legiones.
- Si se defiende sin Fuerte o Ciudadela y una Retirada en sí misma no eliminaría ninguna ficha defensora, cuando no puedan garantizar infligir al menos la mitad de Bajas contra el Atacante de las que sufrirán (indistintamente de cuántas fichas puedan ser eliminadas por las Bajas).

Los galos que se Retiran de los romanos dejan todas las Bandas de Guerreros Ocultas en donde están. Las Facciones Sin Jugador que se Retiran dejan a su Líder con el mayor número de fichas posible (en donde está o adyacente).

8.4.4 Helada y Victoria de los Jugadores.

Mientras se muestra una carta de Invierno (2.3.58), las Facciones Sin Jugador no ejecutan ninguna acción que pudiera avanzar directamente (con esa sola acción de la Facción Sin Jugador) a cualquier Facción por encima o más allá de su umbral de victoria (7.2), incluyendo a través de cualquier resultado de una tirada o mediante el acuerdo de un jugador. La Facción Sin Jugador pasa en lugar de eso al siguiente objetivo o prioridad candidatos.

NOTA: Esta restricción se aplica a las partidas con un jugador, incluso aunque el jugador no gane antes del Invierno final (8.9). No se aplica a avanzar a otras Facciones Sin Jugador.

8.5 Acciones de los Belgas Sin Jugador



Esta subsección regula las acciones de la Facción belga cuando es una Facción Sin

Jugador, tal y como se muestra en la hoja de tabla de flujo “Belgas Sin Jugador”.

NOTA: No es necesario dominar las extensas reglas que siguen a continuación antes de jugar; usa las tablas de flujo y consulta el reglamento cuando sea necesario para aclarar las tablas resumidas. Véase también el manual para ejemplos e ilustraciones.

8.5.1 ¿Batalla o Marcha bajo Amenaza?

Los belgas Sin Jugador, cuando están Elegibles, comprueban las amenazas o las oportunidades para Batalla y, si las hay, o bien ejecutan Batalla contra esas amenazas o Marchan para alejarse de ellas. Si los belgas tienen a Ambiórrix o a un grupo de al menos cuatro Bandas de Guerreros belgas en cualquier Región en donde haya un enemigo no germano (romanos, heduos o arvernos) que tenga un Aliado, Ciudadela o Legión, o al menos cuatro fichas por separado, los belgas pueden ejecutar Batalla de la siguiente manera:

Los belgas ejecutarán Batalla (quizá con Emboscada o después de Furor o Alistamiento, véase a continuación) sólo en Regiones en las que infligirían más Bajas al enemigo de las que ellos sufrirían (3.3.4), y en la que Ambiórrix no sufriría Baja, asumiendo que todas las tiradas para Bajas del Defensor causarían eliminaciones al Defensor (el mejor caso posible para el ataque belga) y teniendo en cuenta cualquier Capacidad Especial como Emboscada, y así:

- Primero, comprueba si Ambiórrix cumple la anterior condición inicial para Batalla o Marcha (está con un enemigo no germano que tenga al menos cuatro fichas, un Aliado, Ciudadela o Legión). Si lo hizo, pero no ejecutó Batalla (porque no podía garantizar las suficientes Bajas enemigas, sufriría Baja él mismo o es superado en número, véase a continuación), los belgas no ejecutan Batalla, sino que en su lugar Marchan según se explica a continuación.

- A continuación, comprueba si la primera Región de Batalla resultará en Emboscada y, si no, si Furor precederá a la Batalla, o si en lugar de ello alguna Batalla incluirá Alistamiento. (Véanse las secciones relevantes a continuación.)

- Ahora los belgas ejecutan Batalla contra los enemigos que activaron la condición para la Batalla según se ha visto antes. Dentro de

eso, primero Ambiórrix lucha contra el enemigo entre estos que tenga menos fichas móviles (Líder, Legiones, Auxiliares, Bandas de Guerreros) que los belgas (si es posible dentro de los requisitos para Bajas vistos antes).

- Finalmente, los belgas ejecutan Batalla a continuación contra no germanos donde puedan (donde los belgas puedan infligir más Bajas de las que ellos sufrirán. (Decide el orden o los objetivos entre candidatos iguales al azar, 8.3.4). Seleccionan las Regiones para Batalla pertinentes hasta que se quedan sin Regiones candidatas o sin Recursos. *NOTA: Los belgas Sin jugador no ejecutan Batalla contra los germanos.*

Si no hubo Batalla según las anteriores prioridades, los belgas Marchan en su lugar:

- Primero, Marchan con todas las Fuerzas belgas móviles para salir de cada Región que cumpla la anterior condición de “Batalla o Marcha bajo amenaza”, o que tenga al Líder belga pero no al grupo más grande de Bandas de Guerreros belgas en el mapa. Sigue Marchando manteniendo juntos los grupos de cada Región de origen. Marcha primero con el Líder belga (y todas las Bandas de Guerreros que haya con él), después con otros grupos.

- Los anteriores grupos que Marchan al menos a una Región de destino y hasta a tantos destinos como el número de Regiones de origen. No entran a ninguna de las Regiones que otros belgas acaban de abandonar.

Dentro de esa restricción, Marchan de manera que cada grupo que Marcha acabe a un máximo de a una Región de distancia (la misma o adyacente) de la mayor cantidad de Regiones que tengan fichas belgas posibles (en cualquier otro caso, al azar). Dentro de ese objetivo, escoge Regiones que no tengan Control belga de manera que añadas la mayor cantidad de Control belga posible (puntuación de victoria, 7.2) (si las hay; si no, al azar).

SI NO: Si no hubo Batalla ni marcha (incluido porque el belga tiene 0 Recursos, o porque la Helada bloqueó la Marcha según 2.3.8), procede a 8.5.2 a continuación para considerar si los belgas Pasarán o jugarán el Evento.

EMBOSCADA: Si los belgas ejecutan Batalla según se acaba de ver y pueden Emboscar en una de estas Batallas, lo hacen, pero sólo donde la Retirada del enemigo de esa Región podría reducir el número de fichas que perdería, o permitiría un Contraataque para infligir al menos una Baja a los belgas (3.3.4). *NOTA: Una Legión o Líder defensores cumplirían el 2º requisito, puesto que podría sobrevivir a múltiples tiradas por Bajas para entonces infligir una Baja en el Contraataque.*

- Si Emboscaron en la 1ª Batalla según lo anterior, también lo hacen en todas las demás Batallas posibles.
- Si tal Emboscada no es posible, los belgas ejecutan Furor en su lugar *antes* de la Batalla o, si eso no es posible, Alistamiento, según se explica a continuación.

FUROR: Los belgas ejecutan Furor antes de la Orden si es Batalla o después si es Reagrupamiento o Incursión. Lo hacen con cualquier número de Bandas de Guerreros Ocultas posible y según sea necesario para eliminar o Retirar a los enemigos:

- Primero, para obligar a eliminar fichas, asumiendo que ninguna Facción permita la Retirada a donde tiene el Control (4.5.2).
- Después, para añadir el mayor valor de Control belga posible.
- Después a los demás sitios, primero para hacer que se Retiren la mayor cantidad de romanos posibles, después los heduos, después los arvernos.
- Sin embargo, los belgas no ejecutan Furor contra la última ficha objetivo de una Región en la que haya Batalla (de manera que siempre habrá una Batalla),
- Si no es posible ejecutar Furor –o si la Orden era Marcha– los belgas Alistan en su lugar según se explica a continuación.

