

BRITANNIA™



Reglas del juego

BIENVENIDO A BRITANIA

Bienvenido a una tierra con una vasta historia. Bienvenido a una tierra por la que romanos, anglos, sajones, y una docena de otros pueblos han combatido entre sí durante siglos. Bienvenido a la tierra del Rey Arturo, Alfredo el Grande, Harald el Despiadado y Guillermo el Conquistador. Bienvenido a BRITANIA.

BRITANIA es un juego histórico de tablero que representa de manera general la milenaria lucha por el control de Inglaterra, Escocia y Gales. El juego empieza con la invasión romana del año 43 AD, continúa con los numerosos enfrentamientos entre anglos, sajones, pictos, nórdicos, escotos, irlandeses y miembros de otras naciones, y finaliza con la invasión normanda del año 1066.

BRITANIA permite a los jugadores recrear este épico episodio de la historia, reproduciendo batallas decisivas en algunos casos, y cambiando el curso de los acontecimientos en otros. Las reglas del juego están diseñadas para desalentar a los jugadores de que lleven a cabo movimientos poco realistas desde un punto de vista histórico, pero a la vez les dan la suficiente libertad como para alterar la historia de Gran Bretaña en aspectos importantes, creando así interesantes escenarios alternativos, y planteando múltiples veces la pregunta “¿Qué hubiera pasado si...?” ¿Qué hubiera pasado si la revuelta de Boadicea contra los romanos hubiese tenido un mayor éxito? ¿Qué hubiera pasado si los romanos y los Britano-romanos hubiesen logrado repeler las invasiones sajonas de los siglos V y VI? ¿Qué hubiera pasado si Guillermo el Conquistador hubiese muerto durante la invasión normanda del año 1066? En BRITANIA, las decisiones de los jugadores determinarán el destino de un reino.



RESUMEN DEL JUEGO

BRITANIA es un juego de tablero para 3 a 5 jugadores, que simula las guerras y migraciones en Britania (la antigua Gran Bretaña) durante los siglos que van de las invasiones romanas hasta la conquista normanda.

A lo largo de la partida cada jugador controlará varias naciones. El juego incluye marcadores para 17 naciones diferentes, cada una de las cuales representa a una cultura que vivió en Britania (ya sea por nacimiento, o tras haber invadido la isla) entre los años 43 AD y 1085 AD. No obstante, las 17 naciones nunca están todas en juego al mismo tiempo. La partida empieza con sólo 6 naciones sobre el tablero, y a partir de ahí otras naciones van entrando en la partida (y en ocasiones, saliendo de ella) en momentos específicos, para reflejar el paso de la historia tal como sucedió en la realidad. Por ejemplo, los romanos empiezan la partida preparados para invadir desde la Galia, cruzando el canal de la Mancha, lo cual simula la invasión romana que ocurrió realmente en el 43 AD; más tarde, tras el turno 5 de juego, los romanos abandonan la partida, lo cual refleja su auténtica retirada de Britania en el siglo IV. De forma similar, muchas naciones tienen líderes (como Arturo o Canuto) que entrarán en la partida en momentos históricamente apropiados. En diversas fases del juego los jugadores controlarán a la vez varias naciones, cada una de ellas con líderes y objetivos diferentes.

El ganador será el jugador que haya logrado atesorar el mayor número de puntos de victoria al final de la partida. Los jugadores obtienen puntos de victoria principalmente utilizando sus naciones para ocupar territorios específicos del mapa en momentos específicos de la partida, tal como se indica en las Tarjetas de Nación de cada jugador. Las naciones pueden verse obligadas a entrar en batalla contra otras naciones para asegurar territorios, y así conseguir puntos de victoria. Algunas naciones pueden también conseguir puntos de victoria por otros caminos: por ejemplo, los romanos y los anglos obtienen puntos de victoria si consiguen someter a otras naciones, mientras que algunas naciones obtienen puntos de victoria si consiguen que su soberano se convierta en Bretwalda (Gran Señor) o en Rey.

OBJETIVO DEL JUEGO

BRITANIA se juega a lo largo de 16 turnos, cada uno de los cuales representa unos 75 años de historia. Al final del turno 16 la partida termina, y el jugador cuyas naciones hayan acumulado más puntos de victoria es declarado vencedor.

NÚMERO DE JUGADORES

BRITANIA funciona mejor con 4 jugadores, ya que este número permite una partida más intensa, más equilibrada, y con una interacción más directa entre todos los jugadores. No obstante, BRITANIA puede jugarse sin ningún problema con 3 o 5 jugadores. En las páginas 19-20 de este reglamento podrás encontrar reglas específicas para la versión de 3 y de 5 jugadores, así como una serie de “escenarios tutoriales” para partidas de 2 jugadores.

Una partida estándar de 4 jugadores tiene una duración aproximada de entre tres y cinco horas. Una partida de 5 jugadores llevará un poco más de tiempo, mientras que la variante para 3 jugadores, más corta, se puede completar en tan solo dos horas.

ISLAS Y TERRITORIOS COSTEROS

Los territorios escoceses de las Hébridas y las Órcadas están formados por archipiélagos de pequeñas islas. Skye incluye la isla del mismo nombre y también la zona de costa británica en la que se formó el antiguo reino de Skye; por tanto, el territorio de Skye bordea tanto el mar de Islandia como el de Irlanda. Dalriada bordea tan solo el mar de Irlanda. Hwicce es un territorio costero que bordea el océano Atlántico.

Aunque en el borde izquierdo del mapa se muestra una parte de Irlanda, y en el inferior derecho una parte de Normandía, dichos lugares sólo aparecen representados por una cuestión estética, ya que no tienen ninguna función en el juego.

COMPONENTES DEL JUEGO

Tu ejemplar de BRITANIA debe contener lo siguiente:

- Este reglamento.
- Un tablero de juego (también llamado “mapa”).
- 219 marcadores de unidades en cuatro colores: rojo, azul, amarillo y verde. Estos marcadores representan las unidades de Infantería, Caballería, Líderes, Fuertes romanos y Burhs sajones. En la página 20 encontrarás una descripción detallada de todas estas unidades.
- 17 Tarjetas de Nación.
- 175 marcadores de puntos de victoria con valores de 1, 5 y 25.
- 16 marcadores de población.
- 1 marcador de turno.
- 5 dados.

EL MAPA

El tablero de juego representa la isla de Britania, dividida en 37 territorios y rodeada por seis zonas de mar. Algunos de los territorios del mapa tienen un color más oscuro, lo cual indica que están dominados por algún tipo de terreno dificultoso (como colinas o pantanos) que entorpece el movimiento.

Aparte de los territorios, Britania se encuentra también dividida en tres regiones, que vienen delimitadas en el mapa por gruesas líneas rojas. Estas tres regiones son las siguientes:

Gales: Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys (7 territorios).

Escocia: Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hébridas, Mar, Moray, Órcadas, Skye, Strathclyde (10 territorios).

Inglaterra: los 20 territorios restantes del mapa.

Otras partes importantes del tablero de juego se explican en el diagrama que figura en la página siguiente.

EL TABLERO DE JUEGO

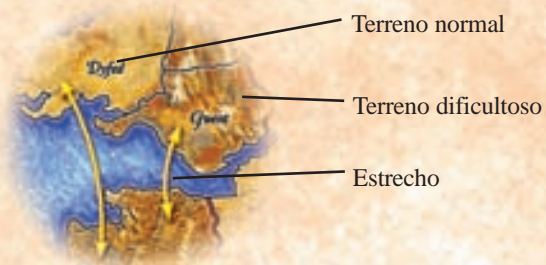


1. La Tabla Temporal: aquí los jugadores encontrarán un sumario de los eventos que tienen lugar cada turno (como por ejemplo la llegada de invasores o el recuento de puntos de victoria para ciertas naciones). La Tabla Temporal se describe con mayor detalle en la página 7.

2. Lista de Naciones: aquí figuran los nombres de las 17 naciones del juego, colocados en el orden en el que llevan a cabo su turno de nación.

3. Contador de Población: este contador se utiliza durante la Fase de Incremento de Población, para llevar el control de los puntos de población de cada nación.

4. Tipos de Terreno y Estrechos



LOS MARCADORES DE UNIDADES

Las unidades militares de cada nación (Infantería, Caballería, Líderes, Fuertes romanos y Burhs sajones) están representadas por marcadores.

Nota: a lo largo de este reglamento, el término **unidades** se refiere a todos los marcadores de unidades militares de una nación: Infantería, Caballería, Líderes, Fuertes romanos y Burhs sajones. En cambio, el término **ejércitos** se refiere únicamente a las unidades de Infantería y Caballería (es decir, no a los Líderes, ni a los Fuertes romanos, ni a los Burhs sajones).

Estos marcadores vienen en cuatro colores distintos (rojo, azul, verde y amarillo) para indicar qué jugador los controla en una partida con cuatro jugadores. En partidas con un número mayor o menor de jugadores, los marcadores de un mismo color pueden ser controlados por diferentes jugadores. Dentro de cada color, los marcadores tienen símbolos específicos que los identifican (por ejemplo, los marcadores de unidades sajones muestran una gran hacha), para que se pueda distinguir fácilmente entre naciones que vienen representadas por un mismo color de marcadores.

INFANTERÍA

Las unidades de Infantería son las más comunes del juego. Las Infanterías romanas representan tropas mejor entrenadas que el resto, lo cual se refleja en términos de juego por el hecho de que se mueven y combaten como unidades de Caballería. Esta regla especial afecta únicamente a las Infanterías romanas; las unidades de Infantería de todas las demás naciones son “normales”.



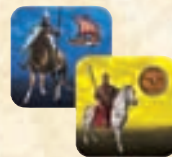
CABALLERÍA

Las unidades de Caballería tienen mayor capacidad de movimiento que las unidades normales de Infantería, y también son mejores en combate. Sólo los britano-romanos y los normandos disponen de unidades de Caballería.

Nota: a la hora de colocar ejércitos en el mapa, cada nación está limitada por el número de marcadores incluidos en el juego. Esto significa que ninguna nación puede tener a la vez en el mapa más ejércitos que el número de marcadores de ese tipo de los que disponga. En la página 20 se incluye un listado completo del número de marcadores de Infantería y Caballería disponibles para cada nación.

LÍDERES

Los Líderes representan a individuos con características extraordinarias. Los Líderes entran en juego durante ciertos turnos concretos, tal como se indica tanto en la Tabla Temporal que hay en el tablero como en los propios marcadores de Líderes. Los Líderes no tienen ningún valor de combate por sí mismos (siempre deben ir acompañados por ejércitos), pero otorgan un bonificador tanto al movimiento como al combate de los ejércitos que los acompañan. Es necesario aclarar que el marcador del Líder danés “Ivar y Halfdan” representa de hecho a dos individuos diferentes (a los que se conocía como “los hermanos daneses”), pero a todos los efectos de juego cuenta como un único Líder, normal y corriente. En la página 13 se describen en detalle todas las reglas referentes a los Líderes.



FUERTES ROMANOS

En cualquier momento en que los romanos sean la única nación que está ocupando un territorio, de inmediato construirán allí una fortificación llamada “Fuerte romano”. En combate, los Fuertes romanos se tratan como unidades de Infantería “normales” (es decir, no como unidades de Infantería romanas). Sin embargo, a diferencia de las unidades de Infantería, los Fuertes romanos no pueden moverse.



Se considera que los territorios con Fuertes romanos disponen también de “carreteras romanas” que los ejércitos romanos pueden utilizar para aumentar su movilidad.

Los Fuertes romanos no sólo representan guarniciones militares, sino también el peso de la “influencia civilizadora” de los romanos en ese territorio. Los marcadores de Fuertes romanos tienen un lado “intacto” y otro lado “destruido”. Si un Fuerte romano resulta eliminado en combate, se debe girar para dejar boca arriba su lado “destruido” como recordatorio de que ese territorio ha rechazado la influencia romana, y por tanto los romanos no pueden construir allí un nuevo Fuerte. En el apartado “Los romanos y los britano-romanos” de las páginas 14 a 17 se explica con mayor detalle el papel de los Fuertes romanos.

BURHS SAJONES

Los sajones disponen de una unidad llamada “Burh” que representa un tipo de fortificación distinto a los Fuertes romanos. Al igual que éstos, los Burhs sajones combaten como unidades normales de Infantería y no pueden moverse. En cambio, los Burhs sajones no otorgan ninguno de los beneficios adicionales de los Fuertes romanos. En la página 17 se explica con mayor detalle el papel de los Burhs sajones.



Nota: los romanos y los sajones no están limitados por el número de marcadores de Fuertes y Burhs incluidos en el juego. Esto significa que pueden tener a la vez en el mapa más Fuertes/Burhs que el número de marcadores de ese tipo de los que dispongan.

OTROS COMPONENTES

TARJETAS DE NACIÓN

BRITANIA incluye 17 Tarjetas de Nación, una para cada nación representada en el juego. Cada una de estas tarjetas tiene el mismo color de fondo que los marcadores de dicha nación. Entre otras informaciones importantes, la Tarjeta de Nación indica en qué momento entran en juego las unidades de esa nación, y qué debe hacer esa nación para conseguir puntos de victoria. En el apartado “Descripción de una Tarjeta de Nación” de la página 5 se explica con todo detalle como se deben leer y utilizar las Tarjetas de Nación.



MARCADORES DE PUNTOS DE VICTORIA

El juego incluye 175 marcadores de puntos de victoria, distribuidos en valores de 1, 5 y 25. Durante la partida, cada nación recibe puntos de victoria por completar los objetivos listados en su Tarjeta de Nación, tal como se describe en las



DIAGRAMA DE DESPLIEGUE



Al desplegar el juego, las siguientes naciones colocan unidades de Infantería en los territorios indicados:

Caledonios (3 ejércitos iniciales): Caithness, Hébridias, Órcadas.

Pictos (6 ejércitos iniciales): Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye.

Brigantes (9 ejércitos iniciales): Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Peninos, Strathclyde, York.

Belgae (10 ejércitos iniciales): Downlands, Essex, Kent, Lindsey, Mercia del Norte, Mercia del Sur, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex.

Galeses (9 ejércitos iniciales): Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys.

Romanos: 16 ejércitos invasores en el canal de la Mancha.

El jugador 1 controla a los dlineses, noruegos, romanos, britano-romanos y escotos (es decir, los marcadores amarillos).

El jugador 2 controla a los caledonios, daneses, jutos y galeses (es decir, los marcadores verdes).

El jugador 3 controla a los brigantes, irlandeses, nórdicos y sajones (es decir, los marcadores rojos).

El jugador 4 controla a los belgae, pictos, anglos y normandos (es decir, los marcadores azules).

A continuación se despliegan en el mapa las unidades iniciales. En el canal de la Mancha se colocan 16 Infanterías romanas, mientras que en cada territorio del mapa se coloca 1 Infantería de la nación correspondiente, tal como muestra el "Diagrama de despliegue" de esta misma página.

Una vez se han desplegado todas las unidades iniciales, empieza el primer turno de la partida.

PUNTOS DE VICTORIA Y TARJETAS DE NACIÓN

Existen cuatro métodos para conseguir puntos de victoria mediante las naciones. Éstos se describen en detalle a continuación, y también se listan en cada Tarjeta de Nación. Los jugadores astutos consultarán frecuentemente tanto sus propias Tarjetas de Nación como las de sus oponentes, para saber a qué deben atenerse. Si cualquier jugador pide consultar una Tarjeta de Nación de un oponente, dicho oponente debe permitirselo.

Cuando una nación recibe puntos de victoria, el jugador que la controla debe tomar inmediatamente el número apropiado de marcadores de puntos de victoria, y colocarlos sobre la Tarjeta de Nación que los ha conseguido (o cerca de ella). Es importante que los puntos de victoria de cada nación se mantengan separados, de modo que todos los jugadores puedan ver cómo le está yendo la partida a cada nación (y no sólo a cada jugador). Si cualquier jugador pregunta cuantos puntos de victoria tiene en ese momento una nación en concreto, el dueño de dicha nación debe decírselo.

MANTENER TERRITORIOS

El primer y más común método para que una nación reciba puntos de victoria es controlando territorios al final de un turno de puntuación. Esto se indica en la Tarjeta de Nación mediante el símbolo de un puño, seguido por el número de turno apropiado y los puntos de victoria que otorgará cada territorio mantenido. **Mantener** un territorio consiste en ser la única nación que tiene unidades allí **al final de un turno completo de puntuación** (no sólo al final del turno de esa nación; ver "El turno de juego" en las páginas 6 a 7). Los turnos de puntuación son los turnos 5, 7, 10, 13 y 16, y están destacados en la Tabla Temporal del tablero.

Cada nación tiene diferentes territorios que debe mantener durante turnos específicos para conseguir puntos de victoria. Por ejemplo, al final del turno 5 los caledonios obtienen 4 puntos de victoria por mantener los territorios de Órcadas, Caithness y Hébridias (4 por cada uno que mantengan), y 2 puntos de victoria por mantener los territorios de Moray, Skye y Dalriada (2 por cada uno que mantengan). Por supuesto, hay varias naciones que tienen como objetivo el control de los mismos territorios, y esta es una de las principales fuentes de conflictos del juego.

Al final de cada turno de puntuación, los jugadores deberán consultar la Lista de Naciones del tablero: una por una

páginas 4 a 6. Al final de la partida, el jugador cuyas naciones sumen la mayor cantidad de puntos de victoria será el vencedor.

MARCADORES DE POBLACIÓN

Todas las naciones excepto los romanos disponen de un marcador de población, que se utiliza para controlar su progreso en el Contador de Población que hay en el tablero.



Nota del diseñador: en la caja se han incluido marcadores de población para los noruegos y los normandos, pese a que no tiene sentido utilizarlos, ya que la partida finaliza al acabar el turno 16. Su inclusión entre los componentes del juego tiene dos motivos principales: el primer motivo es que en anteriores ediciones de BRITANIA esos dos marcadores no se incluyeron, y ello creó cierta confusión y condujo a muchos jugadores a malinterpretar las reglas. Y el segundo motivo es que si más adelante se desarrolla alguna variante de BRITANIA (tanto a cargo de Fantasy Flight Games como creada por los propios jugadores)

que lleve la partida más allá del turno 16, esos dos marcadores sí que serían necesarios.

MARCADOR DE TURNO

El marcador de turno se coloca en la Tabla Temporal para indicar en cada momento qué turno se está jugando.



DESPLIEGUE DEL JUEGO

Las siguientes instrucciones de despliegue son para una partida con 4 jugadores. En la página 19 encontrarás instrucciones específicas para desplegar el juego en partidas con 3 o 5 jugadores.

1. Coloca el marcador de turno en la Tabla Temporal del tablero, sobre el espacio de "Turno 1".
2. Determina al azar qué jugadores controlarán las naciones rojas, verdes, azules y amarillas. Tras determinarlo, cada jugador deberá hacerse con los marcadores correspondientes a las naciones que controla, indicadas a continuación:



1. Nombre de la nación.

2. Pergamino de puntuación especial. Los pergaminos de puntuación que no incluyen ningún símbolo sirven para indicar alguna situación especial en la que esa nación obtendrá puntos de victoria. Por ejemplo, los romanos obtienen 6 puntos de victoria si los belgae se les someten.

3. Pergamino de puntuación por “mantener territorios”. Este pergamino incluye el símbolo de un puño, e indica los puntos de victoria que la nación obtendrá por mantener los territorios indicados, al final de uno o varios turnos específicos.

4. Pergamino de puntuación por “eliminar enemigos”. Este pergamino incluye el símbolo de una calavera, e indica los puntos de victoria que la nación obtendrá por cada una de las unidades indicadas que elimine durante uno o varios turnos específicos.

5. Pergamino de puntuación por “ocupar territorios”. Este pergamino incluye el símbolo de una bandera, e indica los puntos de victoria que la nación obtendrá por ocupar los territorios indicados, en cualquier momento durante uno o varios turnos específicos.

6. Información de Referencia. Este espacio lista información importante sobre la nación, incluyendo las reglas especiales que se le deban aplicar en ciertos turnos específicos.

7. Símbolo de la nación. Cada nación tiene un símbolo y un color que la identifican. Por ejemplo, el símbolo de los romanos es un águila y su color es el amarillo, mientras que el símbolo de los pictos es una lanza y su color es el azul. El símbolo de cada nación aparece también en todos sus marcadores de juego.

comprobarán por orden todas las naciones, consultando sus Tarjetas de Nación para ver cuantos puntos de victoria le corresponden a cada nación por mantener territorios.

Una nación puntuará por mantener un territorio incluso si ya ha puntuado en un turno previo por mantener ese mismo territorio, e incluso si ya ha puntuado por ocupar dicho territorio (ver a continuación) tanto en ese mismo turno como en un turno previo.

