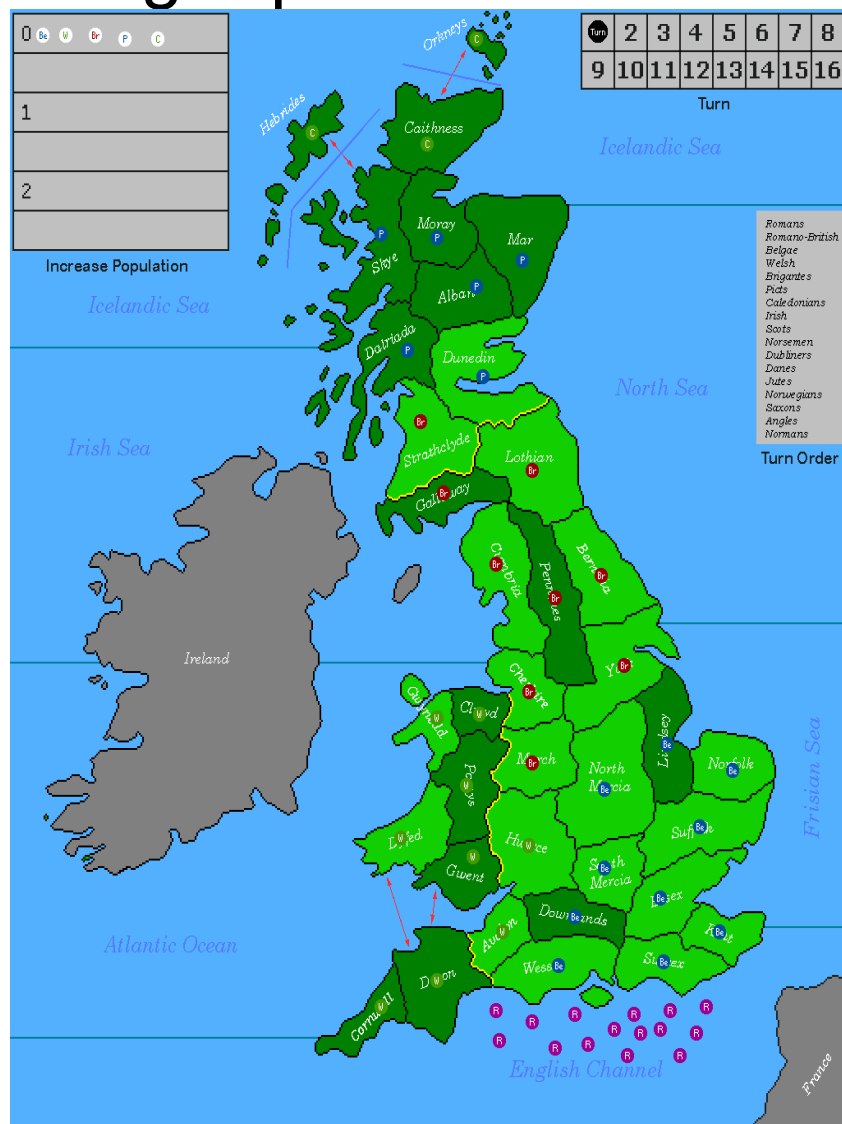




Manual Britannia PBEM

Cómo Jugar por Correo Electrónico



Manual elaborado por Jose Alfonso Vázquez "Josepatri"
para el Club Zona Oscura



www.zona-oscura.net
Versión 1.2 Julio Febrero 2007

Índice de contenido

Manual Britannia versión 1.2 julio 2007

Manual Britannia PBEM.....	1
0.- INTRODUCCION.....	4
1. CONTENIDO DEL JUEGO.....	4
2. EL TABLERO.....	4
3. LAS PIEZAS DEL JUEGO.....	4
4. COMENZAR EL JUEGO.....	5
5. SECUENCIA DE JUEGO	5
5.1. Fase de Incremento de la Población.....	6
5.2. Fase de Invasión.....	6
5.3. Fase de Movimiento.....	6
5.4. Fase de Combate.....	6
5.5. Fase de Contabilización de Puntos de Victoria.....	6
6. MOVIMIENTO.....	6
6.1. Secuencia.....	6
6.2 Distancias.....	6
6.3. Los ejércitos de caballería y Romanos.....	7
6.4. Capacidad.....	7
6.5 Superpoblación.....	7
6.6 Los Romanos como excepción.....	7
6.7 Líderes.....	7
6.8 Encuentro con otros ejércitos.....	8
6.9. Construyendo embarcaciones (“Boats”).....	8
6.10 Fuerzas Invasoras.....	8
6.11 Los Incursores.....	8
6.12 Las Invasiones.....	9
6.13 Las Grandes Invasiones.....	9
6.14 Restricciones a las Invasiones.....	9
6.15 La Retirada al Mar.....	9
6.16. Unidades en el Mar.....	10
6.17 Estrechos.....	10
7. COMBATE.....	10
7.1 Batalla.....	10
7.2 La secuencia.....	10
7.3 Fuerzas Combinadas.....	10
7.4 Líderes.....	10
7.5 Retiradas y Lucha después de la Primera Tirada de Dados.....	11
7.6 ¿Donde se puede Retirar el Defensor?.....	11
7.7 ¿Donde se Retira el Atacante?.....	11
7.8 ¿Donde se Retira un Incuror?.....	11
8. AUMENTO DE LA POBLACIÓN Y OTRAS ADICIONES Y SUBSTRACCIONES A LOS EJERCITOS.....	12
8.1 Contabilización del Territorio Ocupado.....	12
8.2 Colocación de los Nuevos Ejércitos.....	12
8.3 Líderes.....	12
8.4 Refuerzos Romanos.....	13
8.5 Fortalezas romanas.....	13
8.6 Romano-Británico.....	13

8.7 Sumisión a los romanos.....	13
8.8 La sumisión a los Angles.	14
8.9 Ejércitos daneses.....	14
8.10 Refuerzos del Turno 16.....	14
9. BRETWALDA Y REY	14
9.1 Bretwalda.....	14
9.2 Eligiendo el Bretwalda.....	15
9.3 El Rey.....	15
9.4 Sweyn Canute.....	15
9.5 Rey en el turno 16.....	15
10. CONTROL DE NACIONES.....	15
Juego corto de tres jugadores.....	16
11. LA VICTORIA	16
11.1 General.....	16
11.2 La Anotación.....	16
11.3 Puntos.....	17
11.4 Límites.....	17
12. NOTAS PARA EL JUGADOR.....	17
13. NOTAS HISTORICAS.....	17