ALISTAMIENTO: Si hay alguna Región para Batalla ya seleccionada en la que los belgas podrían Alistar Bandas de Guerreros germanas para aumentar las Bajas y/o absorber Bajas de un posible Contraataque, los belgas lo hacen (absorbe Bajas con Bandas de Guerreros germanas antes que con belgas). Si no, los belgas Alistan en su lugar para añadir una Orden gratuita germana en (o desde) una Región tras ejecutar su Orden.

- Si es posible infligir alguna Baja al enemigo, hacen que los germanos ejecuten Batalla contra una Facción de Jugador o, si no hay ninguna, contra otra Facción Sin Jugador.

- Si no es posible, hacen que los germanos Marchen con al menos dos Bandas de Guerreros y con el mayor número de Bandas de Guerreros posible como se explica a continuación. Si se puede, sácalos de una Región de Bélgica o de Alemania y haz que entren en una Región Controlada por un jugador, después por una Facción Sin Jugador enemigos (romanos, arvernos o heduos). Si no, Marcha dentro de una Región para Ocultarse o eliminar marcadores de Explorada de al menos dos Bandas de Guerreros Reveladas y de la mayoría posible.

- Si no puedes Marchar así, y si un Reagrupamiento de los germanos podría colocar una ficha, estos se Reagrupan para colocar un Aliado si pueden, después la mayoría de Bandas de Guerreros posibles.

- Si no pueden Reagruparse de esta manera, ejecutan Incursión de los germanos contra un jugador (únicamente) que perdería al menos un Recurso por la Incursión.

- Si nada de esto se aplica, o si la Orden fue una Marcha a o desde Britania, los belgas no ejecutan entonces una Capacidad Especial (sólo Orden, 2.3.4).

8.5.2 ¿Pasar o Evento? Si no se cumple la condición inicial anterior de Batalla o Marcha –o si no fue posible esa Batalla o Marcha– los belgas podrían pasar para convertirse en la 1ª Elegible en la siguiente carta, o podrían jugar el Evento.

- Comprueba el orden de las Facciones (2.3.3) de la carta actualmente jugada y de la siguiente revelada. Si el símbolo belga es el primero de los cuatro símbolos de la siguiente carta mostrara pero *no* el de la carta actualmente jugada (indistintamente de los cilindros de Elegibilidad), tira un dado para ver si los belgas Pasan (2.3.3): con una tirada de 1-4, Pasan. *NOTA: Por lo tanto, no Pasan si están 1º en ambas cartas o si se ha revelado el Invierno.*

- Si los belgas no pasan, comprueba si tienen la opción de ejecutar el Evento (porque son la 1ª Elegible, o porque la 1ª Facción Elegible usó una Capacidad Especial, 2.3.4).



Si no, pasa a 8.5.3 a continuación para considerar si los belgas se Reagruparán. Si es así, comprueba si el Evento sería Inefectivo, añadiría una Capacidad durante el último año de la partida, o si está incluida como “No Belga” (8.1.1; el símbolo belga en la carta tendría espadas grises cruzadas, 8.2.1): si cualquiera de esto se aplica, pasa a 8.5.3 Reagrupamiento.



NOTA: Si el símbolo belga de la carta de Evento tiene laureles grises, véase la sección de los belgas Sin jugador en la hoja de Instrucciones para Eventos (8.2.1).

• Si nada de lo anterior se aplica al Evento, los belgas lo ejecutan según 8.2. *NOTA: Cualquier Instrucción para Evento para los belgas Sin Jugador (8.2.1) puede dejar el Evento Inefectivo o “No Belga”; si es así, pasa a 8.5.3.*

8.5.3 ¿Reagrupamiento? Si los belgas no han Marchado, Pasado, ni ejecutado Batalla o Evento, se Reagrupan si hacerlo colocaría un Aliado o Ciudadela belgas, o al menos un total de tres Bandas de Guerreros belgas, o añadiría Control belga. *NOTA: Si los belgas tienen 0 Recursos, un Reagrupamiento normal (no gratuito, 5.4) no colocaría ninguna ficha.*

- Primero, reemplaza un Aliado belga en una Ciudad con una Ciudadela.
- Después, coloca todos los Aliados belgas posibles.
- Finalmente, coloca todas las Bandas de Guerreros belgas posibles, primero donde añadirían Control belga.

FUROR O ALISTAMIENTO: Tras Reagruparse, los belgas ejecutan Furor o Alistamiento según se ha visto en 8.5.1.

8.5.4 ¿Incurción? Si no se cumplen las condiciones para otra Orden, para Pasar o para el Evento, los belgas ejecutarán Incurción para reponer sus Recursos o Marcharán. Comprueba los Recursos belgas: si hay menos de cuatro, y si la Incurción según se explica a continuación haría ganar a los belgas más de dos Recursos en total, ejecutarán Incurción. Los belgas ejecutan Incurción en todos los sitios que puedan, en el siguiente orden.

- Primero, ejecuta Incurción para obtener Recursos de los jugadores; dentro de eso, los romanos, después los heduos, después los demás.
- Después, ejecuta Incurción en Regiones no Devastadas sin tomar Recursos de ninguna Facción (no tomes los Recursos de las Facciones Sin Jugador).

SI NO: Si los belgas van a ejecutar Incurción pero no pueden obtener suficientes Recursos según se ha descrito, Pasan.

FUROR O ALISTAMIENTO: Tras Incurción, los belgas ejecutan Furor o Alistan según se ha visto en 8.5.1.

8.5.5 ¿Marcha para añadir Control? Si los belgas no ejecutaron Batalla, Marcha, Reagrupamiento ni el Evento según se ha visto, y tienen al menos cuatro Recursos o tienen menos pero sacaron un 5 o un 6, Marchan a hasta tres Regiones para reclamar el Control y para que su Líder se una al grupo más grande de Bandas de Guerreros.

- Primero, Marcha con Bandas de Guerreros para añadir el Control a una Región, de Bélgica si es posible; dentro de eso, donde sea necesario mover el menor número de Bandas de Guerreros para ello.
- Si el destino anterior está en Bélgica, mueve allí con la mayor cantidad de Bandas de Guerreros posible, pero dejando una Banda de Guerreros belga detrás en cada Región de origen y las suficientes para no perder ningún Control belga; si no está en Bélgica, mueve con el menor número de Bandas de Guerreros para obtener el Control belga.
- Después, Marcha a una 2ª Región según las anteriores prioridades, si es posible.
- Finalmente, Marcha con el Líder belga solo a una de las Regiones de destino anteriores si es necesario para unirlo al grupo con mayor número de fichas belgas posible, o solo a otra Región si es necesario para que acabe la Orden con un grupo de al menos cuatro Bandas de Guerreros. *NOTA: El movimiento del Líder puede resultar en la pérdida del Control belga de una Región.*

SI NO: Si los belgas no pueden Marchar de esta manera (por ejemplo, durante Helada, 2.3.8), ejecutan entonces Incurción según se ha visto en 8.5.4.

ALISTAMIENTO: Tras Marchar, los belgas Alistan según se ha visto en 8.5.4. (Si Marcharon a o desde Britania, no añaden Capacidad Especial, 4.1.3).