OCUPAR TERRITORIOS

Otro método de cualquier nación para anotar puntos de victoria es ocupar ciertos territorios durante ciertos turnos concretos (**incluso durante turnos que no sean de puntuación**).

Esto viene indicado en la Tarjeta de Nación por el símbolo de una bandera, seguido del número de turno apropiado y los puntos de victoria que otorgará cada territorio que se ocupe. Por ejemplo, los galeses obtienen 12 puntos de victoria por ocupar York durante los turnos 8 y 9. Ocupar un territorio consiste en ser la única nación que tiene unidades allí **en cualquier momento** de su turno. Incluso, la nación puede conseguir puntos de victoria de este modo simplemente moviéndose a través del territorio indicado, durante el turno apropiado (asumiendo que no hayan presentes allí unidades de ninguna otra nación). Tan pronto como esa nación sea la única ocupante del territorio, recibirá el número correspondiente de marcadores de puntos de victoria.

Ejemplo: en el turno 15, los noruegos empiezan su turno de nación con 10 ejércitos en el mar del Norte. Mueven 3 de ellos al territorio de Bernicia, que está vacío, y de inmediato reciben 4 puntos de victoria por ello, ya que su Tarjeta de Nación indica que los noruegos recibirán esa cantidad de puntos por ocupar Bernicia durante el turno 15.

A continuación mueven sus ejércitos desde Bernicia hasta York, que se encuentra ocupado por tres ejércitos daneses. Los noruegos no reciben ningún punto de victoria por ocupar York, ya que en ese momento no son la única nación que tiene unidades allí. En la posterior Fase de Batallas y Retiradas (ver más adelante), si los ejércitos noruegos en

York consiguen eliminar a todos los ejércitos daneses que hay allí, y al menos un ejército noruego en York sobrevive a la batalla, entonces los noruegos recibirán de inmediato 10 puntos de victoria, ya que en ese momento serán la única nación con unidades en York.

Una misma nación sólo puede recibir puntos una vez por ocupar un territorio específico (así, por ejemplo, si los galeses puntúan por ocupar York en el turno 8, no pueden volver a puntuar por ocuparlo en el turno 9). No obstante, una nación puede puntuar por ocupar un territorio incluso si ha puntuado anteriormente por mantenerlo (como ya se ha explicado) y viceversa. La regla que hay que recordar es que **una nación puede puntuar múltiples veces por mantener un territorio, pero sólo puede puntuar una vez por ocupar un territorio**. En la página 17 se explica con mayor detalle cómo llevar el control de los territorios por los que cada nación ha puntuado al ocuparlos.

ELIMINAR UNIDADES

Una nación puede recibir puntos por eliminar unidades enemigas en una batalla (**incluso durante turnos que no sean de puntuación**). Esto se indica en la Tarjeta de Nación mediante el símbolo de una calavera, seguido del número de turno apropiado y los puntos de victoria que otorgará cada tipo de unidad que se elimine. Por ejemplo, los pictos obtienen 2 puntos de victoria por cada ejército romano que eliminen, y 6 puntos por cada Fuerte romano que eliminen, en cualquier turno. Por su parte, los romanos obtienen 6 puntos por eliminar al Líder belgae Boadicea durante los turnos 1 o 2.

Las naciones pueden obtener puntos de victoria por este motivo en cualquier momento de los turnos indicados. Tan pronto como una nación elimine una de las unidades enemigas que figuran en su Tarjeta de Nación, recibirá el número correspondiente de marcadores de puntos de victoria. Puede darse el caso de que una nación obtenga puntos de victoria por eliminar unidades enemigas, y aún así pierda la batalla.

Excepción: ciertas naciones sólo obtienen puntos de victoria por eliminar unidades si lo hacen **durante su turno de nación** (tal como viene indicado en su Tarjeta de Nación). Esto significa que no recibirán dichos puntos por eliminar unidades durante el turno de un oponente, y por tanto su único modo de puntuar por este método es siendo el atacante (ver “Fase III: Batallas y Retiradas” en la página 11). Esta regla se aplica únicamente para las unidades así especificadas en la Tarjeta de Nación. Por ejemplo, los sajones sólo reciben puntos de victoria por eliminar unidades de Caballería britano-romana si lo hacen durante el turno sajón, pero en cambio reciben puntos por eliminar Infantería y Fuertes romanos en cualquier momento en que lo hagan.

EL BRETWALDA Y EL REY

El cuarto método del que dispone una nación para lograr puntos de victoria es consiguiendo los títulos de “Bretwalda” o “Rey”. Puede elegirse un Bretwalda en los turnos 8, 9 y 10, y coronarse un Rey en los turnos 11, 12, 13, 14 y 16, tal como se indica en la Tabla Temporal del tablero mediante el símbolo de una corona. Tanto el Bretwalda como el Rey se describen con más detalle en la página 18.

LÍMITES A LOS PUNTOS DE VICTORIA

Tres naciones (los galeses, sajones y anglos) tienen restricciones especiales, llamadas “límites de puntos”, y que hacen referencia a los puntos de victoria que obtienen por mantener ciertos territorios.

LÍMITE DE PUNTOS DE LOS GALESES

En cualquier turno de puntuación, el total de puntos de victoria que los galeses obtendrán por mantener territorios fuera de Gales no puede ser mayor que la mitad del total de puntos que obtengan por mantener territorios dentro de Gales. Todos los puntos “sobrantes” por mantener territorios fuera de Gales se perderán.

Ejemplo: en el turno 7, los galeses mantienen ocho territorios fuera de Gales: Cheshire, March, Hwicce, Mercia del Norte, Mercia del Sur, Lindsey, Suffolk y Essex, cada uno de los cuales les podría otorgar 1 punto de victoria. Sin embargo, al mismo tiempo sólo han logrado mantener dos territorios dentro de Gales: Powys y Gwynedd, cada uno de los cuales les otorga 4 puntos de victoria. Por tanto, teniendo en cuenta que los galeses han obtenido un total de 8 puntos de victoria por sus territorios dentro de Gales, sólo podrán recibir 4 puntos de victoria (la mitad) por sus territorios fuera de Gales. Los otros 4 puntos de victoria por sus territorios fuera de Gales se pierden.

Este límite de los galeses a los puntos de victoria se indica de la siguiente manera en su Tarjeta de Nación: “Límite de puntos fuera de Gales (la mitad de puntos que en Gales)”.

LÍMITE DE PUNTOS DE LOS SAJONES

En cualquier turno de puntuación, el total de puntos de victoria que los sajones obtendrán por mantener territorios en Gales no puede ser mayor que la mitad del total de puntos que obtengan por mantener territorios en Inglaterra. Todos los puntos “sobrantes” por mantener territorios en Gales se perderán.

Este límite de los sajones a los puntos de victoria se indica de la siguiente manera en su tarjeta de Nación: “Límite de puntos en Gales (la mitad de puntos que en Inglaterra)”.

LÍMITE DE PUNTOS DE LOS ANGLÓS

En cualquier turno de puntuación, el total de puntos de victoria que los anglos obtendrán por mantener territorios en Escocia no puede ser mayor que la mitad del total de puntos que obtengan por mantener territorios en Inglaterra. Todos los puntos “sobrantes” por mantener territorios en Escocia se perderán.

Este límite de los anglos a los puntos de victoria se indica de la siguiente manera en su Tarjeta de Nación: “Límite de puntos en Escocia (la mitad de puntos que en Inglaterra)”.

PUNTOS DE VICTORIA ROMANOS

Los romanos pueden obtener puntos de victoria de tres maneras adicionales. Primero, al final del turno 5 puntúan por sus *limes* (naciones que se les hayan sometido, y Fuertes romanos que permanezcan intactos). Segundo, los belgae tienen la opción de someterse a los romanos durante el turno 1, en cuyo caso los romanos obtendrán 6 puntos de victoria. Tercero, los galeses, brigantes y pictos también pueden someterse a los romanos (durante cualquier turno), en cuyo caso los romanos obtendrán puntos de victoria por los territorios ocupados o mantenidos por la nación sometida, como si los romanos también hubiesen ocupado o mantenido dichos territorios.

UN TURNO DE JUEGO

BRITANIA se desarrolla a lo largo de 16 **turnos de juego**, en cada uno de los cuales las 17 naciones llevan a cabo sus **turnos de nación**. Cada turno de nación consta de cinco fases, que se describen a continuación.

Al principio de cada turno de juego, los jugadores deberán consultar la Tabla Temporal para comprobar qué eventos van a tener lugar durante ese turno. En la mayoría de turnos, esto incluirá la colocación de ejércitos invasores en diversas zonas de mar indicadas por la Tabla Temporal (ver “Descripción de la Tabla Temporal”, en la página 7).

Una vez que la Tabla Temporal haya sido consultada y se hayan colocado en el mapa los ejércitos invasores que correspondan, cada nación podrá llevar a cabo su turno de nación.

EL TURNO DE NACIÓN

En BRITANIA el orden de juego se determina por naciones, no por jugadores. Durante cada turno de juego, las naciones llevan a cabo sus turnos en el orden indicado por la Lista de Naciones que figura en el tablero. Así, los romanos juegan en primer lugar completando todas las fases de su turno de nación, seguidos por el turno de nación de los britano-romanos, luego el turno de nación de los belgae, luego el turno de nación de los galeses, etc.

En muchos turnos de juego se dará el caso de que haya naciones sin unidades disponibles. Por ejemplo, en el turno 1 los britano-romanos y todas las naciones listadas por detrás de los pictos aún no tienen unidades en el mapa. Si una nación todavía no ha entrado en el juego (o si ya lo ha abandonado) simplemente habrá que saltarse su turno de nación.

Cada turno de nación se divide en cinco fases, que aparecen brevemente listadas a continuación pero que se explican con todo detalle a lo largo del reglamento.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA TEMPORAL



1. El número de turno indica qué turno se está jugando en ese momento.

2. Bajo el número de turno se lista cada nación que recibirá nuevas unidades o se verá sujeta a reglas especiales ese turno. Si una nación recibe nuevas unidades, la Tabla Temporal listará el número de ejércitos y/o los nombres de los Líderes, además de indicar entre paréntesis el lugar concreto del mapa donde entrarán en juego (si procede).

3. Las naciones pueden beneficiarse de habilidades especiales durante algunos turnos. La Tabla Temporal incluye varios símbolos para indicar si alguna nación

puede llevar a cabo una Incursión, una Invasión mayor o utilizar movimiento por Barco ese turno.

4. Los turnos que incluyen una caja de texto con la frase "TURNO DE PUNTUACIÓN" indican que al final de ese turno las naciones podrán obtener puntos de victoria por los territorios que mantengan. Para saber qué territorios concretos puntuarán para cada nación, se deben consultar las Tarjetas de Nación.

5. El símbolo de una corona significa que ese turno, una vez que todas las naciones hayan completado su turno de nación, los jugadores podrán elegir un Bretwalda o coronar un Rey.

FASE 1: INCREMENTO DE POBLACIÓN

En esta fase las naciones pueden colocar nuevos ejércitos en el mapa, dependiendo del número de territorios que cada nación controle. Para más información consulta las páginas 7-8.

FASE 2: MOVIMIENTO

En esta fase el jugador que controla a la nación que está llevando a cabo su turno mueve sus ejércitos, posiblemente dando lugar a batallas. Para las reglas sobre el movimiento consulta las páginas 8-10.

FASE 3: BATALLAS Y RETIRADAS

En esta fase se resuelven las batallas y las retiradas. Para las reglas sobre batallas y retiradas consulta las páginas 11-13.

FASE 4: REPLIEGUE DE INCURSORES

En esta fase los ejércitos Incursores pueden elegir retirarse y volver al mar. Para las reglas sobre Incursores, consulta las páginas 9-10, y para las reglas sobre el repliegue de Incursores consulta la página 13.

FASE 5: SOBREPoblACIÓN

En esta fase, si el número de ejércitos que una nación tiene en el mapa (excepto en zonas de mar) es más del doble que el

número de territorios que está ocupando, la nación debe eliminar los ejércitos sobrantes. Este procedimiento se explica con detalle en la página 13.

FIN DEL TURNO DE JUEGO

Tras la fase de Sobrepoblación, el turno de nación finaliza y da comienzo el de la siguiente nación de la lista. Una vez que todas las naciones han completado su turno de nación, los jugadores deben llevar a cabo los dos siguientes pasos, por orden:

PASO 1: PUNTUAR POR MANTENER TERRITORIOS

Los jugadores deben consultar la Tabla Temporal para comprobar si ese ha sido un turno de puntuación (los turnos 5, 7, 10, 13 y 16). Al final de un turno de puntuación, cada nación obtiene puntos de victoria por mantener los territorios indicados en su Tarjeta de Nación (tal como se ha descrito en el apartado "Mantener territorios" de las páginas 4-5). Estos puntos otorgados al final de un turno de juego son adicionales a los puntos que haya obtenido cada nación durante su turno de nación.

PASO 2: PUNTUAR POR EL BRETWALDA O EL REY

Al final de algunos turnos, indicados en la Tabla Temporal por el símbolo de una corona, los jugadores determinan si alguna nación puede elegir un Bretwalda o coronar un Rey. Se puede elegir un Bretwalda en los turnos 8, 9 y 10, y coronar un Rey en

los turnos 11, 12, 13, 14 y 16. El procedimiento para elegir un Bretwalda o coronar un Rey, así como el número de puntos que una nación recibe por ello, se describen en detalle en la página 18.

Tras completar estos dos pasos, el turno de juego finaliza. El marcador de turno se hace avanzar un espacio en la Tabla Temporal, y comienza el siguiente turno de juego.

FASE I: INCREMENTO DE POBLACIÓN

Uno de los métodos principales para que una nación consiga más ejércitos es incrementar su población, lo cual se consigue ocupando territorios.

Excepción: Los romanos no incrementan su población, sino que en vez de eso reciben refuerzos. Consulta "Refuerzos romanos" en la página 14.

Durante la Fase de Incremento de Población de una nación, el jugador que la controla debe contar los puntos de población de todos los territorios ocupados por ejércitos de dicha nación. Cada territorio con terreno normal otorgará a la nación 2 puntos de población, mientras que cada territorio con terreno dificultoso le otorgará sólo 1 punto de población. A este total se le deberán sumar los puntos de población que a la nación le hayan sobrado del turno anterior, tal como se indique en el Contador de Población. Por cada 6 puntos de población, la nación recibirá una nueva unidad de Infantería de su pila de marcadores. Los puntos de población sobrantes (si los hay) se guardarán para el próximo turno. Para indicar esto, se colocará el marcador de población en el espacio correspondiente del Contador de Población.

Ejemplo: durante la Fase de Incremento de Población de los galeses, su marcador de población indica que tienen 3 puntos de población sobrantes del turno anterior, y sus ejércitos ocupan territorios por valor de 11 puntos de población más, lo cual hace un total de 14 puntos de población. Los galeses reciben así dos nuevos ejércitos (si les quedan disponibles) y su marcador de población es colocado en el espacio del "2" del Contador de Población.

Un jugador no puede negarse a incrementar la población de ninguna de sus naciones. Esto puede resultar en que alguna nación acabe teniendo en el mapa más ejércitos de los que puede mantener (ver "Fase V: Sobrepoblación", en la página 13); en tal caso, si el jugador no quiere perder ejércitos en la siguiente Fase de Sobrepoblación, se verá obligado a mover sus unidades y posiblemente atacar a otras naciones.

El número de ejércitos que cada nación puede tener a la vez en el mapa está limitado por la cantidad de marcadores incluidos en el juego. En la página 20 figura un listado completo del número de unidades de cada tipo que tiene a su disposición cada nación. Si a una nación ya no le quedan más unidades de Infantería, no podrá recibir nuevos ejércitos debido al Incremento de Población. El jugador podrá guardarse un máximo de 5 puntos de población para el próximo turno, pero todos los puntos que le sobren por encima de 5 se perderán.

Nota: tanto los britano-romanos como los normandos disponen de unidades de Caballería. Estas unidades sólo pueden entrar en juego en los turnos 7, 15 y 16, tal como se especifica en la Tabla Temporal. Nunca pueden entrar en juego mediante la inversión de puntos de población.



MOVIMIENTO NORMAL

Los tres ejércitos galeses en Avalon tienen varios posibles destinos a los que desplazar-se durante su Fase de Movimiento:

1. Uno o más ejércitos galeses pueden elegir moverse hasta las Downlands.
2. Los ejércitos galeses no pueden moverse a las Downlands y luego seguir hasta Sussex, porque las Downlands son un territorio con terreno dificultoso.
3. Uno o más ejércitos galeses pueden moverse hasta Wessex. Si sólo uno o dos ejércitos lo hacen, deberán detenerse al llegar allí debido al ejército enemigo que hay en dicho territorio.
4. En cambio, si los tres ejércitos galeses se mueven hasta Wessex los galeses superarán a su oponente por más de 2 a 1, con lo cual dos de sus ejércitos deberán detenerse al llegar allí, pero el tercero podrá sobrepasar al enemigo y seguir moviendo hasta Sussex.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE ESTRECHOS Y POR BARCO

En el turno 9, los sajones pueden llevar a cabo movimiento por Barco. El ejército sajón en Devon tiene diferentes posibilidades entre las que elegir:

5. Puede usar el estrecho para moverse hasta Gwent, lo cual consumiría todo su movimiento (ya que para poder usar un estrecho, un ejército debe empezar su movimiento en un lado del estrecho y finalizarlo al otro lado, justo tras haber cruzado).
6. Puede moverse desde Devon hasta Dyfed, pero entonces no podrá seguir moviendo hasta Powys (porque usar el estrecho consume todo el movimiento del ejército).
7. Puede usar su movimiento por Barco para salir a una zona de mar, y desde allí desembarcar en un territorio costero adyacente. En este ejemplo, la flecha nº 7 muestra que el ejército podría salir desde Devon hasta el océano Atlántico, y a continuación desembarcar en Hwicce. Aunque en el diagrama no aparece, desde el océano Atlántico también podría desembarcar en Powys, Gwynedd, Clwyd o Cheshire; o incluso podría usar el movimiento por Barco para salir al canal de la Mancha y desde ahí desembarcar en algún otro territorio costero adyacente.

COLOCAR NUEVOS EJÉRCITOS

Los nuevos ejércitos de Infantería obtenidos durante la Fase de Incremento de Población deben ser colocados en territorios ocupados por otros ejércitos de esa misma nación. No se puede colocar más de un ejército por territorio, a menos que no haya otra alternativa. Por ejemplo, esto puede ocurrir si algunos territorios ya están ocupados por el máximo número de ejércitos que permiten los límites de apilamiento (tal como se explica en la página 9). Si, debido a los límites de apilamiento, un jugador no tiene ningún territorio en el que colocar un ejército recibido durante la Fase de Incremento de Población, dicho ejército se perderá, y el marcador de población de esa nación se colocará en el espacio del "5" en el Contador de Población (si no estaba ya allí).

Nota: los noruegos, normandos y sajones reciben refuerzos especiales al principio del turno 16. Estos refuerzos especiales se describen con detalle en la página 18.

FASE II: MOVIMIENTO

Durante la fase de Movimiento de una nación, el jugador que la controla tiene la opción de mover algunos, todos o ninguno de los ejércitos de dicha nación. Los ejércitos no pueden moverse a zonas de mar salvo mediante el movimiento por Barco (que se explica en la página 9), o durante un turno de Incursión (página 10).

Los ejércitos normales (es decir, todos excepto la Infantería romana y la Caballería) pueden moverse hasta **dos** territorios por turno. Por ejemplo, un ejército que empiece su turno en Essex podría moverse a Suffolk, y de ahí a Norfolk. No obstante, hay que tener en cuenta que un ejército deberá finalizar su movimiento en cuanto entre en un territorio con terreno dificultoso (los de un color más oscuro), aunque ese haya sido sólo su primer movimiento.

Las unidades de Caballería e Infantería romana pueden moverse hasta **tres** territorios por turno, pero como en el caso anterior deberán detenerse en cuanto entren en un territorio con terreno dificultoso.

Existen dos excepciones principales a estas reglas básicas de movimiento. En primer lugar, los ejércitos con Líderes pueden moverse tres territorios por turno, y además no se ven obligados a detenerse al entrar en territorios con terreno dificultoso (los Líderes se explican en las páginas 13-14). Y en segundo lugar, los ejércitos romanos pueden utilizar las carreteras romanas para moverse uno o más espacios adicionales en un mismo turno (las carreteras romanas se describen en detalle en las páginas 14-15).

