

MIGVEL MARQUES

TETRARCHIA

El destino de Roma en manos de 1 a 4 jugadores



A finales del siglo III el Imperio Romano tiene demasiados enemigos para el Emperador Diocleciano. En búsqueda de ayuda, primero comparte el poder con Maximiano, pero ante la envergadura de las amenazas nombran Césares a dos colegas, Galerio y Constancio, para crear la primera 'Tetrarquía'. Juntos se enfrentarán a todos los enemigos del Imperio... ¿Seréis capaces de conservarlo?

OBJETIVO

TETRARCHIA (Tetrarquía o "gobierno de cuatro" en Latín) es un juego cooperativo en el que de 1 a 4 jugadores protegen el Imperio de las revueltas y los ejércitos bárbaros que intentan destruirlo. Con reglas sencillas, el mecanismo central genera partidas muy distintas, con desafíos de dificultad variable cargados de decisiones interesantes. Los jugadores ganan si protegen las fronteras del Imperio antes de que la mayoría de provincias se rebelen o Roma caiga.

COMPONENTES

Un estuche de **TETRARCHIA** incluye:

- 4 Emperadores romanos:



Maximiano
Augusto del Oeste



Constancio
César del Oeste



Diocleciano
Augusto del Este



Galerio
César del Este

- 3 flotas romanas.
- 3 ejércitos bárbaros.
- 21 discos grises de Agitación.
- 21 discos negros de Revuelta.
- 5 discos de Emperador en cada color.
- 2 dados, con números normales **6** y romanos **VI**.
- 1 tablero.

TABLERO

El tablero representa el Imperio Romano a finales del siglo III (*se han tenido que adaptar la geografía y algunos de los nombres*). Los círculos representan 42 provincias romanas, agrupadas en 7 **regiones** de 6. La región central es **ITALIA**, y las 6 exteriores están numeradas en sentido horario: I = **HISPANIA**, II = **GALLIA**, III = **ILLYRICVM**, IV = **GRAECIA**, V = **ASIA MINOR**, VI = **AFRICA**.

Las provincias se conectan por enlaces (*en la última versión, unas flechas sobre ellos marcan las rutas bárbaras*). Algunos se interrumpen para indicar que dificultan el movimiento. Representan terreno difícil, como montañas, ríos o estrechos, y los llamaremos **enlaces rotos**.

PROVINCIAS

Cada provincia romana, con su nombre abajo, se caracteriza por el número romano de la región a la que pertenece y su número dentro de esa región, escrito arriba. Por ejemplo, las coordenadas de **BELGICA** son **II 1**: en la región número II, **GALLIA**, la provincia número 1.

Las regiones exteriores tienen asociada una séptima provincia, **no romana**, más allá de la frontera del Imperio, que representa la amenaza bárbara. Contienen el número de su región correspondiente, y si un ejército bárbaro aparece en esa región llegará al tablero por esa provincia.

Las provincias que contienen las capitales 'tetrárquicas' llevan la marca de su Emperador correspondiente, y la que contiene la capital nominativa del Imperio, Roma, presenta un símbolo con los 4 colores.

ZONAS MARITIMAS

Dos líneas discontinuas dividen el mar en 3 **zonas**: el occidental **MARE ATLANTICVM**, el central **MARE INTERNVM**, y el oriental **MARE AEGAEVM**.

Una flota romana colocada en el círculo de una zona marítima permite a los Emperadores moverse entre dos provincias **costeras** (que contienen algo de mar en su círculo) de esa zona.

NUMERO DE JUGADORES

Pueden jugar de 1 a 4 jugadores, pero las reglas son las mismas para cualquier número. Se usarán **siempre** los 4 Emperadores:

- **1 jugador**: controla los 4 Emperadores.
- **2 jugadores**: 1 pareja Augusto/César cada uno.
- **3 jugadores**: entre todos controlan 1 César. Aunque en caso de desacuerdo, ¡el jugador que controla su Augusto correspondiente tiene la última palabra!
- **4 jugadores**: 1 Emperador cada uno.

Cada ronda consta de 4 turnos siguiendo la secuencia **Diocleciano-Galerio-Constancio-Maximiano**. Para recordarla, sigue el símbolo de ROMA en sentido horario.