8.5.6 Cuarteles. Durante la Fase de Cuarteles (6.3.2), los belgas Sin Jugador abandonan primero Regiones Devastadas donde no tengan Aliados o Ciudadela y van a Regiones aleatorias adyacentes que Controlen (si pueden). Entonces (o de ese modo) mueven a su Líder y/o a un grupo de Bandas de Guerreros para que el Líder se una al grupo más grande de Bandas de Guerreros belgas posible y, dentro de eso, para dejar o mantener al Líder a un máximo de una Región de la mayoría de Regiones con Fuerzas belgas posible. Dejan atrás al menos a una Banda de Guerreros y al menos al número de Bandas de Guerreros necesario para retener el Control belga.

8.6 Acciones de los Heduos Sin Jugador



Esta subsección regula las acciones de la Facción hedua cuando es una Facción Sin Jugador, tal y como se muestra en la hoja de tabla de flujo “Heduos Sin Jugador”.

8.6.1 ¿Evento? Al contrario que otras Facciones Sin Jugador, los heduos comprueban primero si Pasan para ser la 1ª Elegible en la siguiente carta o si juegan el Evento.

- Comprueba el orden de Facciones en la carta actualmente jugada y en la siguiente revelada. Si el símbolo heduo está el 1º en la siguiente carta, pero no en la carta actualmente jugada (indistintamente de los cilindros de Elegibilidad), tira un dado: con una tirada de 1-4, los heduos Pasan (2.3.3).

- Si no es así, comprueba si los heduos tienen la opción de jugar el Evento (porque son la 1ª Elegible, o la 1ª Facción Elegible usó una Capacidad Especial, 2.3.4); si no, pasan a 8.6.2 a continuación para considerar Batalla.



- Si tienen esa opción, comprueba si el Evento sería Inefectivo, añadiría una Capacidad durante el último año de la partida, o está especificado como “No Heduo” en la parte inferior de la tabla de flujo (8.1.1; el símbolo heduo en la

carta tendría dos espadas, 8.2.1): si es así, pasa a 8.6.2.



NOTA: Si el símbolo heduo en la carta tiene laureles, véase los heduos en la hoja de Instrucciones para los Eventos (8.2.1).

- Si nada de esto se aplica, los heduos ejecutan el Evento según 8.2. *NOTA: Cualquier Instrucción para Evento para los heduos Sin Jugador (8.2.1) puede hacer que el Evento quede Inefectivo o “No Heduo”; si es así, para a 8.6.2 Batalla.*

8.6.2 ¿Batalla? Si los heduos no juegan el Evento, comprueban a continuación si tienen la oportunidad de dañar a fichas importantes en Batalla. Si la Batalla de los heduos en alguna Región infligiría seguro una Baja a un Líder, Aliado, Ciudadela o Legión enemigos (teniendo en cuenta a qué enemigos combatirán los heduos, cualquier Emboscada hedua, una posible Retirada enemiga, los Recursos heduos y demás), los heduos ejecutarán Batalla.

- Ejecuta Batalla contra otros galos o germanos; ejecuta Batalla contra los romanos sólo si los heduos exceden en ese momento su umbral de victoria (los heduos tienen más Aliados y Ciudadelas que cualquier otra Facción, 7.2).

- Ejecuta Batalla primero para infligir Bajas a los Líderes, Aliados, Ciudadelas y Legiones de estos enemigos. Después en Regiones adicionales donde los heduos infligirán al menos una Baja y al menos tantas Bajas al enemigo como ellos sufrirán (de nuevo teniendo en cuenta la Emboscada y demás).

EMBOSCADA: Si los heduos ejecutan Batalla según se ha descrito, Emboscan en la primera de esas Batallas en la que la Retirada del enemigo de esa Región podría reducir el número de fichas que perdería, y/o un Contraataque podría infligir al menos una Baja a los heduos (3.3.4).

- Si no es posible tal Emboscada, los heduos Comercian tras la Batalla en lugar de eso y según se explica en 8.6.3 a continuación.

8.6.3 ¿Reagrupamiento? Si los heduos no jugaron el Evento ni ejecutaron Batalla, se Reagrupan si tienen menos de cinco Bandas de Guerreros en el mapa, o si Reagruparse

(solo, sin Soborno) colocaría una Ciudadela, Aliado o al menos tres fichas (Bandas de Guerreros) en total.

- Primero, reemplaza cualquier número de Aliados en Ciudades por Ciudadelas.
- Después, coloca todos los Aliados posibles.
- Finalmente, coloca todas las Bandas de Guerreros posibles.

SI NO: Si los heduos tienen menos de cinco Bandas de Guerreros, pero no pueden Reagrupar ninguna ficha, ejecutan entonces Incursión según 8.6.4 a continuación.

COMERCIO: Después, si los heduos ejecutaron Batalla (8.6.2), o si los Recursos heduos están en ese momento por debajo de 10, o si los Recursos heduos y romanos juntos suman menos de 15, los heduos podrían Comerciar. Comercian sólo si los heduos están actuando como 2ª Facción Elegible (2.3.4), o si el Comercio les reportaría a los heduos más de dos Recursos, teniendo en cuenta qué otras Facciones permiten Línea de Abastecimiento (4.4.1); los jugadores deben ahora decir si la permiten o no (los romanos Sin Jugador siempre la permiten, 8.8.6). Si los heduos Comercian, lo hacen para conseguir tantos Recursos como puedan obtener.

- Si no es posible tal Comercio, los heduos Sobornan en lugar de eso y según se explica a continuación o –si la Orden era una Batalla o incluía Marchar a o desde Britania– no añaden Capacidad Especial.

SOBORNO: En la Región del Soborno, o en las dos Regiones si está en vigor la Capacidad sin sombrear Convictolitavis, los heduos:

- Colocan un Aliado heduo, si es posible.
- Si no pueden hacerlo, eliminan en su lugar un Aliado enemigo, primero de la Facción que tenga actualmente más Aliados y Ciudadelas en total (y por lo tanto obstaculice más la victoria hedua); dentro de esa prioridad, elimina Aliados de Facciones Sin Jugador sólo cuando no pueda eliminarse ningún otro Aliado enemigo.
- Una vez no pueda afectarse a más Aliados, continúa colocando todas las Bandas de Guerreros heduas posibles; finalmente, eliminando la mayor cantidad posible de Bandas de Guerreros arvernas, después

belgas, después germanas, finalmente Auxiliares.

- Si nada de lo anterior es posible, no añadas Capacidad Especial (ejecuta sólo una Orden).

8.6.4 ¿Incursión? Si el Reagrupamiento no lograría colocar las fichas requeridas, comprueba los Recursos de los heduos. Si tienen menos de cuatro Recursos y sacan 1-4 en el dado, intentan Incursión. En cualquier otro caso, intentarán Marcha según 8.6.5 a continuación. Si intenta Incursión, lo hacen sólo si eso les conseguiría al menos dos Recursos en total (en cualquier otro caso, Pasan según se detalla a continuación). Ejecutan Incursión en todos los sitios que pueden, en el siguiente orden.

- Primero, ejecuta Incursión para coger Recursos a cualquier Facción de jugador que tenga actualmente un margen de victoria de 0 o mejor (7.3), después de cualquier otro enemigo que no sean los romanos, después en Regiones no Devastadas de ninguna Facción (únicamente; no cojas Recursos a los romanos a menos que los lleve un jugador y estén en victoria 0+).

