



Um jogo de  
João Quintela Martins  
Ilustração de  
Olivier Fagnère



2 - 4 Jogadores  
8+ anos

Argumento e redação de textos de David M Santos-Mendes

## HISTÓRIA

Chegam notícias terríveis a Roma! O grandioso exército do Império perdeu outra batalha na *Lusitania*. Na sua confortável poltrona, o imperador Júlio César recebe a notícia com fúria. Imediatamente manda chamar os seus quatro maiores generais ao palácio.

As palavras e ordens são claras: devem começar imediatamente uma longa viagem pelas províncias do Império, para recrutar os guerreiros mais destemidos e formar um grandioso exército. É preciso recrutar e equipar soldados de todos os tipos: legionários, médicos, artilheiros e, se for necessário, também mercenários bárbaros.

Em breve, um glorioso exército vai marchar sobre a *Lusitania*, onde um pequeno povo resiste heroicamente. Júlio César sabe que a vitória não será fácil, por isso, não poupa recursos e promete uma boa quantia de denários aos que se juntarem a esta causa.

*Há, nos confins da Ibéria, um povo que não se governa nem se deixa governar. Alea jacta est.*

## Componentes do jogo

### Cartas de Soldados

x20 Legionários (4 províncias/cores diferentes)



x5 Mercenários  
Bárbaros  
(cor preto)



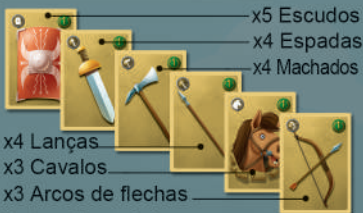
x3 Médicos



x3 Artilheiros



### Cartas de Equipamentos



### Cartas Especiais

x4 Deus Marte x3 Senador x1 Músico



x3 Júlio César

x1 Comandante

## OBJETIVO

Neste jogo, assumes o papel de um general romano a quem o imperador Júlio César ordenou recrutar e equipar um exército de soldados: legionários, mercenários bárbaros, médicos e artilheiros.

Vence o jogador que primeiro recrutar um exército cuja pontuação some vinte ou mais pontos de vitória.

A informação dos pontos de vitória das cartas está assinalada no canto superior direito com os seguintes ícones. ① ② ③

### Exemplo

Para o seu exército, os jogadores podem recrutar soldados: legionários (apenas de uma província/cor), dois mercenários bárbaros, um médico e um artilheiro.

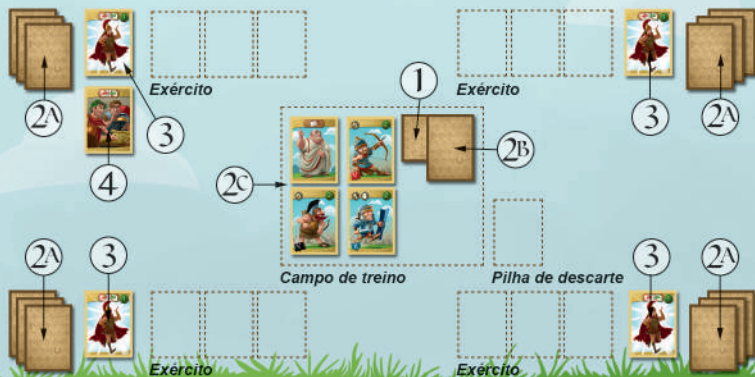
Aos soldados legionários e mercenários bárbaros podem-se agrupar equipamentos.



TOTAL: 20 PV

Se um jogador não usar até ao fim do jogo a carta Deus Marte, soma 1 ponto de vitória.

## PREPARAÇÃO



Separe as cartas **Deus Marte**, **Comandante** (ou **Primeiro Jogador**) e **Músico** das restantes cartas.

- 1 Baralhe as cartas **Soldado**, **Equipamento**, **Senador** e **Júlio César**. Deste baralho retire aleatoriamente (sem ver) 5 cartas, às quais se junta a carta **Músico**. Baralhe estas 6 cartas e coloque-as viradas para baixo numa pilha no centro da mesa.
- 2 De seguida baralhe as restantes cartas e:
  - A Distribua 3 cartas por jogador.
  - B Coloque as cartas (em pilha) perpendicularmente sobre as 6 cartas anteriores (ponto 1), que formam a pilha de busca.
  - C Vire as 4 primeiras cartas da pilha de busca no centro da mesa.
- 3 Cada jogador recebe uma carta **Deus Marte** que coloca à sua frente com a face colorida virada para cima. Ao lado desta carta os jogadores vão, durante a partida, formar o seu exército.
- 4 O último jogador que visitou uma ruína romana recebe a carta **Comandante** (ou **Primeiro Jogador**). O jogo começa com este jogador e prossegue no sentido horário.

## TURNO DE JOGO

No seu turno, um jogador pode realizar **uma de três ações**:

**TROCAR**  
cartas

ou

**RECRUTAR**  
soldados ou equipamentos

ou

**ACIONAR**  
uma carta especial

Mas nunca as três ao mesmo tempo.

O jogador termina o turno depois de realizar a sua ação. Prossegue o jogador sentado à sua esquerda que também escolhe uma ação a realizar.

### TROCAR cartas

No seu turno, com esta ação o jogador pode **trocar** uma carta da sua mão por outra disponível no campo de treino.