14. TARJETAS Y TABLAS DE AYUDA AL JUGADOR.....	20
Tarjeta de Control de Naciones.....	20
Tabla de Control de Naciones.....	22
Tarjeta de Puntos de Victoria e Información de cada NACION.....	23
Tablas de Puntos de Victoria:	32
Carta de Contabilización de Puntos de Victoria para 4 Jugadores.....	32
Carta de Contabilización de Puntos de Victoria para 5 Jugadores.....	33
Carta de Contabilización de Puntos de Victoria para 3 Jugadores.....	34
Carta de Contabilización de Puntos de Victoria para 3 Jugadores (Juego Corto).....	34

0.- INTRODUCCION

BRITANNIA es un juego para tres, cuatro o cinco jugadores. Representa las migraciones y guerras habidas en la formación de la Gran Bretaña en los siglos que comprenden los años 45 al 1085 después de Cristo; es decir, desde las invasiones romanas a la conquista normanda.

Cada jugador controla varias tribus o naciones.

Los puntos de victoria son ganados de variadas maneras por cada nación, usualmente ocupando áreas especificadas en el mapa en los momentos especificados.

Cada nación posee un número variable de ejércitos; el jugador mueve éstos en el mapa y con ellos puede atacar las unidades controladas por otros jugadores. Tales batallas son resueltas con la ayuda de dados.

Las naciones adquieren ejércitos adicionales por el aumento natural de la población o con los refuerzos que desde sus patrias llegan a través de los mares.

Cada turno representa 75 años, excepto los cuatro últimos que representan períodos más cortos. Al final de los 16 turnos, el jugador que controle las naciones que han acumulado el mayor número de puntos obtendrá la victoria en el juego.

El juego de cuatro jugadores se recomienda por ofrecer la mejor combinación de intereses de cada uno de ellos y por tanto del equilibrio total del juego.

1. CONTENIDO DEL JUEGO

Al ser esta versión para jugar por PBEM, no se reseña el contenido del juego de mesa.

2. EL TABLERO

El tablero representa la isla de Gran Bretaña dividida en 37 áreas terrestres y 6 áreas de mar que rodean la isla. Algunas áreas de tierra, sombreadas más profundamente, representan las montañas o el terreno pantanoso ambas de aquí en adelante designadas "highlands".

Para varios propósitos Gran Bretaña se divide en tres regiones mediante una frontera amarilla:

PAÍS DE GALES: Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed. Gwent, Gwynedd. Powys (siete áreas).