PREPARACION

Primero debes distribuir aleatoriamente algunas amenazas:

1. Para cada región exterior, lanza el **6** hasta que obtengas más de **1** y coloca 1 disco de Revuelta en esa provincia.
2. Una vez colocados esos 6 discos, puedes lanzar varias veces (*ver tabla*): los **VI 6** para añadir 1 disco de Revuelta en esa provincia; el **VI** para colocar un ejército bárbaro en la provincia exterior de esa región.

Si obtienes una provincia ya ocupada, lanza de nuevo.

Después, elige el número de discos de Emperador, de 3 a 5, y el número de flotas, de 1 a 3, y devuelve los que no uses a la caja. El número de discos de Emperador, de flotas, de discos de Revuelta extra, y de ejércitos bárbaros, se combinarán para hacer el desafío más o menos difícil:

Nivel de Dificultad	bajo → alto		
Discos por Emperador	5	4	3
Número de Flotas	3	2	1
VI 6 Discos de Revuelta Extra	0	1	2
VI Ejércitos Bárbaros Iniciales	0	1	2

Puedes referirte a cada nivel usando los cuatro valores. La columna central, [4211], sería el nivel 'normal', pero sugerimos empezar con uno más fácil, como el [4200]. Cada una de las 81 combinaciones proporciona un desafío distinto: por ejemplo, el nivel [5100] da más poder a cada Emperador a la vez que entorpece su movilidad marítima.

¡A las armas! Una vez eliges el nivel y dispones las amenazas en el tablero, coloca las flotas en las zonas marítimas que quieras y empieza con el turno de Diocleciano (verde). El orden de turnos seguirá el símbolo de ROMA en sentido horario. Cada Emperador empieza su primer turno en ROMA o, si lo prefiere, en su propia capital siempre que esté libre de ejércitos bárbaros y discos.

SECUENCIA DEL TURNO

El turno de cada Emperador tiene 2 fases:

1. **Romana**: gastar *Puntos de Imperivm* (PI).
2. **Bárbara**: propagar amenazas.

Los Emperadores sobre el tablero ocupan una provincia. Pueden gastar sus PI en: *Mover* a otra provincia, hacer *Navegar* una flota hacia una zona de mar adyacente, *Proteger* la provincia colocando uno de sus discos, *Someter* la provincia quitando el disco de Agitación/Revuelta, o *Atacar* a un ejército bárbaro en una provincia conectada.

Durante la fase bárbara, el jugador lanza los 2 dados. Coloca un disco de Agitación en la provincia que corresponde a las coordenadas, y comprueba si desencadena revueltas, alzamientos, o la invasión de ejércitos bárbaros.

I. FASE ROMANA

El Emperador puede gastar hasta **6 PI** en cualquiera de las acciones siguientes, en el orden que desee, e incluso efectuar una acción varias veces siempre que le queden PI.

1. MOVER

El Emperador puede mover a una provincia a través de:

- Un enlace normal: **1 PI**.
- Un enlace roto (terreno difícil): **2 PI**.
- Una flota si ambas provincias están en la costa de la zona marítima correspondiente: **1 PI**.

Si el destino tiene un disco de Revuelta, añade **+1 PI**. Por ejemplo, mover por terreno difícil hacia una provincia en revuelta cuesta $2+1=3$ PI.

Cada provincia sólo puede contener 1 figura (Emperador o ejército bárbaro) y 1 disco. Sin embargo, los Emperadores pueden atravesar una provincia ocupada por otro Emperador si siguen moviéndose con su siguiente acción.

2. NAVEGAR

El Emperador sobre el tablero puede hacer navegar a una flota romana hacia una zona marítima adyacente por **1 PI**. En cuanto llega la flota, se permite mover entre provincias costeras de esa zona.

3. PROTEGER

El Emperador puede colocar 1 de sus discos en su provincia, si no contiene ningún otro disco, por **1 PI**. Así protegerá la provincia contra discos de Agitación, y podrá disfrutar de su apoyo cuando se enfrente a un ejército bárbaro.

Proteger la frontera Colocar discos de Emperador en las provincias exteriores al Imperio es el **objetivo del juego**. La acción *Proteger* se puede usar en esas provincias como en las romanas, pero por un coste de **2 PI** y sólo si la región correspondiente está **libre** de discos de Revuelta.

4. SOMETER

En su provincia, el Emperador puede:

- Quitar un disco de Agitación: **1 PI**.
- Quitar un disco de Revuelta: **2 PI**.
- Cambiar un disco de Revuelta a Agitación: **1 PI**.