*Campo de treino*



O jogador:

- 1 Recolhe uma carta (virada para cima) no campo de treino.
- 2 Descarta no campo de treino uma das cartas (de face virada para cima) que tenha na sua mão.

**Atenção :**

*Os jogadores terminam um turno sempre com 3 cartas na mão.*

## RECRUTAR soldados ou equipamentos

No seu turno, com esta ação o jogador pode **recrutar um soldado ou um equipamento** para o seu exército.

A **ordem e a posição** das cartas Soldado e Equipamento **não podem** ser alteradas depois de recrutadas.

### 1) Recrutar um soldado.

O jogador pode recrutar um soldado dos quatro tipos existentes: **legionários, mercenários bárbaros, médicos ou artilheiros.**

O procedimento é igual para os quatro tipos de soldados.

*Campo de treino*



*Pilha de descarte*



*Exército*



*Mão do jogador*

O jogador:

- 1 Coloca sobre a mesa (de face virada para cima) a carta Soldado que está a recrutar.
- 2 Recolhe a carta do topo da pilha de bisca.

### Os jogadores não estão autorizados a:

- ▶ Recrutar soldados legionários de províncias/cores diferentes para o seu exército.
- ▶ Recrutar soldados legionários das províncias/cores que os jogadores adversários já estão a recrutar.



*Helvetia*



*Britannia*



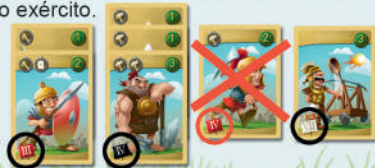
*Hispania C. Tarraconensis*



*Aquitania*

*A cor e o formato do ícone informam sobre a província de origem dos soldados legionários. A província/cor do jogador é definida quando este recruta o seu primeiro soldado legionário.*

- ▶ Recrutar mais de dois mercenários bárbaros para um exército.
- ▶ Recrutar mais de um médico para um exército.
- ▶ Recrutar mais de um artilheiro para um exército.
- ▶ Recrutar soldados legionários ou mercenários bárbaros que ocupem a mesma posição no exército.





## 2) Recrutar um equipamento.

O jogador pode **recrutar** um equipamento que tem de ser obrigatoriamente **agrupado** a uma carta Soldado **Legionário** ou **Mercenário Bárbaro** que já exista no seu exército.

Campo de treino



1 O jogador:  
Coloca sobre a mesa (e debaixo da carta Soldado ou Mercenário Bárbaro) a carta Equipamento que está a recrutar.

2 Recolhe a carta do topo da pilha de bisca.

A informação sobre o tipo e quantidade de equipamentos que os jogadores podem **agrupar** às cartas Soldados **Legionários** ou **Mercenários Bárbaros** está indicada no topo da carta.



No exemplo apresentado, o jogador pode **agrupar** os seguintes equipamentos: uma espada ou uma lança (nunca as duas armas em simultâneo) + um escudo + um cavalo.

## ACIONAR uma carta especial

No seu turno, com esta ação o jogador pode **acionar uma carta especial** das quatro existentes: **Júlio César, Comandante** (ou **Primeiro Jogador**), **Senador** ou **Deus Marte**.



### Carta Júlio César

Quando jogada, permite ao jogador **conquistar a carta Comandante** (ou **Primeiro Jogador**).

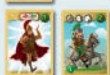
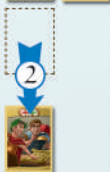
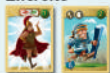
O jogador:

1 Descarta (para a pilha de descarte) a carta Júlio César.

2 Recolhe a carta Comandante (ou Primeiro Jogador) que coloca na sua frente.

3 Recolhe a carta do topo da pilha de bisca.

Exército



Exército

Mão do jogador



Campo de treino



Pilha de descarte

Mão do jogador



## Carta Comandante (ou Primeiro Jogador)

Quando acionada, permite ao jogador, **no início do seu turno**, **trocar** as quatro cartas viradas no campo de treino. De seguida o jogador realiza a ação do seu turno.

O jogador:

- 1 Descarta (para a pilha de descarte) as 4 cartas que estão sobre a mesa.
- 2 Vira 4 cartas do topo da pilha de bisca.
- 3 Passa a carta Comandante (ou Primeiro Jogador) ao jogador sentado à sua direita.
- 4 Realiza uma ação: **TROCAR**, **RECRUTAR** ou **ACIONAR** uma carta especial.



## Carta Senador

Quando jogada, permite ao jogador **roubar** uma carta da mão de um dos seus adversários.

O jogador:

- 1 Descarta (para a pilha de descarte) a carta Senador.
- 2 Rouba de um adversário uma carta aleatoriamente.
- 3 O jogador (a quem a carta foi roubada) recolhe a carta do topo da pilha de bisca.



## Carta Deus Marte

Quando acionada, permite ao jogador **descartar** as três cartas da sua mão, que substitui por três cartas recolhidas da pilha de bisca.

Só é permitido usar esta carta uma vez por jogo. Se um jogador não usar a carta Deus Marte até ao fim do jogo, soma 1 ponto de vitória.

O jogador:

- 1 Vira a carta Deus Marte de face virada para baixo (face cinzenta fica virada para cima).
- 2 Descarta (para a pilha de descarte) as três 3 cartas que tem na mão.
- 3 Recolhe as 3 cartas do topo da pilha de bisca.