SI NO: Si los heduos tienen menos de cuatro Recursos y sacaron de 1 a 4, pero no pueden ganar los suficientes según se ha visto, Pasan.

8.6.5 ¿Marcha? Si los heduos no ejecutaron Batalla, Reagrupamiento o Incursión, ni jugaron el Evento, si tienen al menos cuatro Recursos, o si tienen menos Recursos, pero sacaron 5 o 6, Marchan para extender a sus emisarios sobornadores por territorio enemigo y quizás para reclamar el Control de una nueva Región.

- Mueve a las Bandas de Guerreros para lograr lo siguiente sólo mientras sea posible sin quitar a la última Banda de Guerreros hedua o el Control heduo de ninguna Región.
- Primero, salen de una sola Región para añadir un heduo Oculto a cada una de hasta tres Regiones adyacentes que no tengan Bandas de Guerreros heduas Ocultas en ese momento. Selecciona como primeros destinos Regiones con Aliados o Ciudadelas de las Facciones enemigas que tengan actualmente la mayoría total de Aliados o Ciudadelas.

- Después, si es posible, mueven Bandas de Guerreros para añadir Control heduo en una Región (posiblemente además del Control que se acaba de añadir, o para añadir Control a uno de los destinos anteriores). Lo hacen moviendo la menor cantidad de Bandas de Guerreros posible.

SI NO: Si los heduos no pueden Marchar de esta forma (por ejemplo, debido a la Helada, 2.3.8), ejecutan en su lugar Incursión según se ha visto en 8.6.4.

COMERCIO O SOBORNO: Tras Marchar, los heduos Comercian o Sobornan según 8.6.3 (a menos que Marcharan a o desde Britania, 4.1.3).

8.6.6 Recursos, Línea de Abastecimiento, Retirada. Los heduos Sin Jugador no transfieren Recursos voluntariamente (1.5.2) a los arvernos o a los belgas, ni permiten el movimiento de arvernos o belgas dentro de Regiones con Control heduo para las Retiradas (3.2.4) o Cuarteles (6.3). Sin embargo, los heduos Sin Jugador transferirán 10 Recursos a los romanos cada vez que los Recursos romanos bajen por debajo de dos mientras los heduos tengan más de 20 Recursos; permitirán la Retirada y los Cuarteles de los romanos donde haya Control heduo, y permitirán Línea de Abastecimiento (3.2.1) en Regiones con Control heduo durante las acciones romanas si se aplica cualquiera de lo siguiente.

- Los romanos son una Facción Sin Jugador.
- El romano es un jugador y tiene una puntuación de victoria (Sometidas+Dispersadas+Aliadas, 7.2) de menos de 10.
- El romano es un jugador y tiene una puntuación de victoria de 10, 11 o 12, pero sólo con una tirada de 1-4.

Si los heduos Sin Jugador no pudieran permitir una Línea de Abastecimiento romana debido a que la tirada anterior fue un 5 o un 6, el jugador romano puede volver a elegir la acción actual (Reclutamiento, 3.2.1; Construcción, 4.2.1; o reubicación durante Cuarteles, 6.3.3) si lo desea.

NOTA: Los heduos Sin Jugador no transferirán Recursos de esta manera a los jugadores romanos –ni permitirán una Línea de Abastecimiento/Retirada/Cuarteles

a los romanos– mientras la puntuación de los romanos esté por encima de 12. Nunca Hostigan la Marcha ni la Captura de los romanos; se Retiran igual que cualquier otra Facción Sin Jugador (véase 8.4.2-.3).

8.6.7 Cuarteles. Durante la Fase de Cuarteles (6.3.2), los heduos Sin Jugador sólo mueven para abandonar Regiones Devastadas en las que no tengan Aliados o Ciudadela, si pueden.

8.6.8 Diviciacus. Mientras esté en vigor la Capacidad sin sombrear Diviciacus, los heduos Sin Jugador permiten que las Bandas de Guerreros heduas actúen como Auxiliares durante una Orden o defensa romanas sólo mientras la puntuación de victoria de los romanos (Sometidas+Dispersadas+Aliadas, 7.2) sea de 12 o menos y nunca donde los romanos estén ejecutando Batalla o Explorando contra los heduos. Durante sus propias Órdenes, los heduos Sin jugador usan Auxiliares como Bandas de Guerreros heduas hasta el límite máximo que los romanos permitan (incluido eliminar Auxiliares en lugar de Bandas de Guerreros), excepto porque colocan Auxiliares mediante Reagrupamiento sólo si el romano es una Facción Sin Jugador y no hay Bandas de Guerreros heduas disponibles.

8.7 Acciones de los Arvernos Sin Jugador



Esta subsección regula las acciones de la Facción arverna cuando es una Facción Sin Jugador, tal y como se muestra en la hoja de tabla de flujo “Arvernos Sin Jugador”.

8.7.1 ¿Batalla o Marcha bajo Amenaza?

Los arvernos Sin Jugador, cuando están Elegibles, comprueban las amenazas para luchar o huir, especialmente las que implican a Vercingétorix. Si los arvernos tienen a Vercingétorix o a un grupo de más de al menos diez Bandas de Guerreros arvernas en cualquier Región en la que los romanos o los heduos tengan un Aliado, Ciudadela, Legión, o al menos cuatro fichas por separado, los arvernos ejecutan Batalla (quizá con Emboscada o después de Devastar o Presionar, véase a continuación).

Lo hacen así sólo en Regiones en las que infligirían al menos una Baja (tirada o eliminación) a una Legión y/o infligirían al menos tantas Bajas al enemigo (3.3.4) como ellos sufrirían, y sólo si no es posible que Vercingétorix sufra Baja, asumiendo que todas las tiradas por Bajas para el Defensor darán como resultado eliminaciones del Defensor (el mejor caso posible para el Ataque de los arvernos), y teniendo en cuenta cualquier Capacidad Especial y demás:

- Primero, comprueba si Vercingétorix cumple la anterior condición inicial Batalla o Marcha (estaba con romanos o heduos que tenían una Ciudadela, Aliado, Legión o al menos cuatro fichas). Si lo hace, pero no de todas maneras ejecutará Batalla (porque no podría garantizar las suficientes Bajas enemigas, sufriría él mismo una Baja, o no tiene suficientes fuerzas contra César, véase a continuación), los arvernos no ejecutan Batalla, sino que Marchan en su lugar tal y como se explica a continuación.

- En todas las Regiones con Batalla, paga los Recursos tan pronto como sean seleccionadas, de manera que cualquier Devastación o Presión ocurrirán después de que las Batallas hayan sido pagadas.

- A continuación, comprueba si en la primera Región con Batalla habrá Emboscada y, si no, si Devastación o Presión precederá a la resolución de alguna Batalla. (Véanse las siguientes secciones.)

- Ahora los arvernos ejecutan Batalla contra los enemigos que provocaron la anterior condición. Dentro de eso, Vercingétorix combate primero contra los romanos. Si Vercingétorix está con César, sólo ejecuta Batalla si los arvernos tienen más del doble de fichas móviles (Bandas de Guerreros más Vercingétorix) en la Región que los romanos (Legiones más Auxiliares más César).