Todas las unidades deben detenerse al entrar en un territorio que contenga unidades enemigas, a menos que sean capaces de "sobrepasarlas" para seguir moviendo (lo cual se explica en la página 9).

LOS ROMANOS

La ocupación romana de Britania desde el 43 AD hasta el siglo IV moldeó la historia británica de innumerables maneras. Como imperio de conquistadores, los romanos eran muy diferentes (particularmente, en términos de poderío militar) de las otras gentes que ocuparon la isla de Britania durante ese mismo periodo de tiempo. En el juego dichas diferencias se reflejan de varias formas. En primer lugar, los romanos empiezan la partida con más ejércitos que cualquier otra nación. En segundo lugar, los ejércitos romanos tienen mucha más movilidad que los demás. Y en tercer lugar, son bastante más efectivos en combate.

Sin embargo, aunque estas son las diferencias más llamativas entre los romanos y las demás naciones, no son las únicas. Los romanos pueden construir Fuertes (unas unidades especiales que funcionan como ejércitos normales sin capacidad de movimiento, que permiten a los ejércitos romanos moverse múltiples veces por turno usando las “carreteras romanas”, y que además si están intactos al final del turno 5 les otorgan puntos de victoria). Los romanos no tienen una Fase de Incremento de Población como la de las otras naciones (en vez de eso reciben cada turno un número variable de refuerzos llegados desde Roma), y se saltan por completo la Fase de Sobrepoblación. Algunas naciones (los belgae, galeses, brigantes y pictos) pueden someterse al dominio romano, por lo cual los romanos recibirán puntos de victoria. Finalmente, los romanos abandonan el juego tras el turno 5, siendo reemplazados por los britano-romanos (esto simula la retirada de las legiones romanas de Britania en el siglo IV).

Las reglas especiales que gobiernan a la nación romana se explican con todo detalle en las páginas 14 a 17. Se recomienda que el jugador que va a controlar a los romanos repase dichas reglas especiales antes de empezar la partida.

ESTRECHOS

En el mapa hay cuatro símbolos de estrechos, representados por flechas amarillas. Estos estrechos conectan las islas Hébridas con Skye, las islas Órcadas con Caithness, Dyfed con Devon, y Gwent con Devon. Los ejércitos pueden cruzar un estrecho de un lado a otro como si el territorio del otro lado estuviese adyacente, ignorando la zona de mar que hay entre ambos territorios. No obstante, esto consumirá todo el movimiento del ejército para ese turno. Es decir, que para poder utilizar un estrecho, el ejército deberá empezar su movimiento en uno de los dos territorios conectados por el estrecho, y terminar en el otro (**Excepción:** las carreteras romanas, tal como se explica en las páginas 14-15).

LIMITES DE APILAMIENTO

El número de ejércitos de una misma nación que pueden coexistir a la vez en el mismo territorio está estrictamente limitado en la mayoría de casos. Cada nación (excepto los romanos) puede tener en circunstancias normales **un máximo de tres ejércitos en cada territorio con terreno normal, y dos ejércitos en cada territorio con terreno dificultoso**. Como excepción a esta regla, cada nación puede tener un único caso de “**sobreapilamiento**” en todo el mapa. Este sobreapilamiento puede consistir en un grupo de cualquier número de ejércitos en un territorio con terreno normal, o un grupo de hasta cuatro ejércitos en un territorio con terreno dificultoso (pero no ambas cosas).

Excepción: los romanos pueden tener cualquier número de ejércitos en cada territorio con terreno normal, y hasta cuatro ejércitos en cada territorio con terreno dificultoso. Los Fuertes romanos no cuentan para este límite de apilamiento. Dado que los romanos no se atienen a las reglas normales de apilamiento, tampoco les afecta la regla de un único sobreapilamiento.

Los límites de apilamiento que se han descrito deben cumplirse al final de la Fase de Movimiento de cada nación, pero **no es necesario que se cumplan durante el movimiento**. Los límites de apilamiento se aplican por separado para cada nación que tenga ejércitos en un territorio tras una Fase de Movimiento.

Los límites de apilamiento no pueden ser superados durante la Fase de Incremento de Población, ni tampoco pueden ser superados como resultado de una retirada (las retiradas se explican en las páginas 11-13).

Excepciones: los límites de apilamiento pueden superarse al colocar los refuerzos belgae del turno 1, y también al colocar los refuerzos britano-romanos del turno 7 (ver página 15).

SOBREPASAR

Cuando un jugador mueve uno o más ejércitos a un territorio ocupado por otra nación, se inicia una batalla. Por lo general, todos los ejércitos que se muevan hasta dicho territorio deberán detenerse y luchar en la batalla. No obstante, en algunos casos parte de los ejércitos en movimiento podrán ignorar al enemigo y seguir moviéndose: a esto se le llama “**sobrepasar**” al enemigo.

Si el número de ejércitos que se mueven a un territorio es igual o menor que el doble de fuerzas enemigas en dicho territorio (contando los ejércitos y los Fuertes o Burhs, pero no los Líderes), entonces todos los ejércitos en movimiento deberán detenerse en el territorio y luchar en la batalla. En cambio, si los ejércitos en movimiento superan a las fuerzas enemigas por más de un factor de 2 a 1 (es decir, por más del doble), los ejércitos en exceso de ese factor de 2 a 1 podrán sobrepasar al enemigo

y seguir moviendo, sin tener que detenerse en ese territorio. Por supuesto, los ejércitos que sobrepasen al enemigo aún deberán seguir cumpliendo todas las demás restricciones del juego respecto al movimiento (por ejemplo, el terreno dificultoso seguirá obligándoles a detenerse de manera normal).

Nótese que, dado que algunos ejércitos pueden moverse un máximo de tres territorios, podrían incluso sobrepasar al enemigo en dos territorios consecutivos durante un mismo movimiento (en caso de que en ambos territorios entrasen con más del doble de tropas de las que tiene allí el oponente).

MOVIMIENTO POR BARCO

Durante algunos turnos, ciertas naciones pueden beneficiarse del uso de Barcos para mover sus unidades. Los turnos en que una nación dispondrá de movimiento por Barco se indican en su Tarjeta de Nación (mediante la palabra “Barcos”). En la Tabla Temporal también se indica si una nación dispondrá de Barcos ese turno, en este caso mediante el símbolo de un barco como el que figura al principio de este párrafo (junto al título).

El movimiento por Barco permite a una nación mover sus unidades a través de una zona de mar (pero no acabar su movimiento en ella). La unidad sale a una zona de mar adyacente al territorio costero donde se encuentra, e inmediatamente desembarca en otro territorio costero adyacente a esa misma zona de mar. Este no es un movimiento adicional, gratuito ni nada parecido, sino que se considera parte del movimiento normal de la unidad para ese turno. Nótese que al usar Barcos cada unidad puede salir a una zona de mar diferente, pero ninguna unidad puede moverse a través de más de una zona de mar.

Ejemplo: durante un turno con movimiento por Barco, un ejército en Kent podría moverse hasta York o Cornwall (o a cualquier otro territorio costero entre estos dos); un ejército en Mar podría moverse hasta York o Skye (o a cualquier otro territorio costero entre estos dos).

En una Invasión mayor, el movimiento por Barco podrá utilizarse durante una o ambas partes de la misma, siempre y cuando se cumplan todas las demás reglas al respecto (ver “Invasiones mayores” en la página 10).

INVASIONES E INCURSIONES

A lo largo de la partida irán entrando en juego nuevos ejércitos Invasores que se colocarán en las zonas de mar indicadas por la Tabla Temporal. Estos ejércitos representan, en términos generales, oleadas de gente que desembarcaron en las costas de Britania en algún momento particular de la historia. En la Tabla Temporal, cada Invasión aparece listada bajo el nombre de la nación que la llevará a cabo. La tabla indica el número de ejércitos Invasores que recibirá la nación ese turno, así como la zona de mar (en paréntesis) en la que dichos ejércitos deberán ser colocados. Al principio de cada turno de juego, los jugadores colocarán sus ejércitos Invasores en las zonas de mar apropiadas, tal como indique la Tabla Temporal.

Ejemplo: en la Tabla Temporal, en el espacio correspondiente al turno 8, bajo la palabra “Irlandeses” se puede leer “1 Invasor (océano Atlántico)”, bajo la palabra “Escotos” se puede leer “1 Invasor (mar de Irlanda)”, y bajo la palabra “Anglos” se puede leer “2 Invasores (mar del Norte)”. Esto indica que al principio del turno 8 dichos jugadores deben colocar un ejército irlandés en la zona del océano Atlántico, 1 ejército escoto en la zona del mar de Irlanda, y dos ejércitos anglos en la zona del mar del Norte.

INCURSIONES PICTAS

A diferencia de otras naciones, cuando los pictos llevan a cabo un turno de Incursión (turnos 4 y 5), todos sus ejércitos se consideran Incursores, incluso aquellos que han empezado su turno de nación estando en tierra. Además, uno o más de sus ejércitos en tierra pueden moverse por Barco a una zona de mar adyacente, seguidamente desembarcar en un territorio adyacente a dicha zona de mar, combatir allí en una batalla, y finalmente retirarse o replegarse (durante la Fase de Repliegue de Incursores) hasta el territorio en el que estaban originalmente, siempre y cuando dicho territorio siga sin estar ocupado por ninguna otra nación. Este tipo de movimiento se puede repetir con todos los ejércitos pictos que se quiera, mientras hayan empezado su turno de nación en tierra.

Los pictos no pueden llevar a cabo Incursiones por tierra: deben llevarlas a cabo moviéndose por mar.

Cualquier ejército que se encuentre en una zona de mar al principio de su turno deberá hacer una de las siguientes cosas:

1. Moverse directamente desde la zona de mar hasta un territorio costero adyacente. Entonces, según las reglas normales de movimiento, podrá (si quiere) moverse un territorio adicional.
2. Moverse hasta una zona de mar adyacente y a continuación desembarcar en un territorio costero adyacente a esa segunda zona de mar. Algunas naciones tienen ciertas restricciones especiales al utilizar esta opción (ver más adelante).
3. Durante un turno de Incursión o durante la primera parte de una Invasión mayor, los ejércitos pueden permanecer en la zona de mar en la que han empezado el turno (ver "Invasiones mayores" y "Turnos de Incursión", más adelante).

COSAS A TENER EN CUENTA SOBRE LOS INVASORES

Tras desembarcar, las Infanterías romanas, las Caballerías y los ejércitos con un Líder pueden moverse un territorio adicional si así lo desean (siguiendo las reglas de movimiento).

Normalmente, todos los ejércitos deben finalizar su Fase de Movimiento en un territorio, y no en una zona de mar (con dos **importantes excepciones**: las Invasiones mayores y los turnos de Incursión, como se verá más adelante).

Los ejércitos que empiecen su Fase de Movimiento en una zona de mar nunca podrán moverse dos zonas de mar antes de desembarcar en un territorio.

Cuando desembarquen varias unidades que estén en una misma zona de mar, no será necesario que todas lo hagan en el mismo territorio.

En una misma zona de mar puede haber cualquier número de ejércitos de cualquier número de naciones. En las zonas de mar nunca hay batallas, y se ignoran por completo las reglas de límites de apilamiento.

RESTRICCIONES A LAS INVASIONES

Varias naciones tienen restricciones adicionales acerca de dónde pueden desembarcar a sus Invasores. Estas restricciones se listan en sus respectivas Tarjetas de Nación (en el apartado "Información de Referencia"). Por ejemplo, en la Tarjeta de Nación de los irlandeses dice "Los Invasores deben desembarcar al sur de Galloway". Cuando una Tarjeta de Nación dice que los Invasores deben desembarcar al "norte" o al "sur" de cierto territorio, **no está permitido desembarcar en el territorio mencionado**. Por lo tanto, los Invasores irlandeses no podrían desembarcar en Galloway (aunque sí que podrían, por ejemplo, desembarcar en Cumbria y a continuación moverse normalmente por tierra hasta Galloway).

Las restricciones a los Invasores se aplican únicamente a las unidades que han empezado su turno de nación en una zona de mar, no a las unidades que han empezado su turno en tierra y utilizan el movimiento por Barco. Por ejemplo, los Invasores jutos no pueden moverse al océano Atlántico, pero las unidades jutas que durante el turno 6 hayan empezado su turno de nación en tierra podrán moverse al océano Atlántico por Barco (si así lo desean).

INVASIONES MAYORES

En ciertos turnos algunas naciones pueden llevar a cabo Invasiones mayores. Esto se indica en la Tabla Temporal mediante el símbolo de dos armas cruzadas sobre un escudo, como el que figura al principio de este párrafo (junto al título).

Durante un turno de Invasión mayor, todas las unidades de una nación (tanto si están en tierra como en mar) pueden moverse y atacar dos veces. En un turno en el que una nación disponga de una Invasión mayor, el jugador que controla a dicha nación llevará a cabo dos Fases de Movimiento y dos Fases de Batallas y Retiradas, en el siguiente orden: Primera Fase de Movimiento, Primera Fase de Batallas y Retiradas, Segunda Fase de Movimiento, Segunda Fase de Batallas y Retiradas. Las demás fases del turno de nación no se duplican.

Los ejércitos de una nación que está llevando a cabo una Invasión mayor pueden permanecer en el mar (sin moverse) durante la Primera Fase de Movimiento. No obstante, todos los ejércitos de la nación deberán ocupar territorios al final de la Segunda Fase de Movimiento (a menos que estén llevando a cabo un turno de Incursión, como se explicará a continuación).

TURNOS DE INCURSIÓN

Durante algunos turnos, se considera que ciertas naciones están llevando a cabo **Incursiones**. Esto se indica en su Tarjeta de Nación mediante la palabra "Incursiones". En la Tabla Temporal también se indican los turnos en los que una nación llevará a cabo Incursiones, en este caso mediante el símbolo de una casa en llamas como el que figura al principio de este párrafo (junto al título).

Ejemplo: en el turno 6 los irlandeses y los escoceses llevarán a cabo turnos de Incursión, ya que así se indica tanto en sus respectivas Tarjetas de Nación como en la Tabla Temporal.

Durante un turno de Incursión, todos los ejércitos de la nación afectada que estén en una zona de mar al principio de su turno de nación (no sólo aquellos que hayan sido colocados

en el mapa al principio del turno) se considerarán ejércitos Incursores para ese turno. En términos históricos, estos ejércitos representan tropas que volvieron a sus hogares tras invadir y saquear Britania. En términos de juego, los ejércitos Incursores pueden terminar su turno de nación en una zona de mar (aunque en realidad, como ya se ha dicho, se considerará que lo que han hecho es volver a sus respectivos lugares de origen). Los ejércitos Incursores pueden terminar su movimiento en una zona de mar por tres procedimientos diferentes:

1. Permanecer en el mar

El jugador puede decidir simplemente que sus ejércitos Incursores no se muevan de las zonas de mar en las que han empezado el turno.

2. Retirarse al mar

Los ejércitos Incursores pueden, tras desembarcar y enzarse en una batalla, retirarse de vuelta a la zona de mar en la que comenzaron el turno. Para las reglas completas sobre cómo retirar ejércitos de vuelta al mar, consulta "¿A dónde puede retirarse el atacante?" en la página 12.

3. Replegarse al mar

Los ejércitos Incursores pueden **replegarse** al mar durante la Fase de Repliegue de Incursores, tal como se describe en el apartado "Fase 4: Repliegue de Incursores" en la página 13. Durante dicha fase, el jugador simplemente elige los que quiera de entre sus ejércitos Incursores y los vuelve a colocar en las zonas de mar en las que empezaron el turno, sin importar si el camino de vuelta hacia el mar está obstaculizado por territorios con unidades enemigas. La Fase de Repliegue de Incursores tiene lugar tras la Fase de Batallas y Retiradas. Por tanto, los ejércitos Incursores pueden desembarcar, combatir, y a continuación replegarse de vuelta al mar para asegurarse de que nadie les ataque a ellos durante ese mismo turno de juego.

COSAS A TENER EN CUENTA SOBRE LAS INCURSIONES

Los ejércitos que empiezan su turno de nación en tierra no son considerados ejércitos Incursores, aunque su nación esté llevando a cabo un turno de Incursión. Por tanto, dichas unidades no podrán huir durante la Fase de Repliegue de Incursores (**Excepción**: las Incursiones pictas, tal como se describe en la caja de texto al principio de esta misma página).

La Invasión mayor de los escotos en el turno 7 y la Invasión mayor de los nórdicos en el turno 11 también se consideran turnos de Incursión. Esto retrasa la Fase de Repliegue de Incursores hasta justo después de la **segunda** Fase de Batallas y Retiradas. Así pues, los turnos de esas dos naciones en esos dos casos específicos tendrán el siguiente orden de fases: Primera Fase de Movimiento, Primera Fase de Batallas y Retiradas, Segunda fase de Movimiento, Segunda Fase de Batallas y Retiradas, Fase de Repliegue de Incursores. Al igual que en los demás turnos de Incursión, sólo los ejércitos que hayan empezado su turno de nación en una zona de mar serán considerados ejércitos Incursores.

En el turno 11, todos los ejércitos Incursores daneses deben haber vuelto al mar al final del turno de nación danés, tal como indican tanto la Tabla Temporal como su Tarjeta de Nación. Para volver al mar pueden utilizar cualquier de los tres procedimientos antes descritos.

Las restricciones que figuran en algunas Tarjetas de Nación para los ejércitos Invasores se aplican igualmente a los ejércitos Incursores.

EJEMPLOS DE BATALLA



1. Un ejército galés se mueve a Avalon para combatir contra un ejército belga. El jugador belga saca un 6 en su tirada mientras que el jugador galés saca un 4.

Resultado: el ejército galés es eliminado.

2. Dos ejércitos galeses se mueven a las Downlands para combatir contra un ejército belga. El jugador belga saca un 5 en su tirada mientras que el jugador galés saca un 2 y un 5.

Resultado: el ejército belga sobrevive, ya que se está defendiendo en terreno difícil y por tanto sólo resulta eliminado con una tirada de 6. Por su parte el jugador galés pierde un ejército por la tirada de 5 de su oponente. El jugador belga debe entonces decidir si quiere retirarse o seguir luchando. Si decide quedarse, entonces es el jugador galés quien tiene la oportunidad de elegir entre retirarse a Wessex o seguir con la batalla.



3. Un ejército belga se mueve a Sussex para atacar a una Infantería romana y un Fuerte romano. El jugador romano saca un 5 en la tirada por su Infantería, y un 4 por su Fuerte, mientras que el jugador belga saca un 5.

Resultado: el jugador belga pierde un ejército por la tirada de 5 de la Infantería romana, ya que las Infanterías romanas eliminan a las Infanterías oponentes con tiradas de 4 o más. Si el jugador belga hubiese llevado dos ejércitos a la batalla, el segundo no habría resultado eliminado por la otra tirada de 4, ya que los Fuertes romanos combaten como Infanterías normales, y no como Infanterías romanas (y eliminan a las Infanterías enemigas con 5 o más).

Ninguna unidad romana resulta eliminada por la tirada de 5 del jugador belga. Los Fuertes romanos son eliminados con 5 o más, pero sólo si antes se ha logrado eliminar a todos los ejércitos romanos presentes en la batalla (y para eliminar a cada ejército romano hace falta una tirada de 6).

FASE III: BATALLAS Y RETIRADAS

Si al final de una Fase de Movimiento hay unidades de dos naciones distintas en un mismo territorio, deberá tener lugar una batalla (incluso si ambas naciones están controladas por el mismo jugador). El combate sólo puede darse en territorios, nunca en zonas de mar. El jugador que ha provocado la batalla al mover sus unidades hasta el territorio en cuestión será considerado el atacante, mientras que el jugador que ya tenía unidades en dicho territorio será el defensor. Si al final de una Fase de Movimiento hay varias batallas por resolver, el jugador atacante elegirá el orden en el que irán siendo resueltas.

INICIO DE UNA BATALLA

Tanto el jugador atacante como el defensor lanzarán un dado por cada ejército y Fuerte/Burh que tengan en el territorio de la batalla. Si un jugador tiene diferentes tipos de unidades en la batalla, deberá lanzar por separado los dados para cada uno de esos tipos de unidades. Por ejemplo, un jugador que controle a los romanos lanzará los dados de sus Infanterías por separado de los dados por sus Fuertes, en vez de limitarse a lanzar todos sus dados a la vez y asignar después los resultados.

Las tiradas de dados determinarán cuantos ejércitos enemigos resultan eliminados. Los ejércitos eliminados serán retirados del mapa.