5. ATACAR

El Emperador puede atacar a un ejército bárbaro a través de un enlace gastando el **número de PI** que necesitaría para mover por ese enlace. Lanza los **VI 6**:

1. El Emperador añade al dado **romano** el número de **sus** discos conectados a él en **una** cadena continua.
2. El bárbaro añade al dado **normal** el número de discos Revuelta conectados a él en una cadena continua.

En el caso de estas cuatro provincias:



Diocleciano añade +1 en la de la izquierda y +2 en las otras (otros Emperadores no añadirían nada). Si por ejemplo ataca desde la izquierda a un ejército bárbaro conectado a una cadena de 3 discos de Revuelta y obtiene **III 2**:

- **III** + ● = 4
- **2** + ●●● = 5

¡El mayor apoyo bárbaro conduce a una derrota 4-5!

Capitales Las provincias que contienen las capitales tetrárquicas tienen el disco del Emperador correspondiente dibujado. Si **no están cubiertas** por otro disco, cuentan como un disco de ese Emperador (protegen contra Agitación y pueden dar apoyo en combate). Roma, la capital del Imperio, tiene un comodín que vale por cualquier color.

Ataque combinado Los valores de combate obtenidos (dado+apoyo) se pueden ver modificados por la presencia de otros Emperadores o ejércitos bárbaros en el sector:

1. **Cada** Emperador adicional conectado al ejército **objetivo** multiplica el valor de combate imperial **x2**.
2. **Cada** bárbaro adicional conectado al Emperador **atacante** multiplica el valor de combate bárbaro **x2**.

En el ejemplo anterior, si Maximiano hubiese estado conectado al ejército bárbaro objetivo, ¡habría inclinado la balanza a 8-5 en favor de Diocleciano!

Resultado Por último, resuelve los efectos del ataque:

- **Victoria:** retira el ejército bárbaro, y cualquier disco, de la provincia objetivo y coloca al Emperador en ella.
- **Derrota:** retira el Emperador, y cualquier disco de Emperador, de su provincia. Volverá al tablero al comienzo de su próximo turno en ROMA o, si lo prefiere, en su capital correspondiente siempre que esté libre de ejércitos bárbaros y discos.

En caso de empate, no pasa nada.

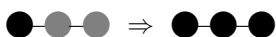
II. FASE BARBARA

Comprueba el estado del Imperio y lanza los **VI 6** para obtener las coordenadas de una provincia romana:

1. Aplica el resultado en esa provincia.
2. Resuelve un posible Alzamiento y sus secuelas.
3. Avanza los ejércitos bárbaros hacia Roma.

ESTADO DEL IMPERIO

Al iniciar esta fase, todo disco de Agitación conectado* a uno de Revuelta se **cambia** a Revuelta:



Luego, los Emperadores que se encuentren sobre un disco

de Revuelta se **retiran** del tablero. Volverán al comienzo de su próximo turno en ROMA o, si lo prefieren, en su capital siempre que esté libre de ejércitos bárbaros y discos.

Por último, lanza los **VI 6**.

1. RESULTADO

Comprueba el contenido de la provincia de los dados:

- Disco de Emperador: no hagas nada (está protegida).
- Ningún disco: coloca 1 disco de **Agitación**.
- Disco de Agitación: cámbialo por 1 de **Revuelta**.
- Disco de Revuelta: desencadena un **Alzamiento**.

2. ALZAMIENTO

Si la provincia de los dados ya tiene un disco de Revuelta, se produce un Alzamiento: coloca 1 disco de Revuelta en todas las provincias **romanas** conectadas* a ella. En las que ya lo tengan, no hagas nada; en las que tengan otro disco (Emperador o Agitación), cámbialo a Revuelta.

Secuelas Si **queda algún ejército bárbaro** en la reserva, la inestabilidad generada por el alzamiento puede tener un eco. Sólo en ese caso, lanza el **VI**:

- Si la provincia exterior de esa región está vacía, coloca un **ejército bárbaro** en ella.
- Si, al contrario, ésta última contiene una figura o disco, lanza el **6** y comprueba en esas coordenadas el **resultado** como se indica al principio de esta fase. ¡Puedes generar así una cadena de alzamientos!