- Finalmente, los arvernos ejecutan entonces Batalla contra los romanos o heduos o contra los belgas con Jugador (únicamente) en casillas que no activaran la anterior condición para Batalla (y donde los arvernos también cumplan la restricción general a las Bajas antes especificada). *NOTA: Los arvernos Sin Jugador no ejecutan Batalla contra los belgas ni contra los germanos.*

Si no hubo Batalla siguiendo las anteriores prioridades, los arvernos Marchan en su

lugar (si lo hace con Vercingétorix, dentro de las restricciones referentes al Hostigamiento que se explican a continuación) de esta forma:

- Para todas las Regiones de Marcha, paga los Recursos tan pronto sean seleccionadas, de manera que cualquier Devastación o Presión ocurrirán después de que las Batallas hayan sido pagadas.

- Primero, si Vercingétorix y todas su Bandas de Guerreros Marchan para salir de su actual Región y entrar en una nueva para unirse a la mayor cantidad de fichas Arvernas posible (moviendo después de cualquier Capacidad Especial, si es posible, véase a continuación).

- Después, mueve todas las demás Bandas de Guerreros posibles para que sea acerquen a Vercingétorix (contando por Regiones adyacentes), pero deja una Banda de Guerreros arverna detrás en cada Región de origen.

MARCHA Y HOSTIGAMIENTO A VERCINGÉTORIX

Los arvernos con Vercingétorix Marchan a una 2ª Región (3.3.2) según sea necesario para cumplir las prioridades de la Marcha, a través de rutas que infligirán el menor número de Bajas posibles debido al Hostigamiento (3.2.4, incluyendo debido a que una Facción de Jugador acuerde no Hostigar esa Marcha, 1.5.2), y sólo a Regiones que puedan alcanzar sin sufrir más de tres Bajas en esa Marcha, ninguna de las cuales sea a Vercingétorix.

SI NO: Si no hubo Batalla ni Marcha, pasas a 8.7.2 a continuación para considerar el Evento.

EMBOSCADA: Si los arvernos están ejecutando Batalla según se acaba de ver y pueden Emboscar en la primera de esas Batallas, lo hacen, pero sólo si no hacer Emboscada permitiría al enemigo Retirarse de esa Región para reducir las fichas eliminadas, o permitiría un Contraataque que infligiría al menos una Baja a los arvernos (3.3.4). *NOTA: Una Legión o Líder que defiende cumpliría el 2º requisito, puesto que podría sobrevivir a múltiples tiradas de Bajas para entonces infligir una Baja en Contraataque.*

- Si Emboscaron en la 1ª Batalla según se acaba de explicar, también lo hacen en todas las demás Batallas posibles.
- Si no fue posible tal Emboscada, los arvernos Devastan en su lugar *antes* de la batalla –o, si no es posible, Presionan antes de la Batalla– según se explica a continuación.

DEVASTACIÓN: Los arvernos, si pueden, Devastan inmediatamente antes de mover (tras pagar la Orden) durante una Marcha para escapar de una amenaza según se ha explicado. Si sólo pueden Devastar tras el movimiento, lo hacen entonces. Devastan antes de una Orden de Batalla o tras otra Marcha, Reagrupamiento o Incursión.

- Devastan en todos los sitios que pueden en los que obligarán a eliminar una Legión o dos Auxiliares o al menos una ficha enemiga, y tantas fichas romanas y heduas combinadas como fichas arvernas se eliminarán en la Región.
- Si no es posible tal Devastación, los arvernos Presionan en su lugar tal y como se explica a continuación.

NOTA: Ejecutar Devastación (o Presión, a continuación) inmediatamente antes de que Vercingétorix Marche puede ahorrar pagar un 2º Recurso para seleccionar una Región ahora Devastada como origen de Marcha (3.3.2, 4.3.2), y asegura que los arvernos con un solo Recurso lo usan para la Marcha en lugar de para cualquier Presión.

PRESIÓN: Como con Devastación, los arvernos Presionan inmediatamente antes de mover (tras pagar la Orden) durante una Marcha para huir de una amenaza, si pueden; si pueden Presionar sólo tras Mover, lo hacen. Como con Devastación, Presionan antes de una Orden de Batalla o después de Reagrupamiento, Incursión u otra Marcha.

- Presionan primero para reemplazar (no simplemente eliminar) a cualquier Aliado heduo, después belga, después germanos con Aliados arvernos.
- Después reemplazan Auxiliares donde sea posible, después Bandas de Guerreros heduas con Bandas de Guerreros arvernas.
- Después (una vez no queden Bandas de Guerreros Arvernas disponibles), eliminan Auxiliares, después Bandas de Guerreros heduas. Finalmente eliminan (Someten) Aliados de otras Facciones de Jugadores (en

el improbable caso de que no hayan Aliados arvernos Disponibles para reemplazarlos).

- Si no es posible tal Presión (o si los arvernos Marcharon a o desde Britania, 4.1.3), no añaden Capacidad Especial.

NOTA: En el raro caso en el que la Presión impida la Batalla eliminando la única ficha objetivo, Marcha y Presiona en su lugar según se ha visto.

8.7.2 ¿Evento? Si la anterior condición Batalla o Marcha no se cumple –o si dicha Batalla o marcha no fue posible– los arvernos podrían jugar el Evento.

- Si los arvernos no tienen opción de jugar el Evento (porque son la 2ª Elegible, y la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento o la Orden solamente, 2.3.4), pasa a 8.7.3 a continuación para considerar si los arvernos se Reagruparán.



- Si tienen esa opción, comprueba si el Evento sería Inefectivo, añadiría una Capacidad durante el último año de la partida o si está especificado como “No Arverno” (8.1.1; el símbolo arverno de la carta tiene dos espadas, 8.2.1); si algo de esto se aplica, pasa a 8.7.3 Reagrupamiento.



- Si nada de lo anterior se aplica, comprueba si el Evento está listado como “Auto 1-4” (el símbolo arverno de la carta tendría una trompeta de batalla Carnyx, 8.2.1). Si no, tira un dado. Si está, o si la tirada es un 1-4, los arvernos ejecutan el Evento según 8.2. Si la tirada fue 5 o 6, pasa entonces a 8.7.3.



NOTA: Si el símbolo arverno de la carta tiene laureles, véase a los arvernos en la hoja de Instrucciones para los Eventos (8.2.1). Además, cualquier Instrucción para Evento de los arvernos Sin Jugador puede hacer que el Evento quede Inefectivo o “No Arverno”; si es así, pasa a 8.7.3.

8.7.3 ¿Reagrupamiento? Si los arvernos no ejecutaron Batalla, Marcha ni jugaron el Evento, se Reagrupan si tienen menos de nueve Bandas de Guerreros en el mapa, o si Reagrupándose (únicamente, sin Presión) colocarían al menos dos Ciudadelas y/o Aliados en total, o al menos seis fichas.

- Primero, reemplaza cualquier Aliado en Ciudad con Ciudadelas.
- Después, coloca todos los Aliados posibles.
- Finalmente, coloca todas las Bandas de Guerreros posibles.

SI NO: Si los arvernos tienen menos de nueve Bandas de Guerreros pero no pudieron Reagrupar ninguna ficha, entonces Marchan según 8.7.4.

DEVASTACIÓN O PRESIÓN: Tras Reagruparse, los arvernos Devastan o Presionan según 8.7.1.