Los ejércitos resultan eliminados de acuerdo con las siguientes reglas:

1. Una Infantería normal eliminará a una Infantería normal del enemigo con una tirada de 5 o más.
2. Una Infantería romana o una Caballería eliminarán a una Infantería normal del enemigo con una tirada de 4 o más.
3. Una Infantería romana o una Caballería serán eliminadas con una tirada de 6 o más, sin importar qué tipo de unidad ha sido la que las ha atacado.
4. Cualquier ejército defensor en un terreno difícil será eliminado con una tirada de 6 o más.

COSAS A TENER EN CUENTA SOBRE LAS BATALLAS

Durante las batallas, los Fuertes romanos y los Burhs sajones se comportan como Infanterías normales.

Se considera que todas las tiradas de dado son simultáneas, independientemente de qué jugador haya lanzado los dados primero.

Un jugador puede encontrarse en el caso de que varias de sus propias naciones estén compitiendo por los mismos objetivos. Por tanto, es completamente legal que dos naciones de un mismo jugador se ataquen entre sí. El jugador que controla a ambas naciones tomará todas las decisiones respecto a la batalla (como las retiradas y demás), pero otro jugador deberá lanzar los dados por una de las dos naciones.

ELIMINAR FUERTES ROMANOS

Cualquier ejército romano que esté en el mismo territorio que un Fuerte romano deberá ser eliminado por el atacante antes de poder eliminar el Fuerte. Por tanto, una tirada de 5 no eliminará el Fuerte a menos que todos los ejércitos romanos presentes sean a su vez eliminados durante ese mismo asalto de batalla mediante tiradas de 6.

Ejemplo: cuatro ejércitos están atacando un territorio con un Fuerte romano y una Infantería romana. El atacante lanza a la vez sus cuatro dados. Si en ellos saca al menos un 6, la Infantería romana será eliminada, y en tal caso cualquier otro dado en el que hubiese sacado un 5 o 6 eliminará el Fuerte. En cambio, si saca cuatro tiradas de 5 no logrará eliminar ninguna de las unidades romanas, ya que no ha obtenido el 6 necesario para eliminar primero a la unidad de Infantería.

Nota: la regla sobre "Eliminar Fuertes romanos" no se aplica a los Burhs sajones. Los Burhs sajones son eliminados igual que si fueran Infanterías normales. Además, deben ser elegidos para su eliminación antes que las Infanterías sajones (ver "Burhs sajones" en la página 17).

DECIDIR QUÉ UNIDAD ELIMINAR

En las batallas en las que hay unidades de Caballería y de Infantería normal en el mismo bando, las tiradas de 5 eliminan Infanterías normales, mientras que las tiradas de 6 pueden eliminar Caballerías o Infanterías normales, a elección del **oponente** (es decir, a elección del jugador que ha hecho la tirada).

EJEMPLOS DE RETIRADAS



Los sajones han atacado a un ejército galés en Mercia del Norte, desde Suffolk. También hay unidades sajonas en Powys y Mercia del Sur. Asimismo, hay otro ejército galés en Hwicce. El jugador galés decide retirarse de Mercia del Norte. Puede hacerlo a Lindsey o a York, porque son dos territorios adyacentes que están vacíos y que a su vez no están adyacentes a otros territorios con unidades sajonas (aparte de Mercia del Norte, que al ser el territorio de la batalla no cuenta para esto). En cambio no podría retirarse a Suffolk, porque de ahí es de donde han venido los atacantes. Tampoco podría retirarse a March, debido al ejército sajón que hay en Powys. El ejército galés podría también retirarse a Hwicce, incluso aunque esté adyacente a Powys, debido a que en Hwicce hay otra unidad galesa.



Un ejército anglo está en Sussex y otro en Kent. Tres ejércitos sajones se mueven desde Wessex hasta Sussex. Dos de ellos deben detenerse al llegar a Sussex, pero el tercer ejército sajón puede sobrepasar al enemigo y seguir moviendo hasta Kent. En la Fase de Batallas y Retiradas el jugador sajón elige resolver primero la batalla de Kent.

Los ejércitos del atacante sólo pueden retirarse a los territorios desde los que han entrado en la batalla. En este caso, el ejército en Kent no podría retirarse a ninguna parte porque el territorio desde el que ha entrado en la batalla (Sussex) contiene ejércitos de otra nación.

Los jugadores **no** tienen que especificar antes de tirar los dados a qué unidad enemiga atacarán con cada una de sus unidades.

No obstante, excepto en esta situación específica entre Infantería y Caballería, en los demás casos será el **dueño** de las unidades quien decida cuales van a ser eliminadas. Si todos los ejércitos que tiene en ese territorio son del mismo tipo, puede esperar hasta el final de la batalla para elegir los que serán eliminados (esto puede ser importante durante los turnos de Incursión, en los que los ejércitos que hayan empezado su turno en el mar podrán retirarse al mar durante la batalla, mientras que los que hayan empezado su turno en tierra no podrán hacerlo; también puede resultar importante si las unidades han atacado desde diferentes territorios, y por tanto se ven limitadas a retirarse a dichos territorios).

FINAL DE UNA BATALLA

La batalla continúa hasta que todos los ejércitos y Fuertes/Burhs de uno o ambos jugadores han sido eliminados, o hasta que uno de los dos jugadores **retira** todas sus unidades del territorio.

Una vez se han hecho todas las tiradas de dados y se han eliminado las unidades correspondientes, se comprueba si ambos jugadores siguen teniendo unidades supervivientes en el territorio. Si no es así, la batalla finaliza de inmediato. En cambio, si ambos jugadores siguen teniendo al menos una unidad superviviente en el territorio, el defensor tiene ahora la opción de retirar unidades. Si tras ejercitar esta opción todavía sigue habiendo al menos una unidad defensora en el territorio, el atacante tiene entonces la opción de retirar unidades. Tanto el atacante como el defensor pueden elegir retirar algunas, todas o ninguna de las unidades que tienen en el territorio.

Si sigue habiendo en el territorio unidades de ambos bandos una vez que cada jugador haya tenido una oportunidad para retirarse, se lleva a cabo otro asalto de batalla.

Este procedimiento se repite hasta que sólo una nación ocupe el territorio (o hasta que todas las unidades que a ambas naciones les quedaban en la batalla sean eliminadas al mismo tiempo).

¿A DÓNDE PUEDE RETIRARSE EL DEFENSOR?

Cuando la nación defensora se retira de una batalla, sus unidades tienen diversas opciones de territorios a los que retirarse. El jugador no tiene que retirar todas sus unidades al mismo sitio, sino que puede repartirlas entre varios territorios. Los territorios a los que se puede retirar legalmente son:

1. Territorios adyacentes que estén ocupados únicamente por unidades de esa misma nación.
2. Territorios adyacentes que estén vacíos, y que no se encuentren a su vez adyacentes a otro territorio ocupado únicamente por unidades de la nación atacante (sin contar para esto el propio territorio de la batalla).

En estos dos casos, los territorios adyacentes incluyen también los que se encuentren conectados al territorio de la batalla mediante un estrecho. No obstante, las unidades de la nación atacante que estén a un lado del estrecho no podrán impedir la retirada de unidades defensoras al territorio del otro lado del estrecho (por ejemplo, un ejército de la nación atacante en Devon no impedirá que las unidades defensoras se retiren desde Dyfed hasta Gwent).

El defensor nunca puede retirar unidades a:

1. Una zona de mar.
2. Un territorio que contenga unidades enemigas.
3. Uno de los territorios desde los cuales hayan entrado en la batalla las unidades atacantes. Esto también incluye los territorios desde los que hayan entrado aquellos ejércitos que han cruzado el territorio de la batalla sin detenerse, porque han **sobrepasado** a los defensores y se han seguido moviendo.

El defensor debe respetar las reglas de límites de apilamiento al retirarse.

Si el defensor no dispone de ningún territorio al que retirarse de forma legal, todas las unidades defensoras deberán permanecer en el territorio de la batalla y seguir combatiendo.

¿A DÓNDE PUEDE RETIRARSE EL ATACANTE?

Cuando la nación atacante se retira de una batalla, sus unidades deben retirarse al territorio o territorios desde donde entraron en la batalla. El atacante debe respetar las reglas de límites de apilamiento al retirarse.

Ejemplo: tres ejércitos sajones atacan Essex, dos viniendo desde Kent y uno desde Sussex; uno de ellos es eliminado en la batalla, y el jugador atacante decide retirarse. Sus dos ejércitos supervivientes podrían retirarse a Kent, o uno a Kent y el otro a Sussex, dependiendo de qué ejército concreto decida eliminar el jugador atacante.

Si alguno de los territorios desde los que el atacante entró en la batalla contiene ejércitos de otra nación, el atacante no se

MOVIMIENTO DE LOS LÍDERES



1. Un ejército que empieza su movimiento con un Líder puede moverse hasta 3 territorios, y no tiene que detenerse al entrar en un territorio con terreno dificultoso.

2. El ejército en Bernicia puede aprovechar los beneficios de movimiento que otorga un Líder, siempre y cuando se mantenga durante todo su movimiento acompañando a dicho Líder.

puede retirar allí. Esto puede ocurrir si el atacante ha cruzado a través de un territorio que contenía unidades enemigas, sobrepasándolas.

Si el atacante no dispone de ningún territorio al que retirarse de forma legal, todas las unidades atacantes deberán permanecer en el territorio de la batalla y seguir combatiendo.

Si un ejército atacante que empezó el turno en una zona de mar se retira durante una batalla, deberá hacerlo a la zona de mar en la que empezó su Fase de Movimiento, aunque esa no sea la zona de mar desde la que ha entrado en la batalla. Nótese que los ejércitos sólo pueden retirarse de vuelta al mar durante turnos de Incursión. Durante turnos normales, los ejércitos invasores no pueden retirarse de una batalla.

Ejemplo: al principio del turno 11 (un turno de Incursión nórdico) se han colocado cinco ejércitos nórdicos en el mar de Islandia. Durante la Fase de Movimiento de la nación nórdica, dichos ejércitos se mueven al mar del Norte y desde ahí desembarcan en York, un territorio ocupado por unidades enemigas. Durante la subsiguiente batalla, si los ejércitos nórdicos quieren retirarse deberán hacerlo de vuelta al mar de Islandia.

COSAS A TENER EN CUENTA SOBRE LAS RETIRADAS

Los ejércitos que se mueven por Barco para atacar un territorio, pueden retirarse hasta el territorio en el que empezaron dicho movimiento por Barco, siempre y cuando el territorio en cuestión siga sin estar ocupado por ninguna otra nación.

La Fase de Repliegue de Incursores (que tiene lugar una vez que se han resuelto todas las batallas para ese turno) es completamente distinta e independiente de las retiradas normales que tienen lugar durante la Fase de Batallas y Retiradas.

FASE IV: REPLIEGUE DE INCURSORES

Durante esta fase, los ejércitos Incursores pueden replegarse de vuelta a la zona de mar en la que empezaron el turno. Los ejércitos Incursores pueden replegarse incluso si han utilizado todo su movimiento normal y han luchado en una batalla, e incluso si no disponen de una ruta libre para volver a la zona de mar apropiada. El jugador simplemente debe sacar del mapa a los ejércitos Incursores que quiera hacer replegarse, y volverlos a colocar en la zona de mar en la que empezaron su turno. Por tanto, los ejércitos Incursores son capaces de invadir un territorio desde el mar, luchar allí en una batalla, y volver al mar en el mismo turno.

FASE V: SOBREPoblACIÓN

La última fase de cada turno de nación es la Fase de Sobrepoblación (**Excepción:** los romanos no están sujetos a esta regla). Durante la Fase de Sobrepoblación el jugador debe contar lo siguiente: 1) el número de territorios que está ocupando esa nación, y 2) el número de ejércitos con los que está ocupando dichos territorios. Los ejércitos en zonas de mar no cuentan de cara a la sobrepoblación (se considera que han vuelto temporalmente a su lugar de origen). Si el número total de ejércitos ocupantes es mayor que el doble de los territorios ocupados, todos los ejércitos que excedan ese número deberán ser eliminados, ya que se considerará que esa nación está **sobrepoblada**.

El jugador deberá eliminar ejércitos excedentes hasta que la nación deje de estar sobrepoblada (es decir, hasta que ya no tenga más del doble de ejércitos que de territorios ocupados). El jugador puede elegir los ejércitos que quiere eliminar, con dos restricciones: no puede eliminar más ejércitos que los estrictamente necesarios para acabar con la sobrepoblación, y no puede eliminar ejércitos de modo que por ello deje algún territorio completamente vacío.

Ejemplo: una nación que ocupe cuatro territorios se considerará sobrepoblada si tiene en total más de ocho ejércitos en dichos territorios al final de su Fase de Sobrepoblación. En tal caso, el jugador deberá eliminar ejércitos excedentes hasta quedarse con un total de ocho.

LÍDERES

En varios momentos del juego, tal como viene indicado en la Tabla Temporal y en las Tarjetas de Nación, algunas naciones recibirán Líderes. Un Líder representa a un individuo de extraordinarias habilidades y gran capacidad de mando.

Algunos Líderes entran en juego en el mar junto con ejércitos Invasores, lo cual quiere decir que deberán ser colocados en la zona de mar que aparezca indicada en la Tabla Temporal, al principio del turno de juego.

Otros Líderes no tienen indicado ningún punto de inicio en la Tabla temporal. Dichos Líderes serán colocados en juego al final de la Fase de Incremento de Población de su turno de nación. El Líder en cuestión podrá ser colocado en cualquier territorio que esté ocupado por otras unidades de esa misma nación. Si el punto de inicio de un Líder no está especificado, y la nación no tiene unidades en ningún territorio, el Líder no podrá entrar en juego (**Excepción:** Arturo, ver página 15).

En algunos casos, deben cumplirse ciertas condiciones especiales (indicadas en la Tabla Temporal) antes de poder poner en juego a un Líder.

Nota: existen dos casos en los cuales los anglos sólo recibirán sus Líderes si en ese momento están ocupando un territorio en particular (Bernicia en un caso, y Mercia del Norte en el otro). Los anglos también recibirán el Líder si los brigantes se les han sometido y están ocupando dichos territorios (ver página 17). En cualquiera de ambos casos, no será necesario que el Líder en cuestión entre en juego en dichos territorios.

Un Líder es retirado del mapa al principio de su siguiente turno de nación, justo antes de la Fase de Incremento de Población. Por tanto, un Líder sólo permanece en juego desde el principio de un turno de nación, hasta el principio del siguiente turno de esa nación (a menos que antes sea eliminado en combate, claro).

Excepciones: los Líderes Harold el Sajón, Harald Hardrada (de los noruegos), y Guillermo el Conquistador (de los normandos), entran en juego en el turno 15 y permanecen en juego (a menos que sean eliminados en una batalla) hasta el final del turno 16.

LÍDERES Y MOVIMIENTO

Un Líder no es un ejército, y no cuenta como tal de cara a las reglas de sobrepasar, sobrepoblación ni límites de apilamiento.

Un Líder nunca puede estar en un territorio o zona de mar sin ir acompañado por ejércitos de su nación. Un Líder puede moverse tres territorios, pero nunca puede entrar en un territorio que no esté ocupado por ejércitos de su nación, a menos que ya le acompañen en su movimiento uno o más de tales ejércitos. Si todos los ejércitos de su nación abandonan el territorio en el que estaban (ya sea por su movimiento normal o debido a una retirada o un repliegue), el Líder deberá acompañarlos, ya que no puede quedarse solo en el territorio.

Todos los ejércitos que acompañen a Líderes podrán moverse tres territorios, y no tendrán que detenerse al entrar en un territorio con terreno dificultoso. Esto es una excepción a las reglas normales de movimiento. En cambio, cruzar un estrecho sí que obliga al Líder y a todas las unidades que le acompañen a detenerse de manera normal. Para obtener las ventajas que otorga un Líder al movimiento de los ejércitos, dichos ejércitos deberán mantenerse acompañando al Líder durante todo su movimiento.

Ejemplo: un Líder que está en Bernicia con dos ejércitos puede moverse a York, recoger allí a otros dos ejércitos, y entonces seguir moviéndose con un total de cuatro ejércitos hasta Lindsey (que está vacío) y de ahí a Norfolk. Los ejércitos recogidos en York no pueden haberse movido ese turno antes de unirse al Líder; ni podrán seguir moviendo tras entrar en Norfolk.

Un ejército que acompaña a un Líder y que está utilizando el movimiento por Barco sólo puede moverse una zona de mar, pero puede moverse un territorio adicional antes de embarcar o después de desembarcar. Por ejemplo, un Líder y un ejército en Lothian podrían usar el movimiento por Barco para salir al mar del Norte, desembarcar en York y desde allí moverse hasta Mercia del Norte.

LÍDERES Y BATALLAS

Cuando un Líder está presente en una batalla, suma +1 a las tiradas de dado de cada ejército y Burh de su nación. Los Líderes no son ejércitos, así que no tiran ningún dado por sí

mismos durante la batalla. Un Líder resultará inmediatamente eliminado (sin necesidad de ninguna tirada de dado) si las bajas causadas durante la batalla lo dejan solo en el territorio, sin ninguna otra unidad de su misma nación. Esto será así incluso si tampoco quedan ya unidades enemigas en el territorio.

Un Líder puede retirarse por sí mismo de una batalla, antes de que la última unidad de su nación resulte eliminada. El Líder se retira según las reglas normales del juego, salvo que sólo podrá retirarse a un territorio adyacente que esté ocupado por unidades de su nación, y que además no contenga unidades de ninguna otra nación.

LOS ROMANOS Y LOS BRITANO-ROMANOS

Los romanos son diferentes de las demás naciones en muchos aspectos. Como ya se ha explicado anteriormente, los ejércitos romanos pueden moverse tres territorios por turno, son más eficaces en las batallas, y sus límites de apilamiento son muy permisivos (pueden tener cualquier número de ejércitos en cada territorio con terreno normal, y hasta cuatro ejércitos en cada territorio con terreno difícil). Además, los romanos no están sujetos a las reglas de sobrepoblación (se saltan la Fase de Sobrepoblación de su turno de nación).

Los romanos tienen otras diferencias importantes respecto a las demás naciones, que se explican a continuación.

REFUERZOS ROMANOS

Al ser un ejército profesional basado en el continente europeo, los romanos no incrementan su población del mismo modo que otras naciones, sino que reciben refuerzos durante la Fase de Incremento de Población.

El número de refuerzos que recibirán los romanos cada turno dependerá del número de ejércitos romanos que aún queden en juego, tal como indica la siguiente tabla:

Refuerzos romanos	TURNO			
	2	3	4	5
12 o + ejércitos	0	0	0	0
11 ejércitos	1	0	0	0
10 ejércitos	1	1	0	0
9 ejércitos	1	1	1	0
7-8 ejércitos	2	2	1	1
6 ejércitos	3	3	2	2
5 ejércitos	3	3	3	3
4 ejércitos	4	4	3	3

Esta tabla no sólo refleja el tamaño menguante del ejército romano en Britania, sino su pérdida de capacidad para el combate tras la crisis que sufrió el Imperio Romano durante el siglo III.

Ejemplo: en el turno 2 quedan 12 ejércitos romanos en juego, así que los romanos no reciben refuerzos ese turno. Más tarde, en el turno 4, quedan 9 ejércitos romanos en juego durante la Fase de Incremento de Población, así que los romanos reciben 1 refuerzo. En el turno 5 los romanos

vuelven a tener 9 ejércitos (uno de los que tenían ha resultado eliminado), así que tampoco reciben refuerzos ese turno.

Los refuerzos romanos se colocan en el canal de la Mancha durante la Fase de Incremento de Población del turno de nación romano, y en su siguiente Fase de Movimiento **deberán** desembarcar en un territorio adyacente al canal de la Mancha.

REPLIEGUE DE LAS LEGIONES ROMANAS EN EL TURNO II

Durante el turno 2, al final del turno de nación de los romanos, si hay más de 12 ejércitos romanos en el mapa el jugador que los controla deberá eliminar ejércitos romanos hasta reducir su número a 12 (esto simula la retirada de una legión que tuvo lugar entre los años 84 y 85 AD, lo cual redujo a tres el número de legiones romanas en Britania).

FUERTES ROMANOS

Los romanos pueden construir Fuertes, que les otorgan tres ventajas principales: 1) en combate se comportan como Infanterías normales (no romanas), 2) representan los entramados de carreteras romanas en Britania, y 3) otorgan puntos de victoria a los romanos al final de turno 5. Además, otras naciones pueden también recibir puntos de victoria por destruir Fuertes romanos.