## FIM DO JOGO

Uma partida **termina imediatamente** quando:

1. O primeiro jogador recruta um exército cuja soma de pontos de vitória é igual ou superior a vinte.
2. A carta **Músico** surge no campo de treino **virada da pilha de bisca** ou **jogada por um jogador** que troca a carta Músico (que tinha na mão) por uma carta do campo de treino. **Nesta situação, vence o jogador que, naquele momento, soma mais pontos de vitória.** Em caso de empate, vence o jogador empatado que recrutou menos mercenários bárbaros. Caso o empate persista, vence o jogador empatado que seja o último na ordem de turno (mais distante da carta Comandante).



O jogador que recolher a carta Músico da pilha de bisca pode decidir o momento do fim do jogo.

Sempre que a pilha de bisca termina, baralham-se todas as cartas da pilha de descarte e forma-se uma nova pilha de bisca.

**O jogo continua até um jogador somar vinte ou mais pontos de vitória ou até a carta Músico ser lançada para o campo de treino.**

### Agradecimentos

Aos jogadores que testaram o jogo: João Pedro Martins, Joana Martins, Bruno Maciel, João Costa, Tiago Tempera, Tânia Manjolinha, Gonçalo Jorge, Estela Gomes, Salvador Martins, Pedro Rebelo, Bruno Arrais, Tânia Marques, Pedro Felício e o Grupo de Boardgamers de Évora.

Ao artista Olivier Fagnère, cuja visão e criatividade tornaram o jogo visualmente excepcional.

Ao Grupo de Boardgamers de Leiria por divulgar (com tanto amor) os jogos de tabuleiro em Portugal.

Agradecimento especial a Ricardo Jorge Gomes pela excelente colaboração durante a fase de testes.

### Créditos

#### **Autor**

*João Quintela Martins*

#### **Ilustração**

*Olivier Fagnère*

#### **Argumento e redação de textos**

*David M Santos-Mendes*

#### **Revisão linguística**

*Elisabete Ramos*

*Editado e produzido por PYTHAGORAS*

Para dúvidas nas regras ou outras questões não hesite em contactar-nos:

[info@pythagoras.pt](mailto:info@pythagoras.pt)  
[www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt)



PYTHAGORAS®

© PYTHAGORAS 2017



## INFORMAÇÃO EDUCATIVA

Este jogo contém alguns factos e personagens ficticiais. Aqui pode saber mais sobre o tempo e as personagens. É divertido saber mais!

### Júlio César



Político nascido em Roma (provavelmente em 100 a. C.). Foi um dos mais brilhantes generais da História. Conquistou e governou a Gália de Vercingetórix até 50 a. C., ano em que o senado, liderado por Pompeu, ordenou a desmobilização das suas legiões daquele território e o seu regresso a Roma.

Júlio César começou, então, uma guerra civil que durou dois anos. Regressou a Roma vitorioso, onde estabeleceu o seu poder e inteligência num governo que durou até 44 a. C., ano em que foi assassinado.

As frases *Veni, vidi, vici.* (*Vim, vi e venci.*) e *Alea jacta est.* (*A sorte está lançada.*) são "presumivelmente" da sua autoria.

### Os Lusitanos



Povo indo-europeu que viveu no oeste da Península Ibérica, onde em 29 a. C. foi criada a província da *Lusitania* pelos Romanos (parte deste território é atualmente Portugal).

Os Lusitanos eram guerreiros ativos e ágeis, que perseguiram os seus inimigos para os decapitar. Viriato foi o seu principal líder na luta contra os Romanos. Foi morto em 139 a. C., traído por companheiros subornados por romanos.

Quando os três traidores foram receber a recompensa, o cônsul Quintus Servilius Caepio ordenou a sua execução, declarando: *Roma não paga a traidores.*

### O Império Romano



De uma pequena cidade etrusca, fundada ao que se julga em 753 a. C., formou-se "oficialmente" o Império em 27 a. C., quando Octávio recebeu do senado o título de *Augusto*. O Império Romano dominou um vasto território, no qual perdura e podemos admirar um glorioso legado.

A sua decadência foi causada, sobretudo, pelas invasões e saques dos povos Bárbaros. Em 410, Alarico, o rei dos Godos, saqueou a cidade de Roma. O Império Romano do Ocidente persistiu até ao ano 476.





A game by  
João Quintela Martins  
Illustrated by  
Olivier Fagnère



2 - 4 Players  
Age 8+

Script and drafting of texts by David M Santos-Mendes

## STORY

Terrible news is heard in Rome! The empire's great army has lost another battle in *Lusitania*. On his comfortable throne, the emperor Julius Caesar, hears the news and becomes furious. He immediately calls his four best generals to the palace.

The words and orders are clear: they must immediately start a long journey throughout the Empire's provinces so as to recruit the most fearless warriors and form a great army. It is necessary to recruit and equip all types of soldiers: legionaries, doctors, gunners, and if necessary, barbaric mercenaries as well.

Soon, a glorious army will march into *Lusitania*, where a small population resists heroically. Julius Caesar knows that victory will not be easy, so he does not save on resources and promises a good amount of silver coins (*denarii*) to those who join the cause.