8.7.4 ¿Marcha para Expandirse? Si no se ha cumplido aún ninguna otra condición, los arvernos podrían Marchar para ampliar su capacidad para ganar Aliados. Lo hacen si tienen menos de seis Aliados y Ciudadelas en total en el mapa, o si tienen al menos seis Bandas de Guerreros Disponibles. Si es así (y no hay Helada, 2.3.8), los arvernos Marchan desde la menor cantidad de Regiones posibles que puedan pero logrando lo siguiente (si es con Vercingétorix, evitando el Hostigamiento según 8.7.1), dejando al menos una Banda de Guerreros y tantas como sean necesarias para mantener el Control arverno.

- Primero, añaden un arverno Oculto en cada Región posible que no tenga actualmente arvernos Ocultos (sin retirar el último de una casilla de origen).
- Después, mueven al Líder arverno con todas las Bandas de Guerreros de su Región para tomar el Control arverno de una Región con Control romano o heduo que esté a una distancia de una Región de la mayoría de Regiones posibles que tengan fichas arvernas. Este destino no puede ser Bibracte (la Región Natal de los heduos).

SI NO: Si los arvernos no pueden Marchar de esta forma, ejecutan entonces Incursión según se explica en 8.7.5.

DEVASTACIÓN O PRESIÓN: Tras Marchar para expandirse, los arvernos Devastan o Presionan según 8.7.1.

8.7.5 ¿Incursión? Si ninguna de las anteriores condiciones se ha cumplido aún, los arvernos ejecutan Incursión para reponer Recursos o marchan para concentrar su

ejército, especialmente contra las Legiones. Si los arvernos tienen menos de cuatro Recursos, tira un dado y, si sale 1-4, intentan la Incursión. Si haciéndolo según se explica a continuación les conseguiría al menos un total de dos Recursos, ejecutan Incursión en donde puedan, en el siguiente orden.

- Primero, ejecuta Incursión para coger Recursos a los romanos, después a los heduos, después a los belgas (sean Facción con o Sin Jugador), después en Regiones Devastadas a ninguna Facción.

SI NO: Si los arvernos tienen menos de cuatro Recursos pero no pueden ganar los suficientes según se acaba de explicar, Pasan.

DEVASTACIÓN O PRESIÓN: Tras la Incursión, los arvernos Devastan o Presionan según 8.7.1.

8.7.6 ¿Marchar para Concentrarse? Si no se han cumplido aún ninguna de las condiciones para otra Orden o para el Evento (incluido si los arvernos tienen al menos cuatro Recursos, o menos, pero sacaron 5 o 6), los arvernos intentan Marchar para concentrar un ejército mayor en torno a su líder y abordar a los romanos en campaña. El Líder arverno Marcha, junto con tantas Bandas de Guerreros como puedan alcanzar el destino de este mientras logra lo siguiente (evitando Hostigamiento según 8.7.1).

- Añadir Control arverno a una Región que no lo tenga aún y que contenga al menos una Legión. Selecciona una Región con César sólo únicamente si los arvernos acabarán el movimiento con más del doble de fichas móviles (Bandas de Guerreros más Vercingétorix) que los romanos tengan allí (Legiones más Auxiliares más César).
- Si lo anterior no es posible, mueve en su lugar al Líder arverno y a todas las Bandas de Guerreros posibles para reunir a la mayor cantidad de fichas arvernas posible en una Región que esté adyacente a al menos una Legión. En este caso, deja una Banda de Guerreros arverna en cada Región de origen.

SI NO: Si los arvernos no pueden Marchar de esta manera (por ejemplo, debido a la Helada, 2.3.8, o porque su Líder no está en el mapa), ejecutan entonces Incursión según se ha visto en 8.7.5.

DEVASTACIÓN O PRESIÓN: Tras Marchar para concentrarse, los arvernos Devastan o Presionan según 8.7.1.

8.7.7 Cuarteles. Durante la Fase de Cuarteles (6.3.2), los arvernos Sin Jugador abandonan primero Regiones Devastadas en las que no tengan Aliados o Ciudadela para ir a Regiones adyacentes que Controlen, si pueden. Entonces (o de ese modo) mueven a su Líder y/o a un grupo de Bandas de Guerreros para que se unan al Líder con el grupo más grande de Bandas de Guerreros arvernas posible (si lo hay) y, dentro de eso, para dejar o mantener al Líder a una Región como máximo de la mayor cantidad de Regiones con Fuerzas arvernas posible. Dejan atrás al menos una Banda de Guerreros y hasta aquellas necesarias para retener el Control arverno.

8.7.8 La Élite de Vercingétorix. Si la versión sombreada del Evento Vercingetorix's Elite está vigente, los arvernos Sin jugador sufren Bajas en Batalla tirando primero por sus Bandas de Guerreros que sufren Bajas como Legiones, si pueden.

8.8 Acciones de los Romanos Sin Jugador



Esta subsección regula las acciones de la Facción romana cuando es una Facción Sin Jugador, tal y como se muestra en la hoja de tabla de flujo “Romanos Sin Jugador”.

8.8.1 ¿Batalla o Marcha bajo Amenaza?

Los romanos Sin Jugador Elegibles comprueban si lucharán o huirán de las amenazas a César o a las Legiones, o si deberían someter a aliados enemigos. Si César o cualquier Legión están en una Región en la que alguno de los galos (incluidos los heduos) o los germanos tienen un Aliado, Ciudadela, Líder o Control, o en una Región en la que un ataque enemigo inmediato mediante Batalla o Furor (solo, no Batalla más Furor) contra los romanos obligaría a tirar por Bajas contra una Legión o contra César (3.3.4, 4.5.2), los romanos podrían ejecutar Batalla (quizá con Asedio). Lo hacen sólo en dichas Regiones en las que ese Defensor infligiría menos de la mitad de Bajas (tiradas o eliminaciones) a los romanos de las que los romanos

infligirían, y no habría ninguna Baja contra César, asumiendo que todas las tiradas para Bajas del Defensor causarían eliminaciones al Defensor (el mejor caso posible para el ataque romano) y teniendo en cuenta cualquier Habilidad Especial, Capacidades, etc.

- Primero, comprueba si César cumple la condición inicial anterior para Batalla o Marcha (está con las fichas enemigas enumeradas, Control enemigo, o un enemigo lo suficientemente potente como para amenazar la Baja a una Legión o a su persona). Si lo hace, pero de todas formas no ejecutará Batalla (porque no puede garantizar las suficientes Bajas al enemigo o porque sufriría él mismo Baja), los romanos no ejecutan Batalla, sino que Marchan en su lugar según se describe a continuación.

- Después, comprueba si alguna de las Regiones con Batalla incluirá Asedio al final de las Batallas. (Si no, puede que siga Exploración; véanse las secciones relevantes a continuación.)

- Los romanos atacan a enemigos que tengan –dentro de dichas Regiones que provocan la Batalla– primero, Líderes; dentro de eso, la mayor cantidad de Bandas de Guerreros; después jugadores primero; después, donde haya más Aliados y Ciudadelas; finalmente, a quien tenga el mayor margen de victoria (7.3).

SI NO O SI EL ENEMIGO ESTÁ EN SU CONDICIÓN DE VICTORIA: Si la condición anterior provocó la posibilidad de Batalla, pero no hubo Batalla –o si la condición no se aplicaba pero actualmente una Facción enemiga tiene un nivel de victoria de 0 o mejor (7.3) mientras César está en una Región con al menos dos Legiones y al menos cuatro Auxiliares– los romanos Marchan en su lugar (desde un máximo de tres Regiones de origen) de la siguiente manera:

- Los Romanos Marcharán con su Líder; con tantas Legiones como puedan; y con al menos una Auxiliar por origen (si las había), más con la mayoría de Auxiliares que puedan salir sin Control Romano o sin añadir Control enemigo (que no haya sido ya causado por la salida de otras fichas romanas).