Cuando un ejército romano se convierta en el único ocupante de un territorio por primera vez, incluso si sólo estaba cruzando dicho territorio, e incluso si los romanos no pueden obtener puntos de victoria por dicho territorio, inmediatamente se construirá allí un Fuerte romano. Este Fuerte se comportará como un ejército normal (no romano) excepto que no puede moverse. Para poder eliminar un Fuerte romano en una batalla, el atacante deberá primero eliminar todos los ejércitos romanos que haya en el mismo territorio que el Fuerte romano. Así pues, una tirada de dado en la que el atacante saque un 5 no eliminará el Fuerte a menos que todos los ejércitos romanos allí presentes hayan sido antes eliminados por tiradas de 6 (ver "Fase III: Batallas y Retiradas" en las páginas 11 a 13).

Un Fuerte romano sólo se puede construir la primera vez que el territorio es ocupado por ejércitos romanos. Si un Fuerte romano resulta eliminado en una batalla no se retira del mapa, sino que se le da la vuelta al marcador dejando boca arriba su cara "destruida", como recordatorio de que en ese territorio ya se ha construido un Fuerte romano.

Los Fuertes romanos no cuentan para los límites de apilamiento.

Nota del diseñador: los Fuertes romanos simulan parcialmente la capacidad de los romanos para "proteger la civilización" en Britania. Si un territorio es arrasado por el enemigo, significa que los romanos han fracasado en su intento por civilizar la zona (lo cual se representa mediante el marcador con el Fuerte destruido). Este es el motivo por el que los Fuertes no pueden reconstruirse.

CARRETERAS ROMANAS

La presencia de Fuertes romanos también implica la construcción y mantenimiento de carreteras romanas. Si un ejército romano se mueve desde un territorio que contiene un Fuerte hasta un territorio adyacente que también contiene un Fuerte, dicho movimiento no contará de cara a los tres territorios que puede moverse el ejército ese turno. Si el ejército se mueve desde un territorio con Fuerte hasta un territorio sin Fuerte, o desde un territorio sin Fuerte hasta un territorio con Fuerte, sí que contará como uno de los tres movimientos del ejército para ese turno.

Ejemplo: hay Fuertes romanos en Essex, Suffolk, Lindsey, York y Peninos. Un ejército romano en Cheshire se mueve hasta York, usando uno de sus tres movimientos para ese turno. Desde ahí se mueve hasta Essex por la carretera romana (con lo cual no consume otro de sus movimientos), y desde Essex se mueve hasta Kent usando así su segundo movimiento para ese turno. El ejército decide detenerse en Kent, sin usar su tercer movimiento para ese turno.

Un Fuerte romano **no** puede ser usado como carretera romana durante la misma Fase de Movimiento en la que ha sido construido. No obstante, los Fuertes romanos construidos durante la primera parte de la Invasión mayor de los romanos (que ocurre durante el turno 1) **sí** que podrán ser usados como carreteras romanas durante la segunda parte de dicha Invasión mayor (o sea, durante la Segunda Fase de Movimiento).

Si un Fuerte romano resulta destruido, la capacidad de usar la carretera romana en ese territorio se habrá perdido para siempre.

Se considera que los territorios con terreno difícil y en los que haya un Fuerte romano también disponen de carreteras romanas. No obstante, si un ejército romano entra en uno de dichos territorios desde otro territorio que no contenga un Fuerte, ese turno sólo podrá seguir moviéndose usando carreteras romanas.

Ejemplo: un ejército romano en Cumbria se mueve hasta Peninos (terreno difícil). Desde ahí puede seguir moviéndose utilizando la red de carreteras romanas, pero ese turno ya no podrá moverse a ningún territorio que no contenga un Fuerte romano.

Si un jugador quiere mover un ejército romano utilizando durante el mismo movimiento un estrecho y una carretera romana, deberá aplicarse la siguiente regla: el ejército podrá utilizar la carretera romana para moverse hasta uno de los

MOVIMIENTO ROMANO



1. Un ejército romano dispone de hasta 3 movimientos por turno en lugar de 2.

2. El ejército romano en Wessex utiliza su primer movimiento para moverse hasta Sussex. Desde ahí se mueve hasta Essex por carretera romana, sin gastar ningún movimiento. Sus dos movimientos restantes los utilizará para ir desde Essex hasta Suffolk, y de ahí hasta Mercia del norte.

3. El Fuerte destruido ya no puede otorgar al ejército romano los beneficios del movimiento por carretera romana.

ARTURO

En el turno 7, los britano-romanos reciben al Líder Arturo junto con dos Caballerías. Arturo y las dos Caballerías deben ser colocados juntos, al final de la Fase de Incremento de Población, de una de los dos siguientes maneras a elección del jugador que controla a los britano-romanos:

1. En cualquier territorio del mapa que ya contenga otros ejércitos britano-romanos. En este caso, Arturo y sus dos Caballerías podrán colocarse sin tener en cuenta los límites de apilamiento.

2. En cualquier territorio **vacío** del mapa que esté al sur de Cumbria, Peninos y Bernicia (Arturo y sus Caballerías son las únicas unidades que pueden entrar en juego en un territorio vacío).

Si en todo el mapa no hay ningún territorio en el que colocar a Arturo y sus Caballerías de manera legal, no podrán entrar en juego.

Al principio del turno 8, Arturo es retirado del mapa y sus dos Caballerías son reemplazadas por Infanterías (si aún seguían en juego). Si todos los marcadores de ejércitos britano-romanos que hay disponibles ya están en el mapa cuando esto ocurra, se podrán utilizar los propios marcadores de las Caballerías de Arturo para representar a las dos Infanterías de reemplazo, sin necesidad de sustituir dichos marcadores. Esto es una excepción a la regla que dice que ninguna nación puede tener a la vez en el mapa más ejércitos que el número de marcadores de ese tipo de los que disponga.

lados del estrecho (siempre y cuando todo su movimiento, desde el mismo territorio donde empezó, haya sido por carretera romana), y a continuación cruzará el estrecho. No obstante, tras cruzar el estrecho su movimiento para ese turno finalizará por completo, independientemente de que al otro lado hayan o no más carreteras romanas.

Consulta el apartado “Galeses, pictos y brigantes sometidos al dominio romano” para conocer las reglas especiales sobre carreteras romanas en territorios sometidos.

PUNTUACIÓN DE LOS ROMANOS EN LOS TURNOS I-III

En los turnos 1 a 3, los romanos obtienen puntos de victoria por ocupar territorios durante su turno de nación. Al igual que las demás naciones, los romanos sólo pueden obtener puntos una vez por ocupar cada territorio. Es sencillo llevar el control de qué territorios han ocupado ya los romanos a lo largo de la partida, porque en todos ellos habrá un Fuerte romano (ya sea intacto o destruido).

Los romanos también pueden obtener puntos de victoria por ocupar territorios en los turnos 1 a 3 si otra nación se somete

a su dominio durante dichos turnos (ver a continuación). Cuando una nación declara que se somete al dominio romano, los romanos obtienen inmediatamente puntos de victoria por los territorios ocupados por dicha nación. Si más tarde esa nación ocupa un nuevo territorio mientras aún está sometida al dominio romano, los romanos obtendrán puntos como si ellos también acabasen de ocupar el territorio en cuestión.

LOS LIMES AL FINAL DEL TURNO V

“Limes” es el nombre que los romanos dieron a sus líneas defensivas fronterizas, tales como el muro de Adriano o la línea de fuertes de la costa sajona, que marcaban los límites de su imperio y servían de protección contra las incursiones bárbaras. Al final del turno 5, los romanos obtendrán puntos de victoria por cada territorio que aparezca listado en su Tarjeta de Nación y que cumpla uno de los siguientes requisitos: a) que esté ocupado por un Fuerte romano intacto, o b) que esté ocupado por unidades de una nación sometida al dominio romano (ver a continuación).

GALESES, PICTOS Y BRIGANTES SOMETIDOS AL DOMINIO ROMANO

Cuando los galeses, brigantes o pictos ocupen respectivamente cinco, tres, o tres territorios o menos, podrán someterse voluntariamente al dominio romano. No obstante, sólo podrán hacer esto durante un turno de nación romano, y sólo mientras siga habiendo ejércitos romanos en el mapa.

Durante el turno de nación romano, estas tres naciones podrán anunciar que se someten al dominio romano una vez que haya finalizado cualquier batalla, o **después** de cualquier asalto de batalla (en este caso, los efectos de las tiradas de dado que se hayan hecho se aplicarán igualmente), o **después** de cualquier Fase de Movimiento de los romanos. Los ejércitos romanos que haya en cualquier territorio mantenido por la nación que acaba de declarar su sometimiento, deberán moverse de inmediato a territorios adyacentes ocupados por romanos. Los ejércitos romanos que no tengan adyacente ninguno de dichos territorios podrán moverse a territorios adyacentes vacíos. Si cualquiera de estos movimientos lleva a un ejército romano hasta un territorio que contenga un Fuerte romano, el ejército podrá beneficiarse de las carreteras romanas para seguir moviéndose.

Si un ejército romano no tiene adyacente ningún territorio ocupado por romanos, ni ningún territorio vacío, podrá moverse a cualquier territorio ocupado por romanos que esté adyacente a otro territorio ocupado por la nación que se acaba de someter. Si tampoco hay en el mapa ningún territorio que cumpla este requisito, los ejércitos romanos en cuestión serán eliminados debido a la incompetencia de sus mandos.

Someterse al dominio romano tiene los siguientes efectos:

1. En los turnos 1 a 3 los romanos obtienen inmediatamente puntos de victoria por los territorios que ocupe la nación sometida, como si los romanos también hubiesen ocupado dichos territorios ellos mismos. Los romanos no podrán más tarde volver a recibir puntos por ocupar esos territorios (ya que una nación sólo puede puntuar una vez por ocupar cada territorio). En cambio, sí que podrán recibir puntos de victoria por los territorios que mantenga la nación sometida al final del turno 5, como se ha explicado anteriormente (ver “Los Limes al final del turno V”, más arriba).

2. Los romanos ya no podrán atacar más a la nación sometida, y la nación sometida ya no podrá atacar más a los romanos ni a otras naciones sometidas a ellos. En cambio, las

naciones sometidas podrán seguir atacando de manera normal a otras naciones no sometidas a los romanos, y también podrán seguir ocupando territorios vacíos (incluso aquellos en los que haya un Fuerte romano destruido).

3. Por lo general, las naciones sometidas sólo reciben la mitad de sus puntos de población normales (redondeando hacia arriba). No obstante, el jugador romano puede permitir cada turno que algunas o todas sus naciones sometidas reciban todos los puntos de población que les corresponderían (esto le resultará útil si quiere que dichas naciones tengan una mayor potencia militar para combatir a enemigos comunes).

4. Al final del turno 5, las naciones sometidas sólo reciben la mitad de los puntos de victoria (redondeando hacia arriba) que recibirían normalmente por mantener territorios.

5. Las naciones sometidas no pueden dejar totalmente vacío ningún territorio que estén ocupando al principio de su Fase de Movimiento, a menos que los romanos les permitan hacerlo (esto impide que las naciones sometidas priven a los romanos de los puntos de victoria por sus Limes, al dejar territorios vacíos).

6. Los ejércitos romanos pueden cruzar libremente por los territorios de las naciones sometidas, aunque no pueden acabar su movimiento en ellos. Además, todos los territorios de las naciones sometidas en los que no haya un Fuerte romano destruido contarán como si tuvieran carreteras romanas.

El sometimiento de otras naciones al dominio romano finalizará cuando los romanos abandonen el juego, al principio del turno 6 (ver más adelante).

BELGAE SOMETIDOS AL DOMINIO ROMANO

Los belgae pueden someterse al dominio romano sólo durante el turno de nación romano del turno 1 de juego, y sólo si ocupan 4 territorios o menos. Los belgae romperán este sometimiento de manera automática al principio de su propio turno de nación del turno 1 de juego, justo antes de su Fase de Incremento de Población (históricamente hablando, esto representa la revuelta liderada por Boadicea). El ejército que los belgae recibirán como refuerzo por romper su sometimiento al dominio romano debe ser colocado en el mismo territorio en el que se coloque a su Líder Boadicea, sin tener en cuenta las reglas de límites de apilamiento.

RETIRADA DE LOS ROMANOS EN EL TURNO VI Y LLEGADA DE LOS BRITANO-ROMANOS

Al principio del turno 6, los romanos no tienen turno de nación propio. En lugar de eso, los romanos abandonan Britania (históricamente, lo hicieron así para defender la península itálica y la frontera con el Rin), y en su lugar entran en juego los britano-romanos. Las Infanterías britano-romanas son Infanterías normales (sin los beneficios de las Infanterías romanas), y los britano-romanos tienen objetivos diferentes a los de los romanos para lograr puntos de victoria.

Los britano-romanos no llevan a cabo una Fase de Incremento de Población en el turno 6. En lugar de eso, el jugador que controla a los britano-romanos debe elegir 8 Fuertes romanos que sigan en el mapa y que se encuentren en **York, Cheshire, o en cualquier otro territorio al sur de York y Cheshire**, y reemplazarlos por Infanterías britano-romanas. Si hay menos de 8 Fuertes romanos en el mapa, por cada Fuerte romano que

CONSEJOS PARA TU PRIMERA PARTIDA

La primera vez que juegues a BRITANIA, el concepto de controlar a la vez múltiples naciones y tener que llevar el control de sus objetivos y sus puntos de victoria por separado te puede parecer un lío tremendo. No obstante, durante los primeros turnos de juego sólo hay seis naciones a la vez en el mapa, así que cada jugador empezará controlando únicamente una o dos naciones. Te aconsejamos que durante esos primeros turnos te concentres en los objetivos de las naciones que están en juego, y te olvides de las demás.

Los romanos

El jugador que controla a los romanos tiene que tomar más decisiones que nadie en los primeros turnos. Los romanos empiezan la partida con 16 ejércitos en el canal de la Mancha, y son los primeros en jugar su turno de nación. Además, tienen una Invasión mayor (ver página 10) en el mismo turno 1, lo cual significa que todos sus ejércitos podrán moverse y atacar dos veces. Antes de mover sus tropas, el jugador que controla a los romanos debe consultar su Tarjeta de Nación para asegurarse de que sabe cuales son sus objetivos de puntos de victoria.

La Tarjeta de Nación indica que los romanos recibirán 6 puntos de victoria si los belgae se les someten en el turno 1 (ver página 5). Pero los belgae sólo se pueden someter a los romanos si se ven reducidos a 4 territorios o menos durante el primer turno de nación romano, así que una estrategia que puede llevar a cabo el jugador que controla a los romanos es atacar a los belgae de forma muy agresiva. De todos modos, quien acabará decidiendo si los belgae se someten o no será el jugador que controla a los belgae; los romanos no pueden obligar a ninguna nación a que les someta.

Mirando unos pocos turnos hacia el futuro, la Tarjeta de Nación de los romanos también indica que obtendrán puntos de victoria por ocupar ciertos territorios en los turnos 1 a 3 (ver página 15). Si el jugador que controla a los romanos echa un vistazo al mapa, se dará cuenta de que los romanos obtienen más puntos de victoria por ocupar los territorios que están en el norte de Britania que por ocupar los territorios que están en el sur. Por ejemplo, los romanos suman 4 puntos de victoria por ocupar Mar, y en cambio sólo suman 1 punto por ocupar Gwynedd y otros territorios del sur. Por tanto, otra estrategia que pueden probar los romanos es empujar hacia el norte, para ocupar todos los territorios de puntuación elevada que puedan antes del final del turno 3.

Por otra parte, también pueden intentar presionar a los galeses, brigantes o pictos para que se les sometan (ver página 15), y así recibir puntos de victoria por los territorios ocupados por dichas naciones.

Finalmente, los romanos reciben puntos de victoria por los limes (ver página 15) al final del turno 5, así que probablemente querrán construir Fuertes romanos en cuantos más territorios les sea posible. En este caso, su estrategia también podría centrarse en proteger estos Fuertes para asegurarse de que no resulten destruidos en batalla, y así maximizar los puntos de victoria que reciban en el turno 5 por este concepto.

Por último, el jugador que controla a los romanos debería recordar las ventajas que esta nación tiene durante las batallas (ver página 11), así como la movilidad superior de sus unidades, que son capaces de moverse tres territorios y además pueden utilizar las carreteras romanas (ver páginas 14 y 15).

Los brigantes

El jugador que controla a los brigantes empieza la partida con relativamente pocas unidades en el mapa, al menos si lo comparamos con los romanos. Aún así, debe intentar obtener de ellas el máximo número de puntos de victoria que pueda.

La Tarjeta de Nación de los brigantes indica que éstos reciben puntos de victoria por eliminar ejércitos romanos y Fuertes romanos, así que una de sus estrategias evidentes es centrarse en atacar a las tropas romanas.

No obstante, los brigantes también deben estar atentos a los dos territorios que les reportarán más puntos de victoria si los mantienen al final del turno 5: Strathclyde y Galloway. Otra estrategia plausible para los brigantes sería reforzar estos territorios con ejércitos y centrarse en mantenerlos, en lugar de lanzar toda su fuerza de combate contra los romanos.

Los galeses y caledonios

Al igual que los brigantes, los galeses suman puntos de victoria por eliminar ejércitos romanos y Fuertes romanos. También reciben 2 puntos de victoria por eliminar al Líder sajón Aelle, pero dicho Líder no entrará en juego hasta el turno 6.

En el turno 5, los galeses reciben puntos de victoria por mantener territorios en Gales, así que pueden preferir centrarse en defender dichos territorios.

Los caledonios no obtienen puntos de victoria por eliminar unidades romanas. De hecho, sólo puntúan por mantener ciertos territorios durante los turnos de puntuación indicados en la Tabla Temporal. Los caledonios tienen por delante un desafío único, en el sentido de que todas sus unidades empiezan la partida en territorios con terreno difícil. El jugador que controla a los caledonios debe plantearse cual será la mejor manera de hacerse con los territorios más al sur, como las Hébridas y las Órcadas, que les garantizan más puntos.

Los belgae y los pictos

Como se ha mencionado antes, los belgae pueden someterse al dominio romano si les parece que los romanos pueden llegar a eliminar demasiadas de sus unidades. Hay que tener en cuenta que aunque los belgae se sometían a los romanos durante el primer turno de nación romano, romperán automáticamente dicho sometimiento durante su propio turno de nación (ver página 15).

Aparte de esto, los belgae pondrán en juego a su Líder Boadicea junto con un ejército belgae durante la Fase de Incremento de Población de su primer turno de nación, lo cual les puede ser de buena ayuda para seguir combatiendo a los romanos. Este ejército belgae puede ser colocado en cualquier territorio en el que ya hayan unidades belgae, sin tener en cuenta la regla de límites de apilamiento (página 15). Hay que tener en cuenta que los belgae reciben 6 puntos por eliminar ejércitos romanos y Fuertes romanos en el turno 1, pero en los turnos posteriores reciben menos puntos por ese concepto.

Los pictos reciben puntos de victoria por eliminar ejércitos romanos y Fuertes romanos, así como también por mantener ciertos territorios al final de los turnos de puntuación.

El jugador que controla a los pictos debe tener en cuenta que sus turnos de nación 4, 5 y 6 serán turnos de Incursión, y que los pictos siguen una serie de reglas especiales respecto a las Incursiones, tal como se describe en la página 10.

Mirar hacia delante

A medida que los jugadores se vayan familiarizando más con el juego, deberían empezar a consultar las Tarjetas de Nación y la Tabla Temporal con la vista puesta en el futuro, para comprobar en qué momentos de la partida entrarán en juego las demás naciones, y cuales serán sus objetivos.

BRIGANTES SOMETIDOS A LOS ANGLOS

Los anglos son la única nación aparte de los romanos que pueden tener a otra nación (en este caso, los brigantes) sometida a su dominio. El sometimiento de los brigantes a los anglos tiene la particularidad de que algunos territorios ocupados por los brigantes pueden someterse a los anglos, y otros no.

Los brigantes pueden someterse al dominio anglo si, contando toda Escocia y el territorio de Galloway, sólo ocupan uno o dos territorios. A efectos de esta regla, no importa cuantos territorios estén ocupando los brigantes fuera de Escocia (excepto Galloway): sólo se tendrán en cuenta los territorios de Escocia, más el territorio de Galloway.

Si los brigantes se someten al dominio anglo, sólo someterán el territorio de Galloway y los territorios de Escocia ocupados por ellos.

Una vez que los brigantes se sometan al dominio anglo, ninguno de sus ejércitos podrá atacar a los anglos. En cambio, los anglos podrán seguir atacando los territorios ocupados por los brigantes en Gales e Inglaterra (excepto el terri-

torio de Galloway), y los brigantes en dichos territorios podrán defenderse.