3. AVANCE BARBARO

Todos los ejércitos bárbaros **avanzan** hacia la siguiente provincia conectada*, siguiendo la secuencia siguiente (*en la última versión, sigue las flechas sobre los enlaces*):

- Desde el punto de partida más allá de la frontera, mueve a la provincia **1** de la región correspondiente.
- Dentro de la región, mueve a la **siguiente** provincia en la secuencia 1-6. En algunas regiones (HISPANIA, ILLYRYCVM, GRAECIA y AFRICA) tendrá que saltar de las provincias 3 ó 4 a la 6.
- Desde la provincia número 6, sigue el camino más corto hacia **Roma**: desde HISPANIA por NARBONENSIS, y desde ASIA MINOR por THRACIAMACEDONIA-EPIRVS.

* *En esta fase, los enlaces rotos pueden entorpecer la propagación de amenazas. Por cada enlace roto, lanza el **6**:*

- Si 1-3, las provincias no se consideran conectadas.
- Si 4-6, las provincias están conectadas.

*De esta forma el terreno difícil puede mantener un disco de Agitación adyacente a uno de Revuelta, excluir a una provincia de un Alzamiento, o detener el movimiento de un ejército. El resultado del dado es provisional, la próxima vez que debas comprobar ese enlace roto lanza el **6** de nuevo.*

Si hay varios ejércitos y el orden de movimiento puede influir en la partida (campos cercanos o comunes, combates con apoyos, reserva de discos de Revuelta escasa), mueve primero los más cercanos a Roma (cuenta en número de provincias); si están a la misma distancia, mueve los que estén en la región de número menor. Y si aún así un ejército se ve bloqueado por otro, no lo muevas ese turno.

Devastación Cuando un ejército bárbaro entra en una provincia romana, retira cualquier disco de Emperador o Agitación y coloca un disco de **Revuelta**.

Ataque Si un Emperador bloquea su movimiento, el ejército bárbaro le ataca. Sigue el mismo procedimiento descrito en la fase romana, teniendo en cuenta que ahora el ejército bárbaro es el atacante y el Emperador el objetivo. El bárbaro añade al **6** los discos de Revuelta conectados; el Emperador añade al **VI** sus discos conectados; y los valores de combate pueden multiplicarse **x2** por otros ejércitos bárbaros conectados al Emperador objetivo o por otros Emperadores conectados al bárbaro atacante.

En caso de victoria, retira el Emperador y haz avanzar el ejército bárbaro a la provincia objetivo; en caso de derrota, retira el ejército bárbaro y su disco de Revuelta del tablero.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente si:

- 👉 Los Emperadores **protegen las 6 fronteras** del Imperio. ¡Habéis ganado la partida, *Roma Victrix!*
- 👎 Un ejército bárbaro **entra en Roma**, o no puedes **colocar un disco** de Revuelta/Agitación (porque la reserva ya está vacía). ¡Habéis perdido el Imperio!

Si prefieres un resultado en una escala de **10 puntos**:

- Cuenta **+1** por cada frontera protegida, y **+4** (tetra) si ITALIA está libre de discos de Revuelta.
- Cuenta **-1** por cada frontera desprotegida, ejército bárbaro en el tablero, y región en rebelión (que requiera más de 6 PI para someter sus provincias).

El turno de cada Emperador es muy sencillo:

- Gasta hasta 6 PI.
- Lanza los **VI 6** y comprueba el resultado.

Los dados pueden darte una primera impresión de aleatoriedad, pero pronto comprobarás que necesitas un plan para derrotar a los ejércitos que avanzan. Recuerda a Diocleciano, ¡coopera o los dados dictarán la caída de Roma!

VARIANTES

Todas estas variantes cambian, de una manera muy sencilla, un aspecto del juego. Las cuatro primeras lo hacen más fácil y "El Grande" lo hace más difícil, añadiendo un aspecto **competitivo** que entorpecerá la cooperación.

1. IMPERIVM

Los Emperadores reciben un poder especial, pero deben retirar de la partida **uno de sus discos** cada vez que lo usen:

- 🟢 Diocleciano puede gastar algunos de sus PI **moviendo** otros Emperadores durante ese turno.
- 🟡 Galerio puede **sumar +1** a su valor de combate, tras lanzar el dado y varias veces en el mismo combate.
- 🔴 Constancio puede **bloquear** el avance de un ejército bárbaro antes de que le ataque.
- 🟠 Maximiano puede gastar **7 PI** en ese turno.