*There is, in the most remote part of Iberia, a people that is not governed nor does it let itself be governed. Alea jacta est.*

## Game components

### Soldier Cards

x20 Legionaries (4 provinces/different colours)



x5 Barbaric Mercenaries (black)



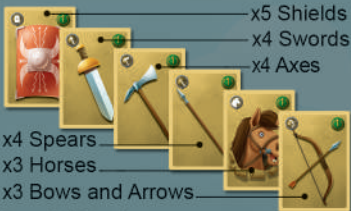
x3 Doctors



x3 Gunners



### Equipment Cards



### Special Cards

x4 Mars, God of War x3 Senator x1 Musician



x3 Julius Caesar

x1 Commander

## AIM

In this game, you take on the role of a Roman general whom the emperor, Julius Caesar, has ordered to recruit and equip an army of soldiers: legionaries, barbaric mercenaries, doctors and gunners.

The game is won by the player who recruits an army whose score is of twenty or more victory points.

The information regarding the cards' victory points is indicated on the top right corner with the following icons: ① ② ③

### Example

*The players can recruit the following soldiers for their army: legionaries (only from one province/colour), two barbaric mercenaries, one doctor and one gunner.*

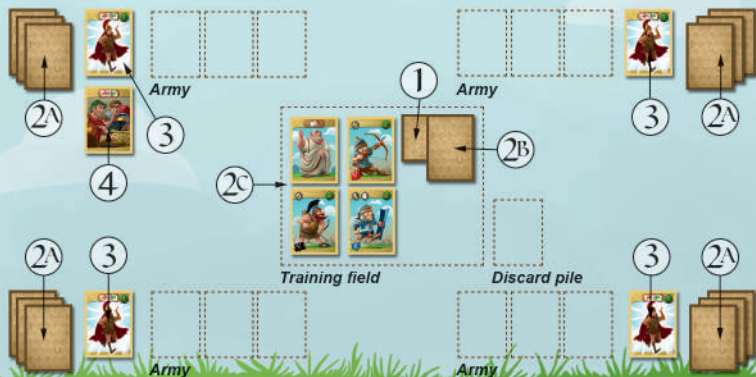
*Equipment can be added on to legionaries and barbaric mercenaries.*



**TOTAL: 20 VP**

*If a player does not use the Mars, God of War card until the end of the game, they win 1 victory point.*

## PREPARATION



Separate the **Mars, God of War, commander (or first player)** and **musician** cards from the rest of the deck.

- ① Shuffle the **soldiers, equipment, Senator and Julius Caesar** cards. From this deck randomly remove 5 cards (without looking), to which you should join the musician card. Shuffle these 6 cards and place them face down in a pile in the middle of the table.
- ② Next, shuffle the rest of the cards and:
  - Ⓐ Give each player 3 cards.
  - Ⓑ Place the cards (in a pile) perpendicularly on top of the 6 cards mentioned before (point no. 1), which then form the draw pile.
  - Ⓒ Turn over the first 4 cards from the draw pile in the middle of the table.
- ③ Each player receives one **Mars, God of War** card which they should place in front of them with the coloured side face up. Next to this card, the players will form their army throughout the game.
- ④ The last player to have visited a Roman ruin receives the **commander (or first player)** card. The game begins with this player and proceeds clockwise.

## TURN

During their turn, a player can carry out **one of three actions**:

**TRADE**  
cards

or

**RECRUIT**  
soldiers or equipment

or

**PLAY**  
a special card

But never the three at the same time.

A player ends their turn after they carry out their action. The game proceeds with the player seated on their left who also chooses an action to carry out.

### TRADE cards

When it is their turn, this action allows the player to **trade** a card they are holding with one which is available on the training field.

*Training field*



**The player:**

- ① Takes a card (turned face up) from the training field.
- ② Discards one of the cards they are holding (turned face up) onto the training field.

**Attention:**

Players **always** end their turn holding 3 cards.



## RECRUIT soldiers or equipment

When it's their turn, this action allows the player to **recruit a soldier** or a **piece of equipment** for their army.

The **order** and **position** of the soldier cards and equipment **cannot** be changed once they have been recruited.

### 1) Recruit a soldier.

The player can recruit one soldier from the four existing types: **legionaries**, **barbaric mercenaries**, **doctors** or **gunners**. The procedure is the same for the four types of soldiers.



**The Player:**

- ① Places the soldier card they are recruiting (turned face up) on the table.
- ② Takes a card from the top of the draw pile.

### Players are not allowed to:

- ▶ Recruit legionary soldiers from different provinces/colours for their army.
- ▶ Recruit legionary soldiers from provinces/colours which the other players are already recruiting from.



Helvetia



Britannia



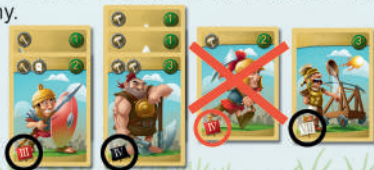
Hispania C. Tarraconensis



Aquitania

The colour and format of the icon indicate the province of origin of the legionary soldiers. Each player's province/colour is determined when they recruit their first legionary soldier.

- ▶ Recruit more than two barbaric mercenaries for an army.
- ▶ Recruit more than one doctor for an army.
- ▶ Recruit more than one gunner for an army.
- ▶ Recruit legionary soldiers or barbaric mercenaries which hold the same position in the army.