Por lo demás, las reglas por estar sometidos al dominio de los anglos son básicamente las mismas que para las naciones sometidas al dominio romano: los anglos podrán obtener puntos de victoria al final de los turnos 7 y 10 por todos los territorios que estén ocupando los brigantes, mientras que los brigantes sólo obtendrán la mitad de puntos de victoria por dichos territorios. Además, durante cada Fase de Incremento de Población de los brigantes, el jugador que controla a los anglos decidirá si los brigantes obtienen todos los puntos de población que les corresponderían, o sólo la mitad de ellos. La única diferencia de reglas respecto a lo que ocurre con los romanos y sus naciones sometidas, es que **los anglos no pueden cruzar libremente los territorios ocupados por los brigantes.**

Los brigantes dejarán de estar sometidos a los anglos al final del turno 12, o cuando todos los ejércitos anglos hayan sido eliminados del mapa (lo que ocurra antes).

falte hasta 8 el jugador deberá elegir un ejército romano al sur de York y de Cheshire, y reemplazarlo por una Infantería britano-romana. Este procedimiento seguirá hasta que haya un total de 8 Infanterías britano-romanas en el mapa.

Una vez se hayan reemplazado estas unidades, todas las Infanterías romanas y Fuertes romanos que queden en el mapa (ya estén intactos o destruidos) serán automáticamente retirados del juego.

Como ya se ha dicho, no se puede reemplazar ninguna Infantería britano-romana al norte de York ni de Cheshire, sin importar donde se encuentren los Fuertes y las Infanterías romanas que queden en el mapa. Si contando todos los territorios permitidos (York, Cheshire, y todos los territorios al sur de estos dos) no hay suficientes Fuertes ni ejércitos romanos para reemplazar las 8 unidades, el jugador britano-romano deberá conformarse con menos de 8 Infanterías.

A partir del turno 7, los britano-romanos llevarán a cabo su Fase de Incremento de Población de manera normal. Además, en el turno 7 los britano-romanos recibirán un Líder (Arturo), cuyas reglas especiales se explican en la caja de texto de la página 15.

LOS BRITANO-ROMANOS Y LAS NACIONES SOMETIDAS

Hasta el principio del turno 8, los britano-romanos no podrán atacar a ninguna nación que haya estado sometida al dominio romano, a menos que dicha nación les ataque a ellos primero. Si la nación en cuestión ataca a los britano-romanos durante los turnos 6 o 7, los britano-romanos podrán atacarla a su vez, y además recibirán puntos de victoria por eliminar ejércitos de esa nación durante los turnos 6 y 7 (igual que obtienen puntos de victoria por eliminar ejércitos de los anglos, sajones y jutos durante dichos turnos).

OTRAS REGLAS

Esta sección cubre algunos aspectos muy específicos del reglamento, así como diversas reglas que afectan sólo a algunas naciones en momentos concretos de la partida.

NEGOCIACIONES

Es bastante probable que durante la partida los jugadores quieran discutir posibles pactos y estrategias comunes entre ellos. Lamentablemente, este tipo de conversaciones tienden a ralentizar bastante el desarrollo del juego, y es por esto que muchos jugadores prefieren no parar la partida en absoluto para negociar. Por consiguiente, BRITANIA utiliza una solución de compromiso para intentar contentar a todo el mundo: los jugadores sólo podrán discutir estrategias y negociar acuerdos mientras otro jugador esté llevando a cabo su turno, y sólo podrán hacerlo en la mesa de juego y delante de todo el mundo (nada de negociaciones secretas). Por supuesto, ninguna de las alianzas o acuerdos que se establezcan será vinculante. Dicho de otro modo “apuñalar por la espalda” a otro jugador es un comportamiento perfectamente legal (de hecho es incluso deseable que ocurra, para evitar que los jugadores se acomoden y se dediquen a pactar todo el rato).

LLEVAR EL CONTROL DE LOS TERRITORIOS OCUPADOS

Como ya se ha explicado anteriormente (ver la página 6), una misma nación sólo puede obtener puntos de victoria una vez por ocupar cada territorio específico. Llevar el control de los territorios que ya se han ocupado no es un problema para los daneses, los noruegos y los normandos, ya que dichas naciones sólo pueden recibir puntos de victoria por ocupar territorios durante un turno específico de la partida (los daneses en el turno 12, y los noruegos y normandos en el turno 15).

En cambio, los galeses pueden obtener puntos de victoria por ocupar York en los turnos 8 y 9, mientras que los nórdicos pueden obtener puntos de victoria por ocupar diversos territorios en los turnos 11 al 16. Por tanto, para llevar el control de qué territorios van ocupando los galeses y los nórdicos, los jugadores que controlan a dichas naciones pueden tomar los marcadores de puntos de victoria que les corresponderían por un territorio que acaban de ocupar, y colocarlos en el propio territorio. Al final del turno 9, el jugador que controla a los galeses podrá retirar del mapa los marcadores de puntos de victoria que le correspondan y colocarlos de manera normal en su Tarjeta de Nación, mientras que al final del turno 16 el jugador que controla a los nórdicos hará lo propio con los marcadores de puntos de victoria que le correspondan a él.

Por último, es necesario recordar que en los turnos 13 y 16 los nórdicos pueden obtener puntos de victoria por mantener territorios incluso si ya han recibido puntos por ocupar dichos territorios.

BURHS SAJONES



En los turnos 12 y 13, los sajones pueden construir unas villas fortificadas llamadas Burhs, durante su Fase de Incremento de Población. Cada Burh cuesta dos puntos de población (una tercera parte del coste de una Infantería). Sólo puede haber un Burh por territorio (si un Burh es destruido, se puede construir otro en ese mismo territorio), y no puede haber Burhs en territorios con terreno dificultoso.

El número de Burhs que pueden construirse en un turno se va limitando a medida que los sajones se expanden; de hecho, si el jugador que controla a los sajones lo está haciendo lo bastante bien, es probable que no pueda construir ningún Burh. El máximo número de Burhs que los sajones pueden construir es igual a 8 menos el número de territorios que ocupen. Así, por ejemplo, si en su Fase de Incremento de Población se determina que los sajones ocupan 6 territorios, no podrán construir más de 2 Burhs ($8 - 6 = 2$).

Los Burhs no pueden moverse. En las batallas combaten exactamente igual que las Infanterías normales, y también cuentan como Infanterías normales a efectos de las reglas de incremento de población, sobrepoblación, límites de apilamiento y sobrepasar.

Los Burhs pueden permanecer en el mapa hasta el final de la partida. No obstante, en los turnos 14 al 16, si tiene lugar una batalla en la que haya presente un Burh y la nación atacante logra causar una baja a los sajones, el Burh deberá ser eliminado en primer lugar.

EL BRETWALDA



El Bretwalda (Gran Señor) de Inglaterra no era el rey de todo el país, sino el rey de una región que era elegido “señor de los reyes” de todas las otras regiones inglesas. En teoría, los demás reyes estaban subordinados al Bretwalda, por lo cual le pagaban tributo o (más comúnmente) le ofrecían presentes. No obstante, el título de Bretwalda era más una cuestión de prestigio que un cargo con poder real. En el juego, al final de los turnos 8, 9 y 10, las naciones votan para elegir un Bretwalda de Inglaterra.

Cada nación tendrá un “voto” por cada territorio de Inglaterra que esté ocupando. Al final del turno, las naciones utilizarán sus votos para decidir cual de ellas obtiene el título de Bretwalda. Sólo se podrá votar por naciones que ocupen al menos un territorio en Inglaterra. Las naciones votantes no podrán abstenerse, ni se podrán dividir los votos de una misma nación entre varios candidatos (con la única excepción de los brigantes y el territorio de Galloway, como se explica más abajo). Si una nación candidata obtiene la mayoría de los votos (es decir, más de la mitad), esa nación reclamará el título de Bretwalda, por el cual **obtendrá 4 puntos de victoria** (aunque esa ganancia de puntos no se indique en su Tarjeta de Nación).

En la mayoría de casos no será necesario que la votación para elegir a un Bretwalda sea secreta, pero cualquiera de los jugadores implicados puede exigir que así se haga. En tal caso, cada jugador apuntará en un papel (de forma secreta, obviamente) el sentido de su voto, y todos los papeles de voto se revelarán de forma simultánea.

La votación de los brigantes y el territorio de Galloway

Si los brigantes se han sometido a los anglos (ver la caja de texto de la página 17), y el territorio de Galloway está ocupado por los brigantes, dicho territorio deberá votar a la misma nación candidata a la que voten los anglos. Los demás territorios de Inglaterra ocupados por brigantes podrán votar como le parezca al jugador que controla a los brigantes (ya que dichos territorios no están sometidos a los anglos).

EL REY



En la época en la que empezaron las incursiones vikingas, la integración política y el desarrollo social de Britania habían progresado ya hasta el punto de que un hombre podía llamarse a sí mismo de manera bastante precisa Rey de Inglaterra. En el juego, al final de los turnos 11, 12, 13 y 14, si cualquier nación está ocupando el doble o más de territorios en Inglaterra que ninguna otra nación (con un mínimo de 4 territorios ocupados), dicha nación reclamará el título de Rey de Inglaterra. Si ninguna nación cumple los requisitos para reclamar dicho título, simplemente no habrá Rey. Al final del turno 15 no se determina si hay Rey de Inglaterra, debido a la crisis sucesoria que intentan reflejar los dos últimos turnos del juego.

La nación que reclame el título de Rey de Inglaterra obtendrá 8 puntos de victoria y una unidad adicional de Infantería, que deberá ser inmediatamente colocada en el mapa de acuerdo con las reglas de colocación de unidades que se aplican durante la Fase de Incremento de Población.

LOS DANESSES DURANTE EL TURNO 11

Los daneses entran en juego en el turno 11, con ejércitos Incursores tanto en el mar del Norte como en el mar Frisio. Estos ejércitos representan una serie de incursiones menores que los daneses llevaron a cabo en Britania durante un periodo de treinta años, antes invadir la isla de un modo más organizado y

a mayor escala con su “gran armada” en el 865. En el juego, la invasión de esta “gran armada” danesa viene representada por la Invasión mayor que llevan a cabo los daneses en el turno 12.

En el turno 11, se deben aplicar dos reglas especiales a los daneses. En primer lugar, sus ejércitos deben volver al mar, tal como se indica en su Tarjeta de Nación y en la Tabla Temporal. Los ejércitos daneses podrán volver a la zona de mar en la que empezaron su turno de nación, utilizando cualquiera de los tres métodos que se explican en el apartado “Turnos de Incursión” (página 10).

En segundo lugar, durante el turno 11 los daneses podrán obtener puntos de victoria por los territorios que ocupen, pero no de la manera normal en la que se suele puntuar por este concepto. Normalmente, cuando una nación tiene la posibilidad de puntuar por ocupar ciertos territorios (tal como indique su Tarjeta de Nación), consigue dichos puntos en cualquier momento de su turno de nación en el que sus unidades sean las únicas que ocupen los territorios en cuestión (ver páginas 5-6). En cambio, durante el turno 11 los daneses sólo puntuarán por los territorios que estén ocupando **al principio de su Fase de Repliegue de Incursores**: es decir, que no puntuarán simplemente por cruzar territorios vacíos y seguir moviendo (no obstante, en el turno 12 los daneses volverán a tener ocasión de puntuar por ocupar territorios de acuerdo a las reglas normales).

LOS DANESSES Y EL REY CANUTO DURANTE EL TURNO 14

En el turno 14, al final del turno de nación de los daneses, el jugador que los controla **deberá retirar del mapa cuatro ejércitos daneses más el Líder Canuto** (esto simula su retorno a Dinamarca). No se necesitará trazar una ruta para mover a estas unidades hasta el mar, sino que sencillamente se retirarán del mapa. Si al principio del turno 14 el jugador que controla a los daneses no tiene suficientes marcadores para colocar en el mapa sus seis ejércitos Invasores, la diferencia se restará de los cuatro ejércitos que deberá retirar al final del turno de nación danés. Por ejemplo, si nada más ha podido colocar tres ejércitos invasores en el mapa (es decir, le han faltado otros tres), sólo tendrá que retirar un ejército al final del turno de nación danés, en vez de cuatro.

También en el turno 14, al final del turno de nación danés pero justo antes de retirar del mapa a Canuto y sus ejércitos, si los daneses mantienen el doble o más de territorios en Inglaterra que ninguna otra nación, y además Canuto sigue vivo, **Canuto se convertirá en Rey y los daneses obtendrán 8 puntos de victoria** (en este caso, no obstante, los daneses no recibirán ninguna unidad adicional de Infantería). Esta es una excepción a las reglas normales para coronar un Rey, y puede darse el caso de que haya dos Reyes en juego durante el turno 14 (el Rey de Inglaterra que permiten las reglas normales, y el Rey Canuto).

EL REY DURANTE EL TURNO 16

En el turno 15 no se determina si hay Rey de Inglaterra. Al final del turno 16 se determinará si hay Rey de Inglaterra según las reglas normales para ello, pero sólo serán elegibles para el cargo Harold, Guillermo, Harald Hardrada y Svein Estrithson (si siguen vivos). Obviamente, si todos estos Líderes menos uno han muerto, el superviviente se convertirá automáticamente en Rey de Inglaterra, a menos que cualquier otra nación esté ocupando el doble o más de territorios en Inglaterra que la nación del candidato a Rey. Si se da este caso, no habrá Rey. **La nación que obtenga el título de Rey**

de Inglaterra en esta elección de final de partida obtendrá 10 puntos de victoria.

REFUERZOS ESPECIALES DEL TURNO XVI

En el turno 16, los noruegos, normandos y sajones recibirán refuerzos especiales. Estos refuerzos son ejércitos que se deberán colocar en el mapa al principio del turno 16, y no durante los respectivos turnos de nación. Además, estos refuerzos especiales serán adicionales a los ejércitos que dichas tres naciones puedan recibir durante la Fase de Incremento de Población de sus turnos de nación.

NORUEGOS

Los noruegos reciben un ejército de refuerzo en el mar del Norte por cada territorio que ocupen. **Los noruegos no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Harald Hardrada no está en juego.**

NORMANDOS

Los normandos reciben ejércitos de refuerzo en el canal de la Mancha según los territorios que ocupen al final del turno 15, tal como se indica a continuación: 1 ejército por ocupar Essex, 1 por ocupar Wessex, 1 por ocupar Hwicce y 1 por ocupar Mercia del Sur. Además, reciben otros 3 ejércitos si Harold el Sajón no está en juego al final del turno de nación normando del turno 15. Todos estos refuerzos serán unidades de Infantería, aunque los normandos pueden elegir unidades de Caballería en su lugar, intercambiándolas a razón de 1 Caballería por cada 2 Infanterías. Por ejemplo, si los normandos fuesen a recibir tres Infanterías como refuerzos especiales, podrían elegir recibir en su lugar una Infantería y una Caballería (asumiendo que les quede disponible un marcador de Caballería para poner en juego). **Los normandos no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Guillermo no está en juego.**

SAJONES

Los sajones reciben 1 ejército de refuerzo al final del turno 15 por cada dos territorios que ocupen en Inglaterra (redondeando hacia abajo), siempre y cuando Harold el Sajón se encuentre en un territorio de Inglaterra. **Los sajones no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Harold no está en un territorio de Inglaterra.**

Las tres naciones colocan sus refuerzos especiales en el mapa según el orden normal de juego. Si alguna nación no tiene suficientes marcadores para colocar en juego todos sus refuerzos, las unidades que no pueda colocar se perderán, incluso aunque más adelante durante el turno tenga más marcadores disponibles (por ejemplo, porque algunas de sus unidades resulten eliminadas en batalla).

Independientemente de que estas tres naciones (noruegos, normandos y sajones) reciban o no refuerzos especiales, deberán igualmente llevar a cabo su Fase de Incremento de Población de manera normal.



GANAR LA PARTIDA

Al final de la partida cada jugador deberá sumar los puntos de victoria que hayan acumulado todas sus naciones. El jugador que tenga el mayor total de puntos de victoria será el ganador de la partida.

NOTAS ESTRATÉGICAS

BRITANIA es diferente de muchos otros juegos de su tipo, por el hecho de que nunca resulta obvio de forma inmediata quien puede estar ganando la partida. En cualquier momento, cualquier jugador puede preguntar el total de puntos de victoria que lleva acumulados una nación o un jugador en concreto, y dicha información se le debe facilitar. Cada jugador acumula sus puntos de victoria a un ritmo diferente: algunos sumarán muchos puntos al principio de la partida (como por ejemplo, el jugador que controla a los romanos), mientras que otros sumarán muchos puntos cuando la partida esté más avanzada (como por ejemplo, el jugador que controla a los daneses). Los jugadores más experimentados aprenderán a reconocer quien lo está haciendo mejor o peor de lo que sería normal en cada momento. Si algún jugador está siendo claramente superior, los demás pueden intentar unir esfuerzos contra él.

En un juego que abarca un periodo de tiempo tan extenso como éste, es imposible forzar a los jugadores a que hagan exactamente lo mismo que sus naciones hicieron en la realidad. No obstante, BRITANIA está diseñado de tal forma que cualquier jugador que intente desarrollar estrategias demasiado extravagantes, o históricamente poco realistas, no logrará obtener muchos puntos de victoria. Además, el hecho mismo de que BRITANIA sea un juego para múltiples jugadores, hace que cada uno de ellos esté virtualmente en desventaja numérica contra los demás. Si un jugador lleva a cabo un movimiento irreflexivo para intentar dañar a un oponente, probablemente también se dañará a sí mismo, y los demás jugadores se beneficiarán de ello. En cambio, un jugador que se centre en intentar alcanzar sus objetivos históricos tendrá múltiples oportunidades de obstaculizar a sus oponentes sin ponerse a sí mismo en una situación difícil.

BRITANIA CON TRES O CINCO JUGADORES

En las partidas de BRITANIA con 3 o 5 jugadores se aplican de manera normal todas las reglas del juego, excepto que el reparto de naciones se hace de manera diferente. El código de colores de los marcadores de BRITANIA está expresamente diseñado para partidas con 4 jugadores, así que en las partidas con 3 o 5 jugadores cada uno de ellos deberá controlar marcadores de más de un color, y se tendrán que utilizar las Tarjetas de Nación para recordar quien controla cada nación.

PARTIDAS CON TRES JUGADORES

En una partida con 3 jugadores, las naciones se dividen de la siguiente manera:

Jugador 1: romanos, britano-romanos, escotos, dublineses, daneses, jutos.

Jugador 2: belgae, galeses, pictos, anglos, normandos.

Jugador 3: brigantes, caledonios, irlandeses, nórdicos, noruegos, sajones.

PARTIDAS CON CINCO JUGADORES

En una partida con 5 jugadores, las naciones se dividen de la siguiente manera:

Jugador 1: romanos, britano-romanos, escotos, noruegos.

Jugador 2: galeses, daneses, jutos.

Jugador 3: brigantes, irlandeses, nórdicos, noruegos.

Jugador 4: belgae, pictos, anglos.

Jugador 5: caledonios, dublineses, sajones.

VARIANTES DE JUEGO Y REGLAS OPCIONALES

A continuación se incluyen un par de variantes de juego para partidas más cortas, y una regla opcional para que los jugadores se repartan las naciones mediante subasta.

VARIANTE CORTA PARA TRES JUGADORES

Esta versión para 3 jugadores comienza una vez que los romanos ya han abandonado Britania, y finaliza con los ataques de los vikingos. Una partida con esta variante del juego dura aproximadamente la mitad que una partida estándar para 4 jugadores.

Las naciones se dividen de la siguiente manera:

Jugador 1: britano-romanos, galeses, brigantes, caledonios, daneses.

Jugador 2: pictos, irlandeses, nórdicos, sajones.

Jugador 3: escotos, jutos, anglos, dublineses.

Los romanos, belgae, noruegos y normandos no se utilizan en esta variante del juego.

Cada nación coloca una de sus unidades de Infantería en los territorios indicados a continuación:

Britano-romanos (6 ejércitos): Avalon, Downlands, Hwicce, Mercia del Norte, Mercia del Sur, York.

Galeses (7 ejércitos): Cheshire, Clwyd, Devon, Gwent, Gwynedd, March, Powys.

Brigantes (6 ejércitos): Bernicia, Cumbria, Galloway, Lothian, Peninos, Strathclyde.

Caledonios (2 ejércitos): Caithness, Órcadas.

Pictos (5 ejércitos): Alban, Dunedin, Mar, Moray, Skye.

Irlandeses (2 ejércitos): Cornwall, Dyfed.

Escotos (2 ejércitos): Dalriada, Hébridas.

Jutos (2 ejércitos): Kent, Essex.

Sajones (2 ejércitos): Sussex, Wessex.