2. MARE NOSTRVM

Si tienes flotas en dos zonas marítimas adyacentes, puedes considerarlas como **una** zona. Se permite así el movimiento entre dos provincias costeras de esta nueva zona ampliada.

3. DIARCHIA

Cada pareja Augusto/César **comparte** sus discos: azul y rojo proporcionan ambos apoyo a Maximiano/Constancio, verde y amarillo a Diocleciano/Galerio.

4. PATRES PATRIAE

Los Augustos eran "padres de la patria", por encima de los Césares. En cada ronda, Diocleciano puede tomar **1 PI** de Galerio, y Constancio puede dar **1 PI** a Maximiano.

5. EL GRANDE

La primera Tetrarquía duró 12 años (293-305), hasta la renuncia de Diocleciano y Maximiano. Pero la muerte de Constancio y la reivindicación de su hijo Constantino rompieron la cadena de sucesión pacífica diseñada por Diocleciano. Constantino terminó una serie de guerras civiles (306-312) como Emperador del Oeste, y tras derrotar a su homólogo oriental (324) gobernó como "el Grande".

Esta variante introduce rivalidades en la Tetrarquía antes del 306. El Emperador que **lidera** una victoria coge 1 disco gris (de 'gloria') de la reserva, pero el que lidera una derrota debe devolver 1 si es posible. En caso de victoria global, calcula además los puntos de cada Emperador sumando las **fronteras** que ha protegido y sus discos de **gloria**:

- Si un Emperador tiene al menos 2 puntos más que los demás, pasa a ser el único, ¡**el Grande!**
- En caso contrario, si un Emperador tiene al menos 2 puntos más que su colega Augusto/César, pasa a ser **Emperador del Este u Oeste**.

Además de la victoria global como equipo, los jugadores tienen estos objetivos adicionales, según su número:

- **2 jugadores**: haz uno de tus Emperadores el Grande.
- **4 jugadores**: haz tu Emperador el Grande, o por lo menos Emperador del Este u Oeste.
- **1-4 jugadores**: también puedes usar esta variante en cooperación total y **preservar** la Tetrarquía ¡evitando que un Emperador domine todo o medio Imperio!

TETRARCHIA

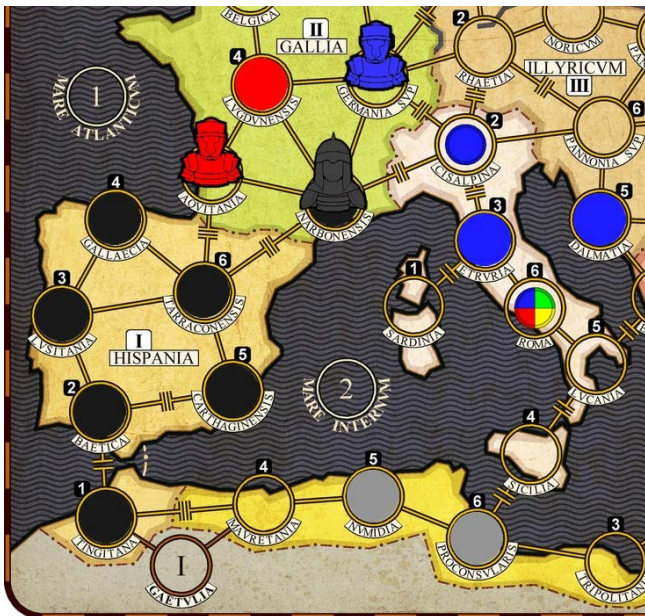
Preguntas & Respuestas



Ha habido pocas preguntas de jugadores, y todas las respuestas se encontraban en el manual. Sin embargo, para que el acceso al juego sea aún más fácil, aquí tienes un ejemplo detallado de ataque y algunas de las preguntas.