## 2) Recruit equipment.

The player can recruit equipment which must necessarily be **added on** to a **legionary soldier** or **barbaric mercenary** card that they already have in their army.

Training field



① The player:  
Places the equipment card they are recruiting on the table (under the soldier or barbaric mercenary card).

② Takes a card from the top of the draw pile.

The information regarding the type and quantity of equipment which the players can **add on** to the **legionaries** or **barbaric mercenaries** cards is given at the top of the card.



In the example given, the player can **add on** the following equipment: a sword or a spear (never the two weapons simultaneously) + a shield + a horse.

## PLAY a special card

When it's their turn, this action allows the player to **play a special card** from the four available: **Julius Caesar, commander** (or first player), **Senator** or **Mars, God of War**.



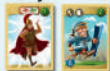
### Julius Caesar card

When played, it allows the player to **take hold of the commander card** (or first player).

The Player:

- ① Discards (onto the discard pile) the Julius Caesar card.
- ② Takes the commander (or first player) card and places it in front of them.
- ③ Takes a card from the top of the draw pile.

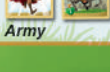
Army



Player's hand



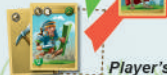
Training Field



Discard pile



Player's hand





## Commander card (or first player)

When played, this card allows the player to **trade** the four cards that are on the training field **at the beginning of their turn**. Next, the player carries out an action for their turn.

**The player:**

- 1 Discards (onto the discard pile) the four cards which are on the table.
- 2 Turns 4 cards from the top of the draw pile.
- 3 Passes the commander card (or first player) to the player seated on their right.
- 4 Carries out an action: **TRADE** or **RECRUIT** or **PLAY** a special card.



## Senator card

When played, it allows the player to **steal** a card from the hand of one of the other players.

**The player:**

- 1 Discards (onto the discard pile) the Senator card.
- 2 Steals one card randomly from one of the other players.
- 3 The player (who a card was stolen from) takes a card from the top of the draw pile.



## Mars, God of War card

When played, this card allows the player to **discard** the three cards they are holding which they replace with three cards taken from the draw pile.

This card can only be played once per game. If a player does not use the Mars, God of War card until the end of the game, they win 1 victory point.

**The player:**

- 1 Turns the Mars, God of War card face down (grey side faced up).
- 2 Discards (onto the discard pile) the 3 cards they are holding.
- 3 Takes 3 cards from the top of the draw pile.





# END OF THE GAME

A game **immediately ends** when:

1. The first player recruits an army whose score is of twenty or more victory points.
2. The **musician** card appears on the training field, **having been turned from the draw pile or played by a player** who trades the musician card (which they are holding) for a card that is on the training field. **In this situation the game is won by the player who, at that time, has the highest number of victory points.** In the event of a tie, the game is won by the tied player who has recruited less barbaric mercenaries. If the tie remains, the game is won by the player whose turn is last (farthest from the commander card).



The player who takes the musician card from the draw pile may decide when to end the game.

Whenever the draw pile ends, all of the cards from the discard pile are shuffled and a new draw pile is formed.

**The game continues until one player scores twenty or more victory points or until the musician card is played onto the training field.**

## Acknowledgements

To the players who tested the game: João Pedro Martins, Joana Martins, Bruno Maciel, João Costa, Tiago Tempera, Tânia Manjolinha, Gonçalo Jorge, Estela Gomes, Salvador Martins, Pedro Rebelo, Bruno Arrais, Tânia Marques, Pedro Felício and the *Grupo de Boardgamers de Évora*.

To the artist Olivier Fagnère, whose vision and creativity have made the game visually exceptional.

To the *Grupo de Boardgamers de Leiria* for disseminating board games (with such love) in Portugal.

A special thanks to Ricardo Jorge Gomes for his excellent collaboration during the testing phase.

## Credits

### Author

João Quintela Martins

### Illustrator

Olivier Fagnère

### Script and drafting of texts

David M Santos-Mendes

Edited and produced by PYTHAGORAS.

For doubts regarding the rules or any other questions, do not hesitate to contact us:

[info@pythagoras.pt](mailto:info@pythagoras.pt)  
[www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt)



PYTHAGORAS®

© PYTHAGORAS 2017

## EDUCATIONAL INFORMATION

This game contains some facts and fictional characters. Here you can find out more about the period and the characters. It's fun to know more!

### Julius Caesar



Politician, born in Rome (probably in 100 AD), who was one of the most brilliant generals in History. He conquered and governed the Gallia of Vercingetorix, until 50 AD, the year when the senate, led by Pompeu, ordered the demobilization of his legions in that territory and their return to Rome.

At that time, Julius Caesar began a civil war which lasted two years. He returned to Rome victoriously, where he then established his power and intelligence in a government which lasted until 44 AD, the year when he was assassinated.

The sentences *Veni, vidi, vici*. (*I came, I saw, I conquered.*) and *Alea jacta est*. (*The die is cast.*) were "presumably" coined by him.

### The Lusitanians



Indo-European people who lived in western Iberia, where in 29 AD the province of *Lusitania* was created by the Romans (part of this territory is currently Portugal). The Lusitanians were active and agile warriors, who chased their enemies so as to decapitate them. Viriatus was their main leader in the fight against the Romans. He was killed in 139 AD, having been betrayed by comrades that had been bribed by the Romans.