Anglos (3 ejércitos): Lindsey, Norfolk, Suffolk.

La partida comienza en el turno 6, usando de manera normal los Invasores que indique la Tabla Temporal para dicho turno. La partida se juega hasta el final del turno 13. Aunque el despliegue de fuerzas para esta variante del juego no es una

representación exacta de la situación que había en el año 430 (al menos, hasta donde los historiadores han podido averiguar), sí que muestra algunos de los asentamientos que los nuevos invasores establecieron alrededor de las costas de Britania.

Hay que recordar que los britano-romanos no tienen Fase de Incremento de Población durante el turno 6. Los brigantes y los galeses se deben tratar como si hubieran estado sometidos al dominio romano. Además, debido a que estas dos naciones son controladas por el mismo jugador que controla a los britano-romanos, los britano-romanos no obtendrán puntos de victoria por eliminar unidades brigantes o galesas. Por último, para demostrar su tolerancia a los pueblos anglosajones, durante el turno 6 los britano-romanos no podrán atacar a los jutos, sajones ni anglos (aunque por supuesto podrán defenderse de manera normal contra los ataques de dichas naciones).

ESCENARIOS PARA DOS JUGADORES

Los escenarios para 2 jugadores que se muestran a continuación sirven como un método sencillo y rápido para familiarizarse con el juego (o, por supuesto, para jugarlo cuando sólo hayan dos personas disponibles). Inevitablemente, la suerte tendrá un papel mucho más determinante en el desenlace de una partida para 2 jugadores. Además, debido a las numerosas tácticas y estilos de juego diferentes que pueden emplearse en BRITANIA, resulta virtualmente imposible encontrar un equilibrio exacto entre los dos bandos. Por consiguiente,

estos escenarios deben verse más como una serie de “tutoriales” del juego que como auténticas partidas completas.

LOS PRIMEROS INVASORES CONTRA LOS HABITANTES DE BRITANIA

Jugador 1: romanos, caledonios, escotos.

Jugador 2: todas las otras naciones.

Despliegue: como al principio de una partida para 4 jugadores.

Reglas especiales: los belgae, galeses, brigantes y pictos deben someterse al dominio romano si cumplen los requisitos apropiados para ello (esto es así porque, en una partida corta entre dos jugadores, el jugador que controla a estas naciones siempre preferiría hacerlas luchar hasta la muerte si pudiese escoger).

LOS INVASORES GERMÁNICOS CONTRA LOS HABITANTES DE BRITANIA

Jugador 1: anglos, irlandeses, jutos, sajones, escotos.

Jugador 2: todas las otras naciones.

Este escenario se juega desde el principio del turno 6, hasta el final del turno 10.

En este escenario los marcadores de los belgae se utilizan para representar habitantes britano-romanos adicionales. Por tanto, los belgae juegan el escenario de manera separada a los britano-romanos, pero ignoran todas las reglas referentes a los belgae y en lugar de eso están sujetos a las mismas reglas que los britano-romanos (por ejemplo, no tienen Fase de Incremento de Población en el turno 6), y tienen también los mismos objetivos que los britano-romanos a la hora de conseguir puntos de victoria.

El despliegue del escenario es el siguiente:

Britano-romanos (7 Infanterías): Avalon, Bernicia, Cheshire, Hwicce, March, Wessex, York.

“Belgae” como Britano-romanos (7 ejércitos): Essex, Kent, Mercia del Norte, Norfolk, Mercia del Sur, Suffolk, Sussex.

Galeses (6 ejércitos): todos los territorios de Gales excepto el que está ocupado por los irlandeses.

Brigantes (4 ejércitos): Cumbria, Galloway, Lothian, Strathclyde.

Caledonios (3 ejércitos): Caithness, Hébridas, Órcadas.

Pictos (5 ejércitos): Alban, Dunedin, Mar, Moray, Skye.

Irlandeses (1 ejército): Cornwall.

Escotos (1 ejército): Dalriada.

Territorios vacíos: Downlands, Lindsey, Peninos.

LOS INVASORES VIKINGOS CONTRA LOS HABITANTES DE BRITANIA

Jugador 1: daneses, dublineses, nórdicos.

Jugador 2: todas las otras naciones.

Este escenario se juega desde el principio del turno 11, hasta el final del turno 14.

El despliegue del escenario es el siguiente:

Galeses (4 ejércitos): Cheshire, Clwyd, Gwent, Powys.

Brigantes (2 ejércitos): Galloway, Strathclyde.

Caledonios (2 ejércitos): Hébridas, Órcadas.

Pictos (4 ejércitos): Alban, Caithness, Mar, Moray.

Irlandeses (1 ejército): Cornwall.

Escotos (3 ejércitos): Dalriada, Dunedin, Skye.

Sajones (5 ejércitos): Avalon, Devon, Hwicce, Sussex, Wessex.

Jutos (1 ejército): Kent.

Anglos (8 ejércitos): Bernicia, Essex, Lothian, Norfolk, Mercia del Norte, Mercia del Sur, Suffolk, York.

Territorios vacíos: Cumbria, Downlands, Dyfed, Gwynedd, Lindsey, March, Peninos.

SUBASTAR LAS NACIONES

Algunos grupos de jugadores pueden pensar que ciertas combinaciones de naciones tienen más posibilidades de ganar que otras. Para contentar a quienes defienden este punto de vista, se propone el siguiente método para repartir las naciones entre los jugadores mediante una subasta. Sin embargo, la idea no es subastar las naciones una por una, sino por grupos. Por tanto, los jugadores seguirán viéndose restringidos a utilizar las combinaciones de naciones indicadas en este reglamento para las partidas con 3, 4 o 5 jugadores. Los jugadores utilizarán puntos de victoria para pujar por los grupos de naciones que prefieran.

Primero, se deberá determinar aleatoriamente qué jugador pujará primero, y a partir de ahí el turno de pujas saltará de un jugador a otro alrededor de la mesa, en sentido horario. A continuación, se colocará en el centro de la mesa una Tarjeta de Nación de cada grupo por el que se vaya a pujar (por ejemplo, en una partida con 4 jugadores se utilizará una Tarjeta de Nación de cada color).

El jugador que lleve a cabo la primera puja seleccionará la Tarjeta de Nación que represente al grupo de naciones que le interesa, la colocará enfrente suyo y anunciará cual es su puja por ese grupo. Una puja puede ser de cero, uno o más puntos. Tras hacer la puja, colocará en la Tarjeta de Nación el número correspondiente de marcadores de puntos de victoria, para indicar en qué cantidad está la puja por ese grupo de naciones.

El segundo jugador podrá a continuación seleccionar otra Tarjeta de Nación y ponerla enfrente suyo para pujar por ese grupo de naciones, o subir la puja por el grupo de naciones que ha seleccionado el primer jugador. Si elige la segunda opción, colocará enfrente suyo la Tarjeta de Nación que había seleccionado el primer jugador, y deberá aumentar la cantidad pujada al menos en 1 punto de victoria. Seguidamente, el tercer jugador podrá seleccionar otra Tarjeta de Nación que nadie haya elegido, o subir la puja por un grupo de naciones que ya haya sido seleccionado. Y así sucesivamente.

Cuando el turno de puja le llegue de nuevo a un jugador que ya tenga una Tarjeta de Nación enfrente suyo, ese jugador tendrá que pasar. Cuando todos los jugadores hayan pasado de forma consecutiva, la subasta terminará.

Cada puja representa el número de puntos de victoria que el jugador está dispuesto a pagar al final de la partida si consigue jugar con ese grupo de naciones. Así, por ejemplo, si la puja final de un jugador por el grupo de naciones que ha conseguido ha sido de 2, deberá restar 2 puntos de victoria de su total al final de la partida. Al acabar la subasta, se anotarán en un papel los puntos de victoria a pagar por cada jugador al final de la partida, y se devolverán a la pila de puntos de victoria todos los marcadores que se han utilizado para las pujas.

Ejemplo (partida estándar con 4 jugadores): Pedro, Manolo, Sergio y Marta están sentados a la mesa en ese orden. Pedro, que puja en primer lugar, selecciona la Tarjeta de Nación correspondiente al grupo 4 de naciones y la coloca enfrente suyo, anunciando que su puja es de “0” puntos. Manolo selecciona la Tarjeta de Nación correspondiente al grupo 2 y la coloca enfrente suyo, anunciando que su puja es de “1” y por tanto colocando sobre la Tarjeta de Nación un marcador de 1 punto de victoria (con esto, Manolo intenta desanimar a otros jugadores que pudieran estar pensando en pujar por ese mismo grupo). Sergio selecciona la Tarjeta de Nación correspondiente al grupo 4, que estaba en poder de Pedro, y la coloca enfrente suyo poniendo sobre ella un marcador de 1 punto. Marta selecciona la Tarjeta de Nación del grupo 3 y la coloca enfrente suyo, anunciando que su puja es “0”. Pedro podría a continuación seleccionar la Tarjeta de Nación del grupo 1 (que aún no ha seleccionado nadie) y con ello finalizar la subasta, pero en vez de eso decide robarle a Marta la Tarjeta de Nación del grupo 3, colocándola enfrente suyo y poniendo un marcador de 1 punto de victoria sobre ella. Manolo y Sergio pasan, mientras que Marta le roba a Manolo la Tarjeta de Nación del grupo 2 y la coloca enfrente suyo con otro marcador de 1 punto de victoria sobre ella (lo cual sube la puja por ese grupo a 2 puntos). Pedro pasa, y Manolo decide finalizar la subasta al seleccionar la Tarjeta de Nación correspondiente al grupo 1, que era la única que quedaba libre (como ahora todos los jugadores tienen una Tarjeta de Nación enfrente suyo, todos deben pasar).

El resultado final: Pedro jugará con el grupo 3 de naciones a un coste de 1 punto de victoria, Manolo jugará con el grupo 1 a un coste de 0 puntos, Sergio jugará con el grupo 4 a un coste de 1 punto, y Marta jugará con el grupo 2 a un coste de 2 puntos.

LISTADO COMPLETO DE UNIDADES

El número de unidades de Infantería y Caballería que cada nación puede tener a la vez en el mapa está limitado por el número de marcadores incluidos en el juego. La única excepción a esta norma es que los romanos no están limitados por el número de marcadores de Fuerte romano incluidos en el juego (aunque es poco probable que necesiten más de 24). Las reglas sobre Burhs sajones (página 17) limitan a 8 el número máximo de dichas fortificaciones que pueden haber a la vez en el mapa. A continuación se incluye un listado completo de todas las unidades de las que dispone cada nación.

Romanos: 16 Infanterías, 24 Fuertes romanos.

Britano-romanos: 8 Infanterías, 2 Caballerías, Arturo.

Belgae: 10 Infanterías, Boadicea.

Galeses: 13 Infanterías.

Brigantes: 11 Infanterías, Urien.

Caledonios: 7 Infanterías.

Pictos: 10 Infanterías.

Irlandeses: 8 Infanterías.

Escotos: 11 Infanterías, Fergus Mor Mac Erc.

Nórdicos: 10 Infanterías, Ketil Flatnose.

Dublineses: 9 Infanterías, Olaf Guthfrithsson.

Danés: 18 Infanterías, Ivar y Halfdan, Canuto, Svein Estrithson.

Noruegos: 12 Infanterías, Harald Hardrada.

Sajones: 20 Infanterías, 8 Burhs, Aelle, Egbert, Alfredo, Edgar, Harold.

Jutos: 6 Infanterías.

Anglos: 17 Infanterías, Ida, Oswiu, Offa.

Normandos: 8 Infanterías, 4 Caballerías, Guillermo.

NOTA DEL DISEÑADOR

BRITANIA es, en esencia, un juego para 4 jugadores. Todo su sistema se diseñó teniendo en mente ese formato. No obstante, puede jugarse con más o menos de 4 personas, y también mediante escenarios que resultan más cortos que una partida completa. En los siguientes sitios de internet se pueden encontrar nuevos escenarios y variantes del juego (en inglés):

www.fantasyflightgames.com

<http://PulsipherGames.com/britania.htm>

NOTAS HISTÓRICAS

Durante la Segunda Guerra Mundial, los británicos proclamaron orgullosos que su isla nunca había sido invadida (con éxito) desde el año 1066. Todo niño que haya estudiado en un colegio británico conoce lo que ocurrió en el año 1066, incluso aunque no sepa ninguna otra fecha de la historia de Gran Bretaña. Pero aún así, antes de la famosa “última invasión” de Guillermo el Conquistador, la isla de Britania fue un campo de batalla en el que se batieron docenas de tribus invasoras, y en el que tuvieron lugar enormes desplazamientos de población, que en algunos casos hicieron desaparecer a pueblos enteros. BRITANIA ilustra una era de gran violencia, que dio comienzo con el establecimiento de la provincia romana de Britanniae tras la segunda invasión romana del 43 AD, y se cerró con la firme huella del dominio normando.

El primer contacto entre el mundo civilizado y lo que entonces se tenía por una tierra de “bárbaros” celtas fue la expedición punitiva de Julio Cesar en el 55 y 54 AC. Aunque Cesar derrotó a sus enemigos, realmente sólo pretendía castigar a las tribus britanas que habían apoyado a los galos, y en cuanto hubo cumplido con este objetivo volvió al continente para completar su conquista de la Galia. Los romanos no volvieron a Britania para quedarse hasta el 43 AD, en parte porque el emperador Claudio deseaba alguna conquista militar exitosa que poder añadir a un currículo demasiado lleno de “logros pacíficos”, y en parte como respuesta a las llamadas de ayuda de las tribus britanas aliadas de Roma. Cuatro legiones romanas bien organizadas, bien pertrechadas y con el apoyo de tropas auxiliares, conquistaron rápidamente el sur y las regiones centrales de la isla. Gales costó más de someter, mientras que las tribus del norte de Inglaterra aceptaron convertirse en aliadas de los romanos. Sin embargo, en el 60 y 61 AD, mientras los ejércitos de Roma luchaban en Gales, muchas tribus britanas iniciaron una revuelta bajo el liderazgo de la famosa reina guerrera Boadicea, que incendió Londinium (Londres) y otras ciudades britanas romanizadas. Miles de personas fueron masacradas, aunque a la hora de la verdad las legiones romanas no tuvieron muchos problemas para apagar la revuelta. A ese periodo turbulento le siguió toda una generación de paz.

Cuando los romanos desembarcaron en Britania, la isla estaba habitada por muchas tribus celtas y pre-celtas independientes, incluyendo algunas que habían llegado hacía poco tiempo desde el continente. En el juego, todas estas tribus han sido mezcladas de forma un tanto arbitraria en grandes grupos. Los brigantes, por ejemplo, incluyen también a los britanos del reino de Strathclyde, que de hecho eran una tribu diferente y muy importante por sí misma, ya que tras la marcha de los romanos mantuvieron un estado independiente en Strathclyde durante seis siglos. Los galeses incluyen a multitud de tribus celtas. “Belgae” era el nombre que se daba de forma genérica a las tribus venidas desde el continente (principalmente desde lo que hoy en día es Bélgica), pero en realidad el sur de Inglaterra era un crisol de diferentes pueblos.

Muchos celtas se mostraron conformes, en algunos casos incluso ansiosos, por disfrutar de las ventajas que ofrecía la vida bajo el dominio del imperio. Y las pocas tribus que se quisieron oponer a los invasores romanos no lograron cooperar de forma efectiva para combatirlos. En cualquier caso, el avanzadísimo sistema militar romano, con sus legiones de soldados profesionales y sus modernos fuertes de piedra, era una oposición demasiado poderosa para aquellos bárbaros pobremente equipados y con un entrenamiento muy inferior.

Más hacia el norte, a los primitivos pictos les importaban bien poco las supuestas bondades de la civilización romana. Se dedicaron a hacer constantes incursiones en el sur, primero por tierra y más tarde por mar, y nunca llegaron a ser sometidos por completo. Finalmente, en el extremo norte de Britania habitaban diversas tribus conocidas colectivamente como los Broch, porque ese era el nombre que daban a sus torres redondas de piedra. En el juego, estas tribus han sido renombradas como “caledonios”, a pesar de que los romanos aplicaban dicho término en general a todos los pueblos del norte de Britania a los que aún no habían podido conquistar. Antes de la invasión romana, probablemente estas tribus combatieron a los pictos, pero más tarde los pictos se desplazaron al sur y el extremo norte de Britania cayó en el ostracismo económico y político.

Los romanos extendieron su control de Britania con una campaña militar que empezó en el 78 AD y que completó su conquista del norte de Inglaterra y les permitió construir diversas fortificaciones en el sur de Escocia. El general romano Agrícola anunció en el año 84 haber derrotado el último reducto de resistencia picta organizada, pero por diversos motivos (entre los que destacan la falta de efectivos, la pérdida de interés por seguir guerreando y diversos relevos en los mandos), los romanos empezaron a retirarse gradualmente del sur de Escocia hacia el norte de Inglaterra. Durante el reinado del emperador Adriano (117-138) se construyó una muralla en la parte más estrecha del norte de Inglaterra para frenar las incursiones de los pictos. Al principio se trataba sólo de un muro de tierra apisonada, pero más tarde fue parcialmente reemplazado por una auténtica muralla de piedra. La muralla de Adriano no podía ser vigilada a lo largo de toda su extensión, y tampoco servía para detener las incursiones de los pictos por mar, pero aún así constituía una parte importante del sistema romano de fortificaciones, que cubría (y mantenía bajo control) todo el país. Algunos años después se construyó otra muralla de tierra apisonada, llamada muralla de Antonino, aún más al norte (a lo largo de la línea donde hoy en día se encuentran Glasgow y Edimburgo). Sin embargo, durante ese mismo siglo, la paulatina retirada de tropas por disputas internas en el seno del imperio obligó a los romanos a abandonar esta segunda muralla, y volver a refugiarse tras la muralla de Adriano.

A partir de ahí, y durante un largo periodo de tiempo, la mayor parte de Britania volvió a vivir en paz, con raros interludios bélicos entre generales romanos que se declaraban a sí mismos emperadores. A pesar de eso, las constantes incursiones de los pictos, escotos del oeste (a los que en el juego hemos llamado “irlandeses”, para diferenciarlos de los escotos del norte a los que hemos mantenido como “escotos”) y anglo-sajones venidos desde Dinamarca y Germania (que incluían jutos, francos, frisios y otras tribus), obligaron a los romanos a construir aún más defensas, como por ejemplo la línea de fuertes de la costa sajona. En la práctica, estas incursiones sólo lograron penetrar las fronteras romanas en una ocasión, pero el imperio romano en conjunto empezaba a dar muestras de un lento declive en su capacidad de influencia fuera de sus fronteras, y en su capacidad para mantener el orden dentro de ellas.

Cuando los bárbaros germánicos empezaron a amenazar la Galia y la península itálica (Roma fue saqueada en el 410), las legiones romanas se retiraron de Britania, y el emperador Honorio les dijo a los habitantes britano-romanos que deberían defenderse por sí mismos hasta que los romanos pudiesen volver, cosa que por supuesto nunca llegó a suceder. Con la caída del imperio romano la historia de Britania se vuelve bastante oscura. Los historiadores no consiguen ponerse de acuerdo sobre las fechas ni la sucesión de eventos, ni siquiera en lo concerniente a la existencia o no de reyes que pudieron ser importantes o de batallas que pudieron ser decisivas. Esta fue una auténtica “edad oscura” en la historia de Gran Bretaña. Aunque desunidos, los británicos se las apañaron para mantener a raya durante un tiempo a los invasores anglo-sajones, pictos e irlandeses.

Durante la guerra contra los anglo-sajones, entre el 440 y el 450, las bases de la civilización romana que había existido en Britania fueron destruidas. Los británicos siguieron la lucha, supuestamente bajo el liderazgo del rey (o quizás simplemente “jefe guerrero”) Arturo, una figura de la que ni

siquiera se sabe a ciencia cierta si existió, pero que en todo caso probablemente no fue el caballero romántico que nos han contado las leyendas. Al principio los británicos lograron grandes victorias, conteniendo a los invasores anglo-sajones durante más de dos generaciones. Sin embargo, tras la muerte de Arturo y la desintegración de la unidad política entre los británicos, los anglo-sajones acabaron por imponerse ayudados por otras tribus, y los habitantes de Britania fueron subyugados o se vieron obligados a huir hacia las tierras altas de Gales, Cornwall y Escocia. Hacia el año 600, los anglo-sajones ya controlaban gran parte de Inglaterra, y en los 200 años siguientes se hicieron con el resto.