- Primero, los romanos Marcharán desde una Región que cumpla la anterior condición

“Batalla o Marcha bajo Amenaza” (César o una Legión están con un Aliado, Ciudadela, Líder o Control enemigos o pueden sufrir Bajas).

- Después, Marcharán desde una segunda de estas Regiones (si la hay), pero sólo si esa segunda Región no será el destino del grupo romano que salió de la primera Región de origen en el punto anterior (así que comprueba según se especifica a continuación dónde ira ese grupo).

- Después, también Marcharán para salir de una Región (primero con su Líder, después con la mayor cantidad de Legiones que aún no hayan Marchado) que no tengan Aliados ni Ciudades enemigas.

Estas Fuerzas romanas Marchan a dos Regiones, cada una de las cuales tiene un Aliado o Ciudadela enemiga; sin embargo, si sólo seis o menos Legiones están en el mapa y les es posible a todas las Legiones en el mapa y al Líder romano (si está en el mapa) llegar a uno solo de estos destinos, lo hacen (Marchan sólo a una Región). Los romanos eligen sus Aliados o Ciudades enemigas de destino de la siguiente manera, dentro de las restricciones sobre Hostigamiento observadas.

- Primero, a Aliados o Ciudades de enemigos con un margen de victoria de 0 o más (7.3); si hay empatados, a jugadores antes que a Facciones Sin Jugador, después al azar.

- O –si la tirada fue 3 o 4– Marcha a Aliados o Ciudades de cualquier jugador antes que a los de otras Facciones.

- Si nada de lo anterior se aplica, incluso con una tirada de 5 o 6, Marcha primero a Aliados o Ciudades de los enemigos que tengan más Aliados y Ciudades en el mapa.

- Dentro de las anteriores prioridades, Marcha primero a Regiones donde la Batalla enemiga potencialmente más dañina (incluyendo cualquier Habilidad Especial o Capacidad aplicables) inmediatamente tras esa Marcha obligaría al menor número de Bajas a los romanos; después donde haya más Aliados y Ciudades de ese enemigo; después para acabar en una Región con Línea de Abastecimiento (3.2.1); después donde la ruta resulte en el menor número posible de Hostigamiento.

- Si la Marcha es a dos Regiones, mueve Fuerzas para acabar con más romanos

móviles de cada tipo (Líder, Legiones y Auxiliares) en la primera Región de destino que en la segunda, hasta donde sea posible

MARCHA Y HOSTIGAMIENTO A LOS ROMANOS: Los romanos Marchan por rutas que les infligirán la menor cantidad posible de Bajas por Hostigamiento (3.2.4, incluyendo porque una Facción de jugador acuerda que sus Bandas de Guerreros no Hostigarán esa Marcha, 1.5.2), y sólo a Regiones a las que puedan llegar sin sufrir más de una Baja por grupo por Región de destino y 0 en una Legión o Líder que muevan solos. (Véase también la primera sección de Exploración a continuación.)

SI NO: Si no puede tener lugar dicha Batalla o Marcha, pasa entonces a 8.8.4 a continuación para Reclutar.

ASEDIO: Si los romanos están ejecutando Batalla según se acaba de ver, Asedian al comienzo de la Batalla en cualquier Región en la que puedan Asediar y hacerlo sea necesario para asegurar la eliminación de un Aliado y/o Ciudadela enemiga que podría sufrir menos de tres tiradas por Bajas en esa Batalla.

- Si los romanos Asediarían en alguna Región de Batalla según se acaba de ver, lo hacen también en cualquier otra Batalla posible.

- Si no es posible dicho Asedio, los romanos Exploran entonces tras la Batalla, según se explica a continuación.

EXPLORACIÓN DE BANDAS DE GUERREROS HOSTIGADORAS: Si los Romanos Marcharon, Exploran conforme necesiten y mientras puedan disminuir el Hostigamiento para llegar a los destinos de la Marcha (revelando Bandas de Guerreros Ocultas en las Regiones intermedias). Si lo hacen, continúan Explorando con otras Auxiliares tal y como se describe a continuación (en lugar de Construir).

CONSTRUCCIÓN: Si los romanos Marcharon sin Explorar contra Hostigadores (o Capturaron, 8.8.5), Construyen después, sin gastar más Recursos una vez los Recursos romanos quedan por debajo de seis (y no donde hubo Captura). (Si los romanos

están Reclutando, Construyen *antes* de ejecutar el Reclutamiento, 8.8.4).

- Primero, coloca todos los Fuertes posibles, primero donde los arvernos, belgas o germanos tengan Bandas de Guerreros.
- Después, Somete a todos los Aliados posibles, primero cualquier Aliado de las Facciones galas que tengan los mayores márgenes de victoria posibles (7.3); si hay empate, los Aliados de los jugadores antes que los de los otros.
- Finalmente, coloca todos los Aliados romanos posibles.
- Si no hubo Construcción, Explora entonces según se explica a continuación.



EXPLORACIÓN: Si los romanos no Asediaron ni Construyeron, Exploran si hacerlo tendría algún efecto (las Auxiliares moverían, o se Revelaría alguna Banda de Guerreros o haría que se pusieran en ellas marcadores de Exploradas, 4.2.2). Mueve Auxiliares sólo para mantener, no añadir Control enemigo, y no perder la Línea de Abastecimiento de una Región que tenga fichas romanas.

- Primero, mueve Auxiliares para acabar con al menos cuatro de ellas en la Región donde está César (y mantener al menos cuatro de ellas para toda esta Exploración).
- A continuación, mueve Auxiliares a Regiones adyacentes para añadir Líneas de Abastecimiento aseguradas (eliminando el Control arverno, belga, heduo de jugador, o germano) en la mayoría de Regiones posibles que ya tengan fichas romanas.
- Después, mueve fichas para que las Auxiliares que aún no estén con Legiones se unan a la mayor cantidad de Legiones a las que puedan llegar en igual número por Región (y sin disminuir el número de Regiones con Línea de Abastecimiento asegurada según se acaba de ver).
- Explora a tantas Bandas de Guerreros como puedas, Revelando las Bandas de Guerreros Ocultas (y colocándoles marcadores) antes de colocar marcadores en las Bandas ya Reveladas. Si hay Helada (2.3.8), Explora a las Bandas de Guerreros germanas antes que a cualquier otra.
- Si no es posible esta Exploración (o si los romanos Marcharon a o desde Britania, 4.1.3), los romanos no añaden Capacidad Especial.

8.8.2 ¿Evento? Si la anterior condición inicial Batalla o Marcha no se cumple, los romanos podrían jugar el Evento.