When the three traitors went to receive their reward, the consul *Quintus Servilius Caepio* ordered their execution, thus declaring: *Rome does not pay traitors*.

### The Roman Empire



From a small Etruscan city, thought to have been founded in 753 AD, the Empire was "officially" formed in 27 AD, when Octavius received the title of *Augustus* from the senate. The Roman Empire took over a vast territory in which, to this day, we can still admire a glorious legacy.

Its decadence was mainly caused by the invasions and raids carried out by the Barbaric people. In 410, Alaric, king of the Visigoths, raided the city of Rome. The western Roman Empire remained until the year of 476.



Un juego de  
João Quintela Martins  
Ilustraciones de  
Olivier Fagnère



2 - 4 Jugadores  
8+ años

Argumento y redacción de textos de David M Santos-Mendes

## HISTORIA

¡Llegan noticias terribles a Roma! El grandioso ejército del Imperio ha perdido otra batalla en *Lusitania*. En su confortable poltrona, el emperador Julio César recibe la noticia con furia. Inmediatamente hace llamar a palacio a sus cuatro mejores generales.

Las palabras y órdenes son claras: deben comenzar inmediatamente un largo viaje por las provincias del Imperio para reclutar a los guerreros más aguerridos y formar un poderoso ejército. Es necesario reclutar y equipar soldados de todas las clases: legionarios, médicos, artilleros y, si fuera necesario, también mercenarios bárbaros.

En breve, un glorioso ejército marchará hacia *Lusitania*, donde un pequeño pueblo resiste heroicamente. Julio César sabe que la victoria no será fácil, así que no escatima recursos y promete un buen puñado de denarios a los que se sumen a esta causa.

*Hay, en los confines de Iberia, un pueblo que no se gobierna ni se deja gobernar. Alea jacta est.*

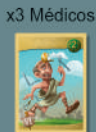
## Contenido del juego

### Cartas de Soldados

x20 Legionarios (4 provincias/colores distintos)



x5 Mercenarios  
Bárbaros  
(color negro)



x3 Médicos

x3 Artilleros



### Cartas de Equipo



### Cartas Especiales

x4 Dios Marte x3 Senador x1 Músico



x3 Julio César

x1 Comandante



# OBJETIVO

En este juego, asumes el papel de un general romano a quien el emperador Julio César ha ordenado reclutar y equipar un ejército de soldados: legionarios, mercenarios bárbaros, médicos y artilleros.

Gana el jugador que antes logre reclutar un ejército cuya puntuación sume veinte o más puntos de victoria.

El valor de los puntos de victoria de las cartas está señalado en la esquina superior derecha con los siguientes iconos. ① ② ③

## Ejemplo

Para su ejército, los jugadores pueden reclutar soldados: legionarios (solo de una provincia/color), dos mercenarios bárbaros, un médico y un artillero.

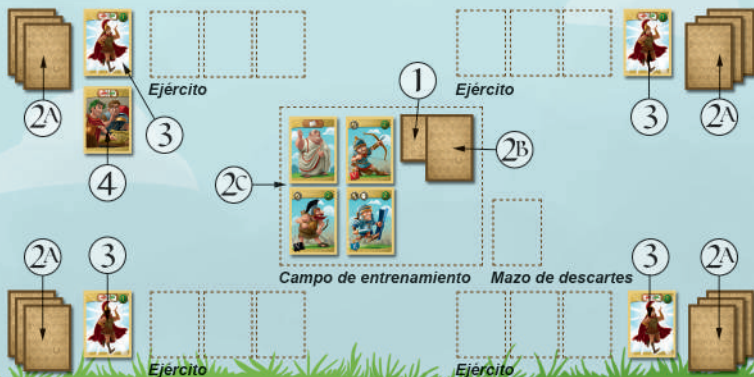
A los soldados legionarios y mercenarios bárbaros se les puede asignar equipo.



**TOTAL: 20 PV**

Si durante el juego un jugador no usa la carta de Dios Marte, suma 1 punto de victoria.

# PREPARACIÓN



Separa las cartas de **Dios Marte, Comandante** (o **Primer Jugador**) y **Músico** de las demás cartas.

- 1 Baraja las cartas de **Soldado, Equipo, Senador** y **Julio César**. Después de barajar, retira aleatoriamente 5 cartas (sin verlas), a las cuales se añade la carta de **Músico**. Baraja estas 6 cartas y colócalas boca abajo en una pila en el centro de la mesa.
- 2 A continuación baraja las cartas restantes y:
  - A Reparte 3 cartas por jugador.
  - B Coloca las cartas restantes perpendicularmente sobre las 6 cartas anteriores (punto 1) formando el mazo de juego.
  - C Coloca las 4 primeras cartas del mazo de juego boca arriba en el centro de la mesa.
- 3 Cada jugador recibe una carta de **Dios Marte** que colocará delante de él con la cara coloreada hacia arriba. Los jugadores irán formando su ejército junto a esta carta a lo largo de la partida.
- 4 El último jugador que haya visitado una ruina romana recibe la carta de **Comandante** (o **Primer Jugador**). El juego comienza con este jugador y sigue en sentido horario.