ESCOCIA: Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hebrides, March, Moray, Orkneys, Skye, Strathclyde (10 áreas)

INGLATERRA: Las 20 áreas restantes.

Se imprime en el tablero para tener las adecuadas referencias la "Escala de Población" de cada nación y el "Orden de Turnos" en el que se haya el juego.

3. LAS PIEZAS DEL JUEGO

Los colores corresponden a las naciones controladas por cada jugador en el juego para cuatro.

Se distinguen:

Ejércitos: Piezas con el nombre de la nación impresa.

Caballería: Piezas Hexagonales con el nombre de la nación impresa. Solamente los Romano-Británicos y los normandos tienen unidades de caballería.

Líderes: Piezas hexagonales con las iniciales de los líderes, normalmente son figuras históricas. La ficha de Sweyn/Canute combina dos figuras históricas.

Marcadores de Población: Son fichas circulares de fondo blanco con las iniciales de su nación. No hay tal marcador para los Romanos, Noruegos y Normandos.

Fortalezas Romanas: Son fichas que representan un fuerte romano. Su uso se describe en la Regla 8.5.

Marcador de Turnos: Una sola ficha circular con la inscripción "Turn" sobre fondo negro.

Hay también 17 "Tarjetas de Puntos de Victoria", una para cada nación.

La tarjeta de cada nación indica lo que debe hacer para ganar los puntos de victoria, estos van escritos entre paréntesis. Cuando son los territorios los que otorgan puntos de victoria, éstos por lo general se deben ocupar con una unidad al final de un turno completo del juego, existen casos especiales en naciones concretas que los obtienen antes, esto viene perfectamente reseñado en la "Tarjeta de Puntos de Victoria" de cada nación.

Además, existe en el tablero una tabla para anotación del turno de la partida. Se entregarán también unas tablas que informan de las invasiones exteriores que se van produciendo a lo largo del tiempo y que se denomina "Tarjeta de Invasiones".

Además, los jugadores deberán ir anotando en papel aparte o en una hoja Excel prediseñada, las puntuaciones que van obteniendo a lo largo de la partida. Recordad que el Director de Juego no es infalible, por lo que esto es fundamental para no dejarse nada atrás y que no haya incorrecciones.

4. COMENZAR EL JUEGO

Coloque el marcador de "turnos" en la casilla 1 del tablero. Consulte la Regla 10 para determinar las naciones que controla cada jugador. Esto dependerá de cuántos jugadores están jugando. Recuerde, los colores de las piezas solo son válidas en la versión de cuatro jugadores.

Ahora se posicionan en el mapa las tropas que comienzan la partida. Se coloca un ejército en cada uno de las áreas estipuladas y se colocan los quince ejércitos romanos invasores en el canal inglés. Cuando han sido colocadas todas las fichas, el primer turno comienza.

Áreas de Comienzo en el mapa (Para 3,4 y 5 jugadores en la versión larga)

Belgae (10): Downlands, Essex, Kent, Lindsey, N. Mercia, S.Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex

Brigantes (9): Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, Marcha, Peninos, Strathclyde, York

Caledonians (3): Caithness, Hebrides, Orkneys

Picts (6): Alban, Dairiada, Dunedin, Marcha, Moray, Skye

Galés (9): Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Primero, al comienzo de cada turno del juego, los jugadores deben consultar la "Tarjeta de Invasiones" de ese turno y posicionar los ejércitos que se enumeren como invasores o incursores en el área(s) apropiadas de mar. Recomendamos que aunque los ejércitos no vienen al juego hasta el turno de la nación en cuestión; (es en ese momento cuando se comprueba las fichas de que dispone para poder desplegar), es muy provechoso ver qué puede suceder teniéndolos allí como recuerdo.

Las naciones juegan en el orden indicado en la tabla de secuencia del juego impresa en el tablero. Así, juegan los Romanos primero, después los Romano-Británicos, después los Belgae, después los Galeses, etcétera. Hacer constar que en muchos casos la nación enumerada no tendrá ningún ejército en el mapa o en el agua preparado para invadir. Por ejemplo, el Romano-Británico y todas las naciones enumeradas después de los Picts no participan en la primera parte del juego (7 turnos).

Obsérvese que diferenciándose de la mayoría de los otros juegos el orden del juego depende de las naciones y no de los jugadores.

Cada nación debe terminar toda la secuencia de juego entera antes de que juegue la siguiente nación.

5.1. Fase de Incremento de la Población.

El jugador que mueve cuenta el valor económico de las áreas ocupadas por los ejércitos de su nación (1 para territorios normales, ½ para "highlands"), y coloca nuevas tropas sobre el tablero si hay lugares posibles donde hacerlo, según lo explicado en la regla 8.