- Si los romanos no tienen opción de jugar el Evento (porque son la 2ª Elegible, y la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento o sólo una Orden, 2.3.4), pasa a 8.8.3 a continuación para considerar si los romanos Marcharán.
- Si tienen la opción, comprueba si el Evento sería Inefectivo, añadiría una Capacidad durante el último año de la partida, o está especificado como “No Romano” (8.1.1); si algo de esto es aplicable, pasa a 8.8.3 Marcha.
- Si nada de lo anterior se aplica, los romanos ejecutan el Evento según 8.2. *NOTA: Véanse las Instrucciones para Eventos para los romanos Sin Jugador (8.2.1): puede que dejen el Evento Inefectivo o “No Romano”; si es así, pasa a 8.8.3.*



NOTA: Comprueba el símbolo romano en la carta de Evento: las espadas grises significan que el evento es “No Romano”, los laureles grises que tienen Instrucciones especiales para los romanos Sin Jugador (8.2.1).

8.8.3 ¿Marcha? Si los romanos comprobaron la posibilidad de ejecutar el Evento pero no lo jugaron, puede que Marchen después de todo. Comprueba el número de Auxiliares que los romanos tienen en la tarjeta de Fuerzas Disponibles: si es de ocho o menos, los romanos Marchan según se ha descrito antes en 8.8.1, incluyendo Construcción o Exploración.

8.8.4 ¿Reclutamiento? Si los romanos tienen más de ocho Auxiliares Disponibles, Reclutan si hacerlo les permite colocar al menos dos Aliados romanos o al menos seis fichas romanas (Aliados más Auxiliares) en total, como sigue (si es posible, Construye según 8.8.1 antes de Reclutar).

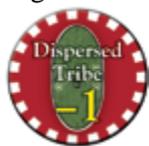
- Primero, coloca todos los Aliados romanos posibles, primero en las Regiones que son parte de una Línea de Abastecimiento (3.2.1, para ahorrar Recursos).
- Después, coloca todas las Auxiliares posibles, de nuevo primero en Regiones que sean parte de una Línea de Abastecimiento.

- Si el Reclutamiento no colocaría suficientes fichas, Captura en lugar de eso según se explica a continuación.

CONSTRUCCIÓN O EXPLORACIÓN: Antes de Reclutar, los romanos Construyen según 8.8.1; o –si no es posible Construir– Exploran según 8.8.1.

8.8.5 ¿Captura? Si los romanos no ejecutaron ninguna de las Órdenes anteriores o un Evento, ejecutan Captura, pero sólo donde no habrían Bajas por Hostigamiento.

- Primero, los romanos Dispersan tantas Tribus como puedan excepto en Helvii (en Provincia), comenzando por aquellas que tengan fichas de los jugadores; dentro de eso, primero en Bélgica, después en los demás sitios.
- Después, los romanos Capturan sin Dispersar sólo para añadir todos los Recursos posibles (sin sufrir Hostigamiento).



CONSTRUCCIÓN O EXPLORACIÓN: Tras Capturar, los romanos Construyen o –si no es posible– Exploran según 8.8.1.

SI NO: Si los romanos no ejecutaron dicha Captura, otra Orden, ni el Evento, Pasan.

8.8.6 Recursos, Líneas de Abastecimiento, Retirada. Los romanos Sin Jugador no transfieren Recursos voluntariamente (1.5.2). Permiten a otras Facciones la Retirada, Líneas de Abastecimiento (3.2.1) y Cuarteles (6.3) en Regiones con Control romano sólo a los heduos Sin Jugador. (Para la Retirada de los romanos Sin Jugador de una Batalla, véase 8.4.2.)

8.8.7 Cuarteles. Durante la Fase de Cuarteles (6.3.3), los romanos Sin Jugador mantienen una Auxiliar en cada Fuerte y Aliado romano. El Líder romano, todas las Legiones y las demás Auxiliares que puedan llegar a Provincia –incluyendo moviendo primero a una Región adyacente con Línea de Abastecimiento– mueven a Provincia. Los romanos pagan entonces Recursos para todas las fichas necesarias para evitar tirar por Bajas, comenzando con aquellas que hay con Aliados romanos, después las que están

en Provincias no Devastadas, finalmente las que están en Provincias Devastadas.

8.8.8 Diviciacus. Mientras la Capacidad sin sombrear Diviciacus está vigente, los romanos Sin Jugador permiten que una Auxiliar actúe como Banda de Guerreros hedua durante las Órdenes heduas sólo mientras los heduos no excedan su umbral de victoria (7.2) y nunca donde los heduos estén ejecutando Batalla o Incursión contra los romanos. Durante sus propias Órdenes, los romanos Sin Jugador usan a las Bandas de Guerreros heduas como Auxiliares hasta el máximo nivel que los heduos permitan (incluyendo eliminar heduos en lugar de Auxiliares), excepto porque nunca colocan Bandas de Guerreros heduas mediante el Reclutamiento. No permiten usar Auxiliares durante la defensa hedua en Batalla. (Lo hacen durante la defensa romana.)

8.9 Victoria con 1 Jugador

El jugador en una partida de 1 jugador nunca gana antes del Invierno final. Para vencer, el jugador debe evitar que ninguna Facción Sin Jugador exceda su umbral de victoria durante cualquier Fase de Victoria (lo que acabaría la partida entonces, 7-1-7.3) y tener el mayor margen de victoria en la Fase de Victoria final.

Opción Fácil con 1 Jugador: La Facción del jugador puede ganar superando su umbral de victoria durante cualquier Fase de Victoria.

Opción Difícil con 1 Jugador: La Facción del jugador pierde en cualquier Fase de Victoria en la que cualquier Facción Sin Jugador tenga un mayor margen de victoria.

VICTORIA DE LAS FACCIÓNES SIN JUGADOR: A menos que gane el jugador, la Facción Sin Jugador con mayor margen de victoria (empates según 7.1) se apodera de la Galia:

- **Si son los belgas: Límite Lugdunense.** Roma incorpora Céltica a su Imperio con dificultad, pero reconsidera si es inteligente expandirse hacia las tierras salvajes del norte, dejando Bélgica libre de su yugo.

- **Si son los heduos: Estado Satélite.** Los romanos se quedan, pero influyen a la Galia sólo a través de su poderosos agentes, la Confederación Hedua, que usa su amistad

con el Senado y el control del comercio romano para gobernar a las tribus rivales.

- **Si son los arvernos: Rechazo al Imperium.** Mientras los romanos se retiran para lamerse las heridas y solucionar sus asuntos civiles, los victoriosos arvernos gobiernan una Galia que está finalmente unificada bajo los celtas... al menos por un tiempo.

- **Si son los romanos: Súbdito Galo.** Roma divide toda la Galia en provincias imperiales, que romaniza y que quedan así durante cinco siglos.

VICTORIA DEL JUGADOR: Si el jugador sobrevive al Invierno final y tiene el mayor margen de victoria, resta el margen más alto de las Facciones Sin Jugador del margen del jugador para establecer el nivel de éxito:

- **1 or 2: ¡In Gallia Bella!** La Galia permanece inquieta durante otra generación,

quedando Roma como una de diversas facciones poderosas, cada una de las cuales conserva las armas para defender sus intereses particulares.

- **3 o Más, el Jugador es Romano: ¡Imperator!** César y sus sucesores cimientan firmemente su dominio como primeros ciudadanos de Roma y la posición de la Galia dentro de la órbita romana.

- **3 o Más, el Jugador es Galo: Galli ipsi gubernandi sunt!** De la aventura de César, una sola confederación gala emerge como la más fuerte y aprovecha el agotamiento de las demás para dominar la Galia, mientras que los romanos se repliegan, por ahora.

(Traducción de Luis H. Agüe
para GMT Games)