EJEMPLO DE ATAQUE

Para ilustrar mejor el mecanismo de *Ataque*, veamos más de cerca un ejemplo en plena partida:



El ejército bárbaro en NARBONENSIS ha devastado HISPANIA y marcha hacia Roma. Maximiano (azul) decide atacarle desde GERMANIA SVPERIOR:

- Debe gastar **2 PI** (*Puntos de Imperivm*), 1 porque el enlace que conecta las provincias es normal, +1 porque NARBONENSIS está en revuelta. *Esto último ocurre siempre porque los bárbaros devastan la provincia en la que entran (colocan disco de Revuelta).*

- El bárbaro está conectado a una cadena de 7 discos de Revuelta, así que añade **+7** al resultado del **6**.
- Maximiano está conectado a una cadena de 3 discos azules (CISALPINA-ETRVRIA-ROMA, éste último vale por cualquier color). Por lo tanto, añade **+3** al resultado del **VI**.
- Maximiano también añadiría +3 si atacase desde CISALPINA (estaría conectado a la misma cadena), aunque el ataque a través de los Alpes costaría **3 PI** (2 por el enlace roto, +1 por la revuelta en NARBONENSIS).
- Además, Constancio (rojo) está conectado al ejército objetivo, proporcionando al resultado de Maximiano una multiplicación **x2**.

El resultado del ataque vendrá de la comparación:

$$(\text{VI}+3) \times 2 \geq (6+7)$$

Aprovechemos el ejemplo para ver algunos aspectos más:

- Si Constancio atacase, tendría un apoyo de **+1** de LVGDVNENSIS y disfrutaría igualmente de la conexión de Maximiano con el ejército bárbaro. Luego el valor de combate romano sería de $(\text{VI}+1) \times 2$.
- Para conseguir un ataque mucho más favorable, Constancio podría someter TARRACONENSIS, **separando** al ejército bárbaro de su base de apoyo y reduciendo su valor de combate a sólo $(6+1)$.
- Maximiano podría también terminar su turno en el camino del ejército (CISALPINA) y dejar que éste **le atacase** al final de la fase bárbara. ¡Los números son exactamente los mismos! Pero como el enlace por el que debe avanzar el bárbaro está roto, podría ocurrir que éste quedase bloqueado (probabilidad de 50%) y que el ataque no se diera en este turno.
- Si Diocleciano (verde) estuviera en LVGDVNENSIS, daría un **x2** adicional al ataque, convirtiéndolo en **x4**. Y si añadiéramos a Galerio (amarillo) en CISALPINA ¡llevaríamos la multiplicación hasta **x8**!
- Si Maximiano atacase desde PANNONIA SVPERIOR a otro ejército en RHAETIA, estaría conectado a la cadena de 3 discos azules por un lado, pero también a una cadena de 1 disco (DALMATIA) por el otro. Sin embargo, ¡su apoyo sería también de +3, no de +4! Sólo se cuenta **una cadena**.

OTRAS PREGUNTAS

Había varias preguntas sobre cadenas de apoyo, ¡pero con este ejemplo y el del manual se responde a todas! Aquí tienes otras preguntas, agrupadas por categorías.

DISCOS

- *¿Las fronteras se protegen de forma permanente?*
Sí, los alzamientos sólo se pueden extender a provincias **romanas**.

- *¿Puede haber varios discos de Emperador en una misma provincia?*
No, es imposible que haya varios. Los Emperadores sólo colocan disco en provincias **vacías**, y cuando algún disco cambia se **sustituye**.
- *Si has colocado todos tus discos de Emperador, ¿puedes quitar uno para ponerlo en otro sitio?*
¡No! No existe la acción *Quitar*, ¡hay que tener cuidado de no colocar demasiados! Sólo puedes recuperarlos si los quita un alzamiento o un ejército.
- *¿Puedo poner un disco de Emperador de otro color (o incluso del mismo) en una capital tetrárquica?*
Sí, un Emperador puede poner sus discos en cualquier provincia vacía. Te puede interesar si necesitas una cadena de tu color y el de la capital la interrumpe, pero en general es mejor ponerlo en otra parte. Ten en cuenta que sólo cuando una capital está **descubierta**, el disco dibujado se considera un disco y su Emperador puede volver al tablero allí.