Al hilo de esto, merece la pena hacer un breve comentario sobre la naturaleza de las invasiones de Britania. Mientras que los romanos eran un ejército muy organizado y que dependía de los refuerzos y el abastecimiento traídos desde el continente, los invasores que llegaron más tarde eran caóticas bandas de bárbaros que vivían del saqueo o que simplemente buscaban un lugar en el que asentarse. Los anglo-sajones y sus contemporáneos, así como los vikingos más tarde, siguieron esta pauta. En cambio, hacia el final del periodo que cubre este juego, los ejércitos invasores ya empezaban a estar mejor preparados, y llevaban a cabo invasiones a gran escala bien planificadas por líderes experimentados, en vez de meros actos de piratería o migraciones fragmentadas. La primera de dichas invasiones a gran escala fue la de la “gran armada” danesa, y a esa le siguieron otras como las de Canuto de Dinamarca, Harald de Noruega, o el duque Guillermo de Normandía.

Con la retirada de los romanos, el arte de construir fuertes se perdió casi por completo. Aunque los daneses y los ingleses de Wessex habían desarrollado unas fortificaciones de tierra llamadas Burhs, su presencia era escasa y en cualquier caso no podían ser consideradas castillos. Fueron los normandos quienes, tras su conquista de Britania, llevaron consigo a la isla la técnica de construcción de auténticos castillos (aunque en esa época la mayoría aún no eran de piedra, sino de madera y tierra). Los normandos también importaron a Britania el concepto de caballería



pesada, que acabó con el dominio de la infantería en las batallas.

De todos los supervivientes a las invasiones anglo-sajonas, los galeses fueron los únicos que lograron mantener una suerte de independencia, hasta que fueron más o menos conquistados por los ingleses hacia el final del siglo XIII. Cornwall fue conquistado por el reino de Wessex hacia el 870, y el reino de Strathclyde fue finalmente incorporado a Escocia en torno al 1034.

En el extremo norte, la lucha entre los pictos y los invasores escoceses de Dalriada acabó con la combinación de ambas naciones en el reino de Alba, o Escocia. Aunque la mayoría de la población era de origen picto, fueron los escoceses quienes predominaron culturalmente. A finales del siglo X este reino absorbió también parte de Northumbria y Lothian.

Después del 600 y durante dos siglos, los anglo-sajones lucharon entre ellos y contra los galeses, dividiéndose en siete reinos conocidos como la Heptarquía anglo-sajona: Kent, Sussex, Wessex, Essex, Northumbria, Anglia Oriental y Mercia. En ocasiones, el monarca de uno de estos reinos legitimaba su hegemonía sobre los demás erigiéndose como Bretwalda, o rey de los británicos. A finales del siglo VIII, poco después de comenzar a sufrir las invasiones vikingas, todos estos territorios se integraron en el reino de Inglaterra.

Al principio los vikingos desembarcaban en Britania sólo para saquear, volviendo a sus casas en cuanto llegaba el otoño. Sin embargo, a medida que la resistencia a sus ataques fue menguando, empezaron a establecer bases en Inglaterra, y finalmente se asentaron allí de forma permanente. Los vikingos de Noruega ocuparon las Hébridas y las Órcadas en el extremo norte, y siguieron bajando por la costa oeste de Britania hasta levantar asentamientos en lugares tan diversos como Cumbria o Gales. Muchos de estos colonos se establecieron en Irlanda, donde los noruegos habían creado el reino de Dublín. Los daneses, más numerosos, se expandieron por la costa este, ocupando gran parte del norte de Inglaterra y varias zonas de la Europa continental, especialmente Normandía. La “gran armada” danesa, probablemente bajo el mando conjunto de los dos hijos de Ragnar Lodbrok (Ivar y Halfdan, los “hermanos daneses”), asoló Francia e Inglaterra durante muchos años, y sólo pudo ser frenada por los sajones una vez que se dividió y varios de sus efectivos se establecieron en el norte.

Mercia pasó un tiempo bajo el control de los daneses, hasta que el Rey Alfredo de Wessex, que había estado escondido en los pantanos de Somerset, pudo reunir un ejército y expulsar a los daneses, logrando tras varios años de lucha establecer un tratado por el cual Inglaterra quedaba dividida en una zona sajona y otra zona danesa. Los sucesores de Alfredo fueron reconquistando gradualmente las partes danesas del país, de modo que llegado el año 960 el rey gobernaba sobre la mayor parte de Inglaterra. Pero los invasores daneses seguían llegando, aunque cada vez en menor número. El rey Etelredo (apodado “el indeciso” por su carácter débil) fue perdiendo gradualmente el control del reino, y ya no fue capaz de detener una nueva invasión danesa, esta vez liderada por el rey Svein Forkbeard. El hijo de Svein, Canuto, acabó por convertirse en el rey indiscutido de Inglaterra, Dinamarca y Noruega cuando el hijo de Etelredo, Edmundo Ironside (al que se tenía por un gobernante bastante más capacitado que su padre), murió de forma prematura. Aún

así, el hijo de Canuto fue sucedido por el segundo hijo de Etelredo, Eduardo el Confesor.

Eduardo no tuvo sucesor, y tanto el conde Harold Godwinson (que había sido una especie de “poder en la sombra” del rey Eduardo) como el duque Guillermo de Normandía (descendiente de vikingos), reclamaron el trono. Harold II fue coronado como nuevo rey, e inmediatamente tuvo que hacer frente a las invasiones de Harald Hardrada, rey de Noruega (un descendiente lejano de Canuto), y del propio Guillermo de Normandía. Harold II logró sorprender y derrotar al ejército de Harald en la batalla de Stamford Bridge, cerca de York, en la que el mismo rey Harald resultó muerto. Sin embargo, pocos días después, tras obligar a su ejército a forzar la marcha para detener el avance de las tropas de Guillermo de Normandía (que se dirigía hacia Londres para arrebatarse el trono), Harold fue derrotado y muerto en la batalla de Hastings. Durante algunos años, los familiares de Harold siguieron oponiéndose débilmente a Guillermo de Normandía, pero finalmente, tras la muerte de todos sus rivales, los sajones acabaron por aceptarlo como rey. Tras varios intentos más de invasión por parte de Svein Estrithson de Dinamarca, los vikingos cesaron en su empeño de ocupar Britania. De hecho el rey Guillermo tuvo más problemas con los galeses, escoceses y franceses, que con los escandinavos.

El resultado final fue muy ajustado. Los sajones estuvieron a punto de ganar: si los vientos del canal hubiesen soplado en otra dirección, la flota de invasión de Guillermo de Normandía no se hubiese retrasado, con lo cual hubiese desembarcado en Britania antes que Harald, y es fácil suponer que hubiese sido derrotado por el ejército de Harold II, que al no haber tenido que enfrentarse días antes a Harald estaría en plenas condiciones de combate. Pero entonces... ¿Hubiese podido Harold II vencer luego al ejército invasor de Harald Hardrada?



CRONOLOGÍA

55-54 AC	Julio Cesar desembarca en Britania.
43-47 AD	Los romanos conquistan el sur y el centro de Inglaterra.
49-61	Los romanos someten Gales.
60-61	La revuelta de Boadicea.
84	Los romanos toman el norte de Britania, estableciéndose en Escocia.
85 (aprox.)	La guarnición romana en Britania queda reducida a tres legiones.
122-130	Se construye la muralla de Adriano en el istmo entre Solway y Tyne.
142	Se construye la muralla de Antonino en el istmo entre Glasgow y Edimburgo.
Siglo III	Empiezan las incursiones anglo-sajonas.
367-369	Los pictos y los irlandeses superan las defensas romanas y atacan las zonas fronterizas.
407	El resto de la guarnición romana abandona Britania para combatir a los invasores germanos en la Galia.
425 (aprox.)	Vortigern es el soberano de gran parte del sur de Britania.
430 (aprox.)	Vortigern invita a los sajones a establecerse en Britania como mercenarios.
442 (aprox.)	Los sajones atacan a los británicos. La civilización romana en Britania se derrumba. Se producen numerosas migraciones de tribus hacia Britania.
500	Los británicos (bajo el mando de Arturo) derrotan a los anglo-sajones en la batalla de Mons Badonicus (emplazamiento desconocido).
542	La peste devasta Britania.
550-600 (aprox.)	Los anglo-sajones atacan de nuevo, empujando a los británicos hasta Gales, Cornwall y el norte de Britania.
597	El reino de Kent se convierte al cristianismo. Hacia el 650, el resto de reinos ingleses habrán seguido el mismo camino.
610-678 (aprox.)	El rey de Northumbria es elegido Bretwalda (Oswiu, 645-670).
731-799	El rey de Mercia es elegido Bretwalda (Offa, 757-796).
793	El monasterio de Lindisfarne es saqueado por la primera incursión vikinga de la que se tiene noticia.
838, 851	Victorias del reino de Wessex sobre los vikingos.

843	Kenneth McAlpin de Dalriada unifica a escoceses y pictos.
865	La “gran armada” danesa invade Anglia Oriental, destruyendo los reinos del norte de Inglaterra.
871	La gran armada danesa se divide; los daneses atacan Wessex; Alfredo el Grande se convierte en rey de Wessex (morirá en el 899).
871-876	Mercia es gobernada por un protegido de los daneses.
876-878	La guerra contra los daneses se recrudece, Wessex está a punto de caer.
878	La victoria contra los daneses en la batalla de Edington salva a los ingleses.
886	Un tratado de paz divide Inglaterra en dos mitades, una de ellas inglesa y la otra danesa.
892-896	Más ataques vikingos.
899-924	Eduardo reconquista la mayor parte del territorio danés en Inglaterra.
919	Los dublineses se hacen con el control del reino de York.
924-939	Athelstan de Wessex se hace con el control de la mayor parte de Inglaterra.
937	Athelstan de Wessex derrota a la coalición entre escoceses, dublineses y el reino de Strathclyde, en la batalla de Brunanburh (emplazamiento desconocido).
945	Edmundo de Wessex conquista Strathclyde y se lo cede a sus aliados escoceses; Lothian correrá la misma suerte algunos años más tarde.
1013	Etelredo es depuesto; el rey Svein Forkbeard de Dinamarca conquista Inglaterra, muriendo al año siguiente.
1016	Etelredo muere, y su hijo Edmundo Ironside le sigue poco después; Canuto, hijo de Svein, es coronado rey de Inglaterra.
1042	Hardeknut, hijo de Canuto, muere sin descendencia; Eduardo el Confesor es coronado rey.
1066	Eduardo muere sin descendencia y Harold Godwinson le sucede; Harald Hardrada de Noruega y Guillermo de Normandía invaden Inglaterra; Harold derrota y mata a Harald pero a continuación resulta derrotado y muerto por Guillermo; Guillermo se convierte en rey.
1086	Una gran flota de invasión vikinga resulta dispersada y destruida por una terrible tormenta en el mar; será el último intento vikingo de invadir Britania.

CRÉDITOS

Dedicado a Torben Mogensen, Jim Jordan, Stephen Braund, y todos los jugadores que han mantenido BRITANIA vivo a lo largo de todos estos años.

Diseño y desarrollo del juego: Lewis E. Pulsipher

Desarrollo adicional de reglas: Corey Konieczka y John Goodenough

Maquetación: James D. Torr

Diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración del tablero: Kurt Miller

Ilustraciones de las naciones: Patrick McEvoy, Guy Gentry, Tomas Jedruszek, Ted Pendergraft

Dirección artística: John Goodenough

Encargado de producción: Darrell Hardy

Desarrollo ejecutivo: Greg Benage

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego para la presente edición: Llew Bardecki,

Nicholas Benedict, Simon Bullock, Tim Coburn, Thayne Conrad, Bill Crew, Caleb Difell, Paul Doherty, Pdraig Francis, John David Galt, Richard Jones, Jim Jordan, Duane Kristensen, Ewan McNay, Christopher Morgan, Karsten Ockenfels, Scott Pfeiffer, Raffaele Porrini, Jim Pulsipher, David Rayner, Peter Riedlberger, Kato Takuya, Luke Taper, Andrew Tjader, Bob Tjader, Stephen Tjader, William Tjader, Scott Weber, D. Charles Williams, David Yoon, y muchos otros en el World Wargaming Championship y en Eurobrit listserv. Disculpas anticipadas por cualquier nombre que hayamos dejado fuera de esta lista accidentalmente.

Agradecimientos: esta edición les debe todas sus posibles mejoras a los miles de jugadores de BRITANIA en todo el mundo, y especialmente a los miembros del Eurobrit Yahoo Group, creadores del Campeonato Mundial de BRITANIA. Sin su entusiasmo, el diseñador del juego nunca hubiese intentado realizar esta nueva edición.

CRÉDITOS PARA LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Edición: Devir Iberia S.L.

Traducción, revisión y adaptación: Chema Pamundi

Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

BRITANIA © 2005 Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin el permiso específico del editor.

CORRESPONDENCIA DE MARCADORES INGLÉS-CASTELLANO

MARCADORES ROJOS

Aelle = Aelle

Egbert = Egberto

Ketil = Ketil

Harodl = Harold

Urien = Urien

Edgar = Eduardo

Alfred = Alfredo

MARCADORES AZULES

Boudicca = Boadicea

William = Guillermo

Oswiu = Oswiu

Offa = Offa

Ida = Ida

MARCADORES VERDES

Ivar and Halfdan = Ivar y Halfdan

Cnut = Canuto

Svein Estrithson = Svein Estrithson

MARCADORES AMARILLOS

Harald Hardrada = Harald Hardrada

Arthur = Arturo

Olaf Guthfrithsson = Olaf Guthfrithsson

Fergus Mor Mac Erc = Fergus Mor Mac Erc

SUMARIO DE REGLAS

Para consejos sobre cómo jugar tu primera paartida de Britania, consulta la página 16.

LÍMITES DE APILAMIENTO

Cada nación (excepto los romanos) puede tener un máximo de 3 ejércitos en un territorio con terreno normal, o 2 ejércitos en un territorio con terreno dificultoso. Como excepción a esta restricción, cada nación puede sobreapilar unidades en un único territorio. Este sobreapilamiento consiste en un grupo ilimitado de ejércitos en un territorio con terreno normal, o un grupo de hasta 4 ejércitos en un territorio con terreno dificultoso (pero no ambas cosas).

Los romanos pueden tener cualquier número de ejércitos en cada territorio normal, y hasta 4 ejércitos en cada territorios dificultoso. Los Fuertes romanos no cuentan para los límites de apilamiento. Los romanos no pueden sobreapilar unidades por encima de estos límites en ningún territorio.

BATALLAS

En combate, las unidades son eliminadas de acuerdo con las siguientes reglas:

1. Una Infantería normal elimina a otra Infantería normal del enemigo con una tirada de 5 o más.
2. Una Infantería romana o una Caballería eliminan a una Infantería normal del enemigo con una tirada de 4 o más.
3. Las Infanterías romanas y las Caballerías son eliminadas por tiradas de 6 o más.
4. Cualquier ejército defensor en un terreno dificultoso es eliminado con una tirada de 6 o más.

Para poder eliminar un Fuerte romano, el atacante debe antes eliminar a cualquier ejército romano que haya en ese mismo territorio. Por tanto, una tirada de 5 no eliminará el Fuerte a menos que todos los ejércitos romanos presentes sean a su vez eliminados durante ese mismo asalto de batalla mediante tiradas de 6.

Refuerzos romanos	TURNO			
	2	3	4	5
12 o + ejércitos	0	0	0	0
11 ejércitos	1	0	0	0
10 ejércitos	1	1	0	0
9 ejércitos	1	1	1	0
7-8 ejércitos	2	2	1	1
6 ejércitos	3	3	2	2
5 ejércitos	3	3	3	3
4 ejércitos	4	4	3	3

SÍMBOLOS EN LA TABLA TEMPORAL



La nación llevará a cabo Incursiones ese turno.



La nación llevará a cabo una Invasión mayor ese turno.



La nación dispone de movimiento por Barco ese turno.



Al final del turno tendrá lugar una elección para el título de Bretwalda (4 puntos de victoria).



Al final del turno habrá la posibilidad de coronar a un Rey de Inglaterra (8 puntos de victoria en los turnos 11-14, y 10 puntos de victoria en el turno 16).

SÍMBOLOS EN LAS TARJETAS DE NACIÓN



El símbolo de **Mantener** indica que, por cada uno de los territorios listados en el que esa nación sea la única ocupante **al final** del turno o turnos correspondientes, obtendrá los puntos de victoria indicados.



El símbolo de **Ocupar** indica que, por cada uno de los territorios listados en el que esa nación sea la única ocupante **en cualquier momento** del turno o turnos correspondientes, obtendrá los puntos de victoria indicados.



El símbolo de **Eliminar** indica que, por cada una de las unidades listadas que esa nación elimine durante el turno o turnos correspondientes, obtendrá los puntos de victoria indicados.

BRETWALDA

Cada nación tiene un "voto" por cada territorio de Inglaterra que ocupe. Al final de los turnos 8, 9 y 10, las naciones votarán para decidir cual de ellas obtiene el título de Bretwalda. Sólo se podrá votar por naciones que ocupen al menos un territorio en Inglaterra. Una nación no puede dividir sus votos ni abstenerse de votar. Si una nación consigue la mayoría de los votos emitidos (es decir, más de la mitad), esa nación reclamará el título de Bretwalda, por lo cual **obtendrá 4 puntos de victoria**.

REY

Al final de los turnos 11, 12, 13 y 14, si alguna nación está ocupando el doble o más de territorios en Inglaterra que ninguna otra nación (con un mínimo de 4 territorios ocupados), dicha nación reclamará el título de Rey de Inglaterra. **La nación que reclame el título de Rey de Inglaterra obtendrá 8 puntos de victoria y una unidad adicional de Infantería**, que deberá ser inmediatamente colocada en el mapa de acuerdo con las reglas de colocación de unidades que se aplican durante la Fase de Incremento de Población. Si ninguna nación cumple los requisitos para reclamar el título de Rey de Inglaterra, simplemente no habrá Rey. Al final del turno 15 no se determina si hay Rey de Inglaterra.

En el turno 14, al final del turno de nación danés pero justo antes de retirar del mapa a Canuto y sus ejércitos, si los daneses mantienen el doble o más de territorios en Inglaterra que ninguna otra nación y además Canuto sigue vivo, **Canuto se convertirá en y los daneses obtendrán 8 puntos de victoria** (en este caso, no obstante, los daneses no recibirán ninguna unidad adicional de Infantería). Esta es una excepción a las reglas normales para proclamar un Rey, y puede darse el caso de que haya dos Reyes en juego durante el turno 14 (el Rey de Inglaterra que permiten las reglas normales, y el Rey Canuto).

Al final del turno 16, se determinará el título de Rey de Inglaterra según las reglas normales, pero sólo serán elegibles para el cargo Harold, Guillermo, Harald Hardrada y Svein Estrithson (si siguen vivos). Obviamente, si todos estos Líderes menos uno han muerto, el superviviente se convertirá automáticamente en Rey de Inglaterra, a menos que cualquier otra nación esté ocupando el doble o más de territorios en Inglaterra que la nación del candidato a Rey. Si se da este caso, no habrá Rey. **La nación que obtenga el título de Rey de Inglaterra en esta elección de final de partida obtendrá 10 puntos de victoria.**

REFUERZOS ESPECIALES DEL TURNO XVI

NORUEGOS

Los noruegos reciben un ejército de refuerzo en el mar del Norte por cada territorio que ocupen. **Los noruegos no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Harald Hardrada no está en juego.**

NORMANDOS

Los normandos reciben ejércitos de refuerzo en el canal de la Mancha según los territorios que ocupen al final del turno 15, tal como se indica a continuación: 1 ejército por ocupar Essex, 1 por ocupar Wessex, 1 por ocupar Hwicce y 1 por ocupar Mercia del Sur. Además, reciben otros 3 ejércitos si Harold el Sajón no está en juego al final del turno de nación normando del turno 15. Todos estos refuerzos serán unidades de Infantería, aunque los normandos pueden elegir unidades de Caballería en su lugar, intercambiándolas a razón de 1 Caballería por cada 2 Infanterías. **Los normandos no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Guillermo no está en juego.**

SAJONES

Los sajones reciben 1 ejército de refuerzo al final del turno 15 por cada dos territorios que ocupen en Inglaterra (redondeando hacia abajo), siempre y cuando Harold el Sajón se encuentre en un territorio de Inglaterra. **Los sajones no reciben ninguno de estos refuerzos especiales si Harold no está en un territorio de Inglaterra.**

Estos refuerzos especiales de los noruegos, normandos y sajones son colocados en el mapa al principio del turno 16, y no durante los respectivos turnos de nación. Además, estos refuerzos son adicionales a los ejércitos que dichas tres naciones reciben durante la Fase de Incremento de Población de sus turnos de nación.