5.2. Fase de Invasión.

Si no se ha hecho ya, el jugador que controla la nación pone las fichas invasoras, en el área(s) especificada de mar, según lo explicado en la Regla 6.

5.3. Fase de Movimiento.

El jugador mueve las fichas de la nación, según lo explicado en la Regla 6.

5.4. Fase de Combate.

Cuando después del movimiento, las fichas de la nación ocupan un área de tierra también ocupada por los ejércitos de otra nación, se produce una batalla. El procedimiento para su resolución se explica en la Regla 7.

5.5. Fase de Contabilización de Puntos de Victoria.

Refiriéndose a la "Tarjeta de Puntos de Victoria" de cada nación, el jugador determina cuántos puntos de victoria ha ganado en ese turno, según lo explicado en la Regla 11.

En algunos casos, se alcanzarán puntos a lo largo del desarrollo del propio turno de la nación, en general serán por la captura (temporal o no) de áreas o la destrucción de ejércitos enemigos.

En la mayoría de los casos, al finalizar el turno completo y después de que todas las naciones hayan jugado, varios o todos los jugadores pueden ser requeridos a contar los puntos de victoria alcanzados al final de ese turno.

Cuando en una "Tarjeta de Puntos de Victoria" pone simplemente "Turno 4" o "Turno 7", esto se refiere al final del turno entero de juego, no al final del turno de cada nación. Con la contabilización de los puntos de victoria al final del turno, este termina. El marcador de turnos es movido uno más y el turno siguiente de juego comienza.

Los jugadores pueden discutir la estrategia y negociar acuerdos en cualquier momento pero es mejor que esto sea realizado mientras otro jugador esté jugando su turno para ahorrar tiempo. Se puede optar por negociaciones públicas o secretas, pero esto se debe acordar al inicio de la partida.

El juego continúa hasta el final del turno 16. En ese momento el jugador con el mayor número de puntos de victoria gana la partida, sin importar cómo están sus naciones al final de turno 16 y sin importar qué nación haya sido la más acertada y haya obtenido el mayor número de puntos individualmente.

6. MOVIMIENTO

6.1 Secuencia.

Se pueden mover todos, parte o ninguno de los ejércitos de una nación durante su turno. Todos los movimientos deben ser realizados antes de que ocurra cualquier combate.

6.2 Distancias.

Un ejército puede mover hasta dos áreas en su turno. Por ejemplo, uno puede comenzar en Essex, mover a Suffolk y finalizar en Norfolk. Sin embargo, cualquier ejército debe terminar su movimiento

cuando se mueve a un área highland. Ningún ejército puede moverse a un área de mar excepto según lo especificado en la Regla 6.1.

6.3 Los ejércitos de caballería y Romanos.

Pueden mover hasta tres áreas de tierra en un solo turno. A este respecto son excepciones a la Regla 6.2. pero eso sí, terminan su movimiento cuando entran en un área highland.

Las áreas escocesas de Hebrides y de Orkneys abarcan un racimo de islas separadas del continente por una línea blanca discontinua. El área de Skye abarca la isla y ese área del continente que formaron el antiguo reino de Skye.

Obsérvese que Galloway, Lothian, Cumbria y Pennines coinciden en un punto. No es posible por lo tanto el movimiento directo entre Lothian-Cumbria o Galloway-Pennines.

Obsérvese también que Dalriada contacta solamente con el mar irlandés y no con el mar islandés.

6.4. Capacidad.

El número de ejércitos permitidos a una nación en un solo área está estrictamente limitado en la mayoría de los casos.

Cada nación puede tener UN ÚNICO territorio con un número ilimitado de ejércitos si es un área no-highlands, o de cuatro ejércitos si es un área highland; pero no ambos. Para el resto de territorios, todas las naciones excepto los Romanos no pueden tener más de tres ejércitos en un área no-highland o dos en un área highland.

Estos límites son efectivos sólo al final de la fase de movimiento, no durante el mismo y siempre antes de realizarse los combates.

Estos límites no se pueden exceder durante la fase de incremento de la población, ni pueden ser excedidos como resultado de retiradas durante los combates.

6.5 Superpoblación.

Al final de cada turno, cada nación no puede tener más del doble de unidades que áreas controla, si esto es incumplido el jugador que controla dicha nación debe retirar los ejércitos sobrantes hasta cumplir el requisito. Por ejemplo, si la nación ocupa cuatro áreas no puede tener más de ocho ejércitos en el tablero al final de su turno. No cuentan los ejércitos situados en áreas marítimas. Los Jutes, los Angles y los Saxons no están sujetos a esta restricción en los turnos 4 y 5.