EMPERADORES & EJERCITOS

- *Si tras un Alzamiento un Emperador termina sobre un disco de Revuelta, ¿se debe retirar?*
¡No! Como dice el manual y las hojas resumen, **primero** se comprueba el Estado del Imperio, y después se resuelven los alzamientos. Así que el Emperador se queda sobre el disco. Se retiraría en el Estado del Imperio del turno siguiente si todavía sigue allí. Así que sólo el Emperador que juega tras el alzamiento puede escapar de una revuelta 'sorpresa'.
- *Cuando un Emperador atraviesa la provincia ocupada por otros, ¿se puede parar a efectuar acciones?*
¡No! Puede entrar en sus provincias, pero sólo si las atraviesa (las **abandona** con su acción siguiente). Lo mismo ocurre cuando vuelve al tablero en Roma o su capital si están ocupadas por otro Emperador.
- *¿Cuándo entran los ejércitos bárbaros en el tablero?*
Además de los que empiezan (según el nivel), pueden entrar cada vez que se produce un **Alzamiento**: lanza el **VI** y si la frontera correspondiente está vacía coloca un ejército. Si no lo está, lanza el **6** y comprueba el resultado en esta nueva (**VI 6**) provincia: se puede producir un nuevo alzamiento, una nueva tirada del **VI**, la llegada de otro ejército, etc.

ENLACES

- *¿Puede un Alzamiento 'llenar' el mapa de discos?*
¡No! A lo largo del manual, conectada quiere decir **directamente** conectada. Si no, ¡todas las provincias estarían conectadas! Un alzamiento sólo puede esparcir discos a los vecinos directos de la provincia.
- *¿Supone esto una contradicción con la definición de*

'conectada' usada en la etapa Estado del Imperio?
¡No! En Estado del Imperio, "**todo** disco de Agitación conectado a uno de Revuelta se cambia a Revuelta" significa que primero compruebas los discos conectados (vecinos directos), y si como resultado otros discos pasan a estar conectados a éstos, sigues haciéndolo para los nuevos ("todo").

FLOTAS

- *Al mover entre provincias costeras con una flota, ¿la zona marítima cuenta como una provincia (+1 PI)?*
No, las zonas marítimas no son provincias.
- *¿Se puede usar una flota para atravesar un estrecho (enlace roto entre provincias costeras) por 1 PI?*
Claro. Pero ten en cuenta que si **atacas** a través de un estrecho debes gastar los 3 PI necesarios para cruzarlo (2) más alcanzar la provincia en revuelta (+1), ya que las flotas **no permiten** atacar, sólo mover.
- *Si tengo dos flotas adyacentes, ¿puede mi Emperador mover entre provincias de esta 'doble' zona?*
No, las flotas permiten movimiento sólo en su zona. Sí que podrías con la variante MARE NOSTRUM.
- *¿Puedo desembarcar en una provincia en revuelta?*
Claro. Los discos no impiden movimiento, simplemente los de Revuelta lo hacen más costoso (+1 PI).
- *Un Emperador se retira tras una derrota, ¿su turno se acaba o aún puede Navegar (mover una flota)?*
Su turno se acaba, debe estar en una **provincia** para mover una flota. ¡Deberías dejar las batallas (arriesgadas) para el final del turno!
- *¿El Mar Negro es parte del MARE AEGAEVM?*
Sí, sólo hay 3 zonas marítimas, de oeste a este.
- *¿Por qué BRITANNIA no es una provincia costera?*
Representa toda Britannia, no sólo su costa meridional. Y como frontera debe ser difícil de acceder.

VARIANTES

- *DIARCHIA: ¿puedes colocar los discos de tu socio?*
¡No! La variante dice que puedes recibir apoyo de los discos de tu socio, no que los puedas colocar.
- *EL GRANDE: si todos los Emperadores no acaban con el mismo poder, ¿es una derrota?*
No, ganáis o no, como equipo, y **luego** comprobáis las condiciones de rivalidad. Si habéis ganado, uno puede proclamarse además Emperador del Este/Oeste, ¡o El Grande! Y la condición de 'supremacía' es "al menos **2 puntos** más". Con 1 jugador, se introduce el desafío adicional de repartir la gloria entre todos los Emperadores autorizando como mucho 1 punto de diferencia. Si no lo consigues, todavía puedes cantar victoria, ¡pero una victoria amarga!

HOJAS RESUMEN

MAXIMIANO	
FASE ROMANA	Gasta 6 PI [IMP: ⇒ gasta 7 PI] ● Mover = 1 (roto = 2 / hacia ● = +1) ● Navegar = 1 ● Proteger: ● = 1 (frontera = 2 & sin ●) ● Someter: = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 ● Atacar = 2 ó 3 : (VI + ●●) ¿x2? / (6 + ●●) ¿x2?