## TURNO DE JUEGO

En su turno, un jugador puede realizar **una de estas tres acciones**:

**CAMBIAR**  
cartas

**RECLUTAR**  
soldados o equipo

**ACTIVAR**  
una carta especial

Pero nunca las tres a la vez.

El turno del jugador termina después de realizar su acción. Sigue el jugador sentado a su izquierda que también escoge una acción.

### CAMBIAR cartas

En su turno, con esta acción el jugador puede **cambiar** una carta de su mano por otra disponible en el campo de entrenamiento.

*Campo de entrenamiento*



El jugador:

- 1 Recoge una carta (boca arriba) del campo de entrenamiento.
- 2 Descarta en el campo de entrenamiento una de las cartas (boca arriba) que tenga en su mano.

**Atención:**

Los jugadores **siempre** terminan su turno con 3 cartas en la mano.

## RECLUTAR soldados o equipo

En su turno, con esta acción el jugador puede **reclutar una carta de Soldado o Equipo** para su ejército.

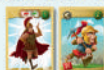
El **orden** y la **posición** de las cartas de Soldado y Equipo **no se puede** cambiar tras ser reclutadas.

### 1) Reclutar un soldado.

El jugador puede reclutar un soldado de los cuatro tipos existentes: **legionarios, mercenarios bárbaros, médicos** o **artilleros**.

El procedimiento es igual para los cuatro tipos de soldados.

*Campo de entrenamiento*



*Ejército*



*Mano del jugador*

**El jugador:**

1 Coloca sobre la mesa (boca arriba) la carta de Soldado que está reclutando al lado de su ejército.

2 Coge la primera carta del mazo de juego.

### Los jugadores no pueden:

- ▶ Reclutar soldados legionarios de provincias/colores diferentes en su ejército.
- ▶ Reclutar soldados legionarios de las provincias/colores que los jugadores adversarios ya estén reclutando.



*Helvetia*



*Britannia*



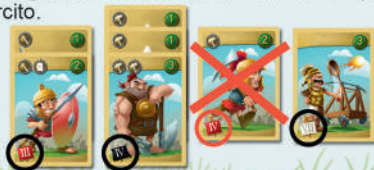
*Hispania C. Tarraconensis*



*Aquitania*

*El color y formato del icono indican la provincia de origen de los soldados legionarios. La provincia/color del jugador se define cuando este recluta su primer soldado legionario.*

- ▶ Reclutar más de dos mercenarios bárbaros para un ejército.
- ▶ Reclutar más de un médico para un ejército.
- ▶ Reclutar más de un artillero para un ejército.
- ▶ Reclutar soldados legionarios o mercenarios bárbaros que ocupen la misma posición en el ejército.



## 2) Reclutar equipo.

El jugador puede **reclutar** un equipo que tiene que ser **asignado** obligatoriamente a una carta de **Soldado Legionario** o **Mercenario Bárbaro** que ya exista en su ejército.

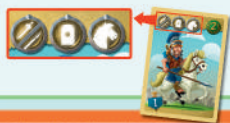
Campo de entrenamiento



1 El jugador:  
Coloca sobre la mesa (bajo la carta de Soldado o Mercenario Bárbaro) la carta de Equipo que está reclutando.

2 Coge la primera carta del mazo de juego.

La información sobre el tipo y cantidad de equipo que los jugadores pueden **añadir** a las cartas de Soldados **Legionarios** o **Mercenarios Bárbaros** está indicada en la parte de arriba de la carta.



En este ejemplo, el jugador puede **añadir** el siguiente equipo: una **espada** o una **lanza** (nunca las dos armas a la vez) + un **escudo** + un **caballo**.

## ACTIVAR una carta especial

En su turno, con esta acción el jugador puede **activar** una **carta especial** de las cuatro existentes: **Julio César, Comandante** (o **Primer Jugador**), **Senador** o **Dios Marte**.



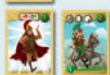
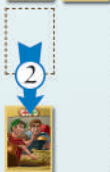
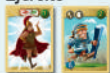
### Carta Julio César

Al jugarla, permite al jugador **conquistar** la **carta de Comandante** (o **Primer Jugador**).

El jugador:

- 1 Descarta (en el mazo de descartes) la carta de Julio César.
- 2 Coge la carta de Comandante (Primer Jugador) que coloca delante de él.
- 3 Coge la primera carta del mazo de juego.

Ejército

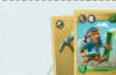


Ejército

Mano del jugador



Campo de entrenamiento



Mano del jugador

Mazo de descartes







## Carta de Comandante (o Primer Jugador)

Al activarla, permite al jugador, al principio de su turno, cambiar las cuatro cartas boca arriba del campo de entrenamiento. A continuación el jugador realiza la acción de su turno.

El jugador:

- 1 Descarta (en el mazo de descartes) las 4 cartas que están sobre la mesa.
- 2 Da la vuelta a las 4 primeras cartas del mazo de juego.
- 3 Pasa la carta de Comandante (o Primer Jugador) al jugador sentado a su derecha.
- 4 Realiza una acción: CAMBIAR, RECLUTAR o ACTIVAR una carta especial.



## Carta de Senador

Al jugarla, permite al jugador robar una carta de la mano de uno de sus adversarios.