6.6 Los Romanos como excepción.

Los Romanos como excepción a las Reglas 6.4 y 6.5. pueden tener cualquier número de ejércitos en cualquier área, excepto en un área highland donde no podrá ubicar más de cuatro ejércitos.

6.7 Líderes.

Los ejércitos acompañados por un líder pueden mover tres áreas de tierra en un turno (excepción a la Regla 6.2).

Por otra parte, los ejércitos acompañados por un líder no deben parar al entrar en un área highland (excepción a la regla 6.2).

Finalmente, un líder no cuenta como unidad para calcular el número de ejércitos que pueden estar en un área (excepción a la Regla 6.4).

6.8 Encuentro con otros ejércitos.

Un jugador puede mover sus ejércitos hasta un área ocupada por los ejércitos de otra nación. Esto provocará una batalla que se resolverá según lo descrito y explicado en la Regla 7.

Un ejército debe parar de moverse cuando entra en un área ocupada por cualquier ejército de otra nación, (los líderes enemigos, solos, no pueden causar una parada y son inmediatamente eliminados del tablero). Sin embargo, si los ejércitos exceden en un número de dos a uno a los ejércitos defensores, ejércitos adicionales del agresor pueden moverse a través del área. Por ejemplo, hay tres Saxons en Essex, tres en S. Mercia, dos ángeles en Suffolk, y un ángel en Norfolk, si se ordena el movimiento de tres Saxons de Essex a Suffolk apoyados por un Saxon de S. Mercia, los dos restantes Saxons en S. Mercia pueden ahora moverse a través de Suffolk a Norfolk.

6.9 Construyendo embarcaciones (“Boats”).

En algunos turnos ciertas naciones pueden moverse por vía marítima construyendo unas naves pequeñas para el viaje y abandonándolas luego al llegar, esta posibilidad se indica en las “Tarjetas de Puntos de Victoria” de cada nación, donde vienen reflejados los turnos en los que este movimiento es posible.

En la práctica, cada ejército de una nación que realice su movimiento mediante “Boats” sólo podrá moverse a un territorio costero y por supuesto la retirada es imposible.

Evidentemente pueden moverse todos los ejércitos que se quieran y a áreas distintas, pero el movimiento está limitado a los territorios costeros del mar desde donde parte la unidad incluso si estos son acompañados por un líder. Eso sí, un ejército utilizando "boats" desde Kent puede trasladarse a York o a Cornwall; de Cheshire a Cornwall o a Skye y a partir de march, a York o a Hebrides. Esto es así porque esos territorios tienen costa en más de un mar.

6.10 Fuerzas Invasoras.

Al comienzo del juego y casi continuamente durante toda la partida, nuevos ejércitos entran en liza al principio de cada turno desde las áreas de mar que marca la “Tarjeta de Invasiones”, cada ejército representa (en amplios términos), a gente que desembarcó en las orillas de Gran Bretaña en un momento particular de la historia. Más específicamente, para los propósitos de este juego, los ejércitos invasores se dividen en tres categorías:

6.11 Los Incursores.

Una incursión ocurre cuando uno comienza su movimiento en un área de mar, se mueve a tierra y después se retira a la misma área marítima, se trata por lo general de un ataque temporal para alcanzar objetivos de corto plazo. Las unidades incursoras vienen reflejadas en la tabla de la página 20 en letra itálica ó cursiva y una letra ® de raiders detrás (incursores en inglés).

Existen un número determinado de opciones de movimiento que puede realizar un ejército incursor.

Utilizaremos como ejemplo, un incursor irlandés situado en el Océano Atlántico, esta unidad podrá realizar lo siguiente:

- Desde el área marítima puede mover a cualquier área terrestre limítrofe y conforme a las reglas normales del movimiento, podría mover un área más de tierra si lo desease. Nota: Una unidad romana o normanda de caballería podría mover dos áreas más de tierra si así lo desearan.
- Podría moverse a un área de mar adyacente, (al mar irlandés o al canal inglés) y entonces desembarcar en cualquier área costera.
- Permanecer en el área de mar hasta el turno siguiente de juego sin hacer nada.
- Puede moverse al área marítima adyacente y permanecer allí hasta el próximo turno.

Una incursión no se considera completa y los puntos de victoria no pueden ser obtenidos, hasta que todos los incursores que sobrevivan hayan vuelto a el