BARBARA	[¿●●●? * ¿Emp. en ●?] Lanza VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ❁ 2) ❁: Lanza VI [†] & 6 [‡] 3) Avance bárbaro: ¿Ataque? * En esta fase, comprueba enlaces rotos 6 † Si quedan Ejércitos Bárbaros ‡ Si esa provincia exterior está ocupada
---------	--

PREPARACION	1) Cada región: 6 (>1) & coloca ● 2) Añade ● & Ejércitos Bárbaros 3) Elige número de ● & Flotas <i>Discos por Emperador</i> <table style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td></tr> <tr><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> </table> VI 6 Discos de Revuelta Extra 0 1 2 3 VI Ejércitos Bárbaros Iniciales 0 1 2 3	5	4	3	2	3	2	1	0
5	4	3	2						
3	2	1	0						

DIOCLECIANO	
FASE ROMANA	Gasta 6 PI [IMP: ⇒ mueve a otros] ● Mover = 1 (roto = 2 / hacia ● = +1) ● Navegar = 1 ● Proteger: ● = 1 (frontera = 2 & sin ●) ● Someter: = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 ● Atacar = 2 ó 3 : (VI + ●●) ¿x2? / (6 + ●●) ¿x2?

BARBARA	[¿●●●? * ¿Emp. en ●?] Lanza VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ❁ 2) ❁: Lanza VI [†] & 6 [‡] 3) Avance bárbaro: ¿Ataque? * En esta fase, comprueba enlaces rotos 6 † Si quedan Ejércitos Bárbaros ‡ Si esa provincia exterior está ocupada
---------	--

PREPARACION	1) Cada región: 6 (>1) & coloca ● 2) Añade ● & Ejércitos Bárbaros 3) Elige número de ● & Flotas <i>Discos por Emperador</i> <table style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td></tr> <tr><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> </table> VI 6 Discos de Revuelta Extra 0 1 2 3 VI Ejércitos Bárbaros Iniciales 0 1 2 3	5	4	3	2	3	2	1	0
5	4	3	2						
3	2	1	0						

CONSTANCIO	
FASE ROMANA	Gasta 6 PI [IMP: ⇒ bloquea ejército] ● Mover = 1 (roto = 2 / hacia ● = +1) ● Navegar = 1 ● Proteger: ● = 1 (frontera = 2 & sin ●) ● Someter: = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 ● Atacar = 2 ó 3 : (VI + ●●) ¿x2? / (6 + ●●) ¿x2?

BARBARA	[¿●●●? * ¿Emp. en ●?] Lanza VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ❁ 2) ❁: Lanza VI [†] & 6 [‡] 3) Avance bárbaro: ¿Ataque? * En esta fase, comprueba enlaces rotos 6 † Si quedan Ejércitos Bárbaros ‡ Si esa provincia exterior está ocupada
---------	--

PREPARACION	1) Cada región: 6 (>1) & coloca ● 2) Añade ● & Ejércitos Bárbaros 3) Elige número de ● & Flotas <i>Discos por Emperador</i> <table style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td></tr> <tr><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> </table> VI 6 Discos de Revuelta Extra 0 1 2 3 VI Ejércitos Bárbaros Iniciales 0 1 2 3	5	4	3	2	3	2	1	0
5	4	3	2						
3	2	1	0						

GALERIO	
FASE ROMANA	Gasta 6 PI [IMP: ⇒ VI+1] ● Mover = 1 (roto = 2 / hacia ● = +1) ● Navegar = 1 ● Proteger: ● = 1 (frontera = 2 & sin ●) ● Someter: = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 ● Atacar = 2 ó 3 : (VI + ●●) ¿x2? / (6 + ●●) ¿x2?

BARBARA	[¿●●●? * ¿Emp. en ●?] Lanza VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ❁ 2) ❁: Lanza VI [†] & 6 [‡] 3) Avance bárbaro: ¿Ataque? * En esta fase, comprueba enlaces rotos 6 † Si quedan Ejércitos Bárbaros ‡ Si esa provincia exterior está ocupada
---------	--

PREPARACION	1) Cada región: 6 (>1) & coloca ● 2) Añade ● & Ejércitos Bárbaros 3) Elige número de ● & Flotas <i>Discos por Emperador</i> <table style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td></tr> <tr><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> </table> VI 6 Discos de Revuelta Extra 0 1 2 3 VI Ejércitos Bárbaros Iniciales 0 1 2 3	5	4	3	2	3	2	1	0
5	4	3	2						
3	2	1	0						