El jugador:

- 1 Descarta (en el mazo de descartes) la carta de Senador.
- 2 Roba a un adversario una carta aleatoriamente de su mano.
- 3 El jugador al que roban la carta coge la primera carta del mazo de juego.



## Carta de Dios Marte

Al activarla, permite al jugador descartar las tres cartas de su mano y sustituirlas por tres cartas del mazo de juego.

Solo se permite usar esta carta una vez por partida. Si un jugador no usa la carta de Dios Marte durante el juego, suma 1 punto de victoria.

El jugador:

- 1 Da la vuelta a la carta de Dios Marte (cara en blanco y negro boca arriba).
- 2 Descarta (en el mazo de descartes) las 3 cartas que tiene en su mano.
- 3 Coge las 3 primeras cartas del mazo de juego.



## FIN DEL JUEGO

Una partida **termina inmediatamente** cuando:

1. Un jugador recluta un ejército cuya suma de puntos de victoria es igual o superior a veinte.
2. La carta de **Músico** aparece en el campo de entrenamiento **vuelta boca arriba sacada desde el mazo de juego o jugada** por un jugador que intercambia la carta de Músico (que tenía en la mano) por una carta del campo de entrenamiento. **En esta situación, vence el jugador que, en ese momento, sume más puntos de victoria.** En caso de empate, vence el jugador empatado que haya reclutado menos mercenarios bárbaros. Si el empate persiste, vence el jugador empatado cuyo turno sea el último (el más lejano de la carta de Comandante).



El jugador que coge la carta de Músico de la pila principal puede decidir el momento del fin del juego.

Siempre que se acabe el mazo de juego, se barajan todas las cartas del mazo de descartes y se forma un nuevo mazo de juego.

**El juego continúa hasta que un jugador sume veinte o más puntos de victoria o hasta que la carta de Músico se lance al campo de entrenamiento.**

### Agradecimientos

A los jugadores que probaron el juego: João Pedro Martins, Joana Martins, Bruno Maciel, João Costa, Tiago Tempera, Tânia Manjolinha, Gonçalo Jorge, Estela Gomes, Salvador Martins, Pedro Rebelo, Bruno Arrais, Tânia Marques, Pedro Felício y al «Grupo de Boardgamers» de Évora.

Al artista Olivier Fagnère, cuya visión y creatividad han convertido el juego en visualmente excepcional.

Al «Grupo de Boardgamers» de Leiria por difundir (con tanto amor) los juegos de mesa en Portugal.

Agradecimiento especial a Ricardo Jorge Gomes por la excelente colaboración durante la fase de pruebas.

### Créditos

#### **Autor**

*João Quintela Martins*

#### **Ilustración**

*Olivier Fagnère*

#### **Argumento y redacción de textos**

*David M Santos-Mendes*

#### **Traducción**

*Elisabete Ramos*

Para cualquier duda sobre las reglas u otras preguntas puede contactar con nosotros en:

[info@pythagoras.pt](mailto:info@pythagoras.pt)  
[www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt)



PYTHAGORAS®

© PYTHAGORAS 2017

Editado e produzido por PYTHAGORAS.

## INFORMACIÓN EDUCATIVA

Este juego contiene algunos hechos y personajes ficticios. Aquí puedes saber más sobre esta época y los personajes. ¡Es divertido saber más!

### Julio César



Político nacido en Roma (probablemente en el año 100 a. C.). Fue uno de los más brillantes generales de la historia. Conquistó y gobernó la Galia de Vercingetórix hasta el 50 a. C., año en que el senado, liderado por Pompeyo, ordenó la desmovilización de sus legiones en aquel territorio y su regreso a Roma.

Julio César comenzó, entonces, una guerra civil que duró dos años. Regresó a Roma victorioso, donde estableció su poder e inteligencia en un gobierno que duró hasta el año 44 a. C., en que fue asesinado.

Las frases *Veni, vidi, vici*. (*Vine, vi y vencí*) y *Alea jacta est* (*La suerte está echada*) son «presumiblemente» de su autoría.

### Los lusitanos



Pueblo indoeuropeo que vivió en el oeste de la Península Ibérica, donde en el año 29 a. C. fue creada la provincia de *Lusitania* por los romanos (parte de este territorio es actualmente Portugal).

Los lusitanos eran guerreros activos y ágiles, que perseguían a sus enemigos para decapitarlos. Viriato fue su principal líder en la lucha contra los romanos. Fue asesinado en el año 139 a. C., traicionado por compañeros sobornados por los romanos.

Cuando los tres traidores fueron a cobrar la recompensa, el cónsul Quintus Servilius Caepio ordenó su ejecución, declarando: «*Roma no paga traidores*».

### El Imperio Romano



Con origen en una pequeña ciudad etrusca, fundada según se cree en el año 753 a. C., se constituyó «oficialmente» el Imperio en el año 27 a. C., cuando Octavio recibió del senado el título de *Augusto*. El Imperio Romano dominó un vasto territorio, en el cual perdura y podemos admirar un glorioso legado.

Su decadencia fue causada, sobre todo, por las invasiones y saqueos de los pueblos bárbaros. En el año 410, Alarico, el rey de los Godos, saqueó la ciudad de Roma. El Imperio Romano de Occidente perduró hasta al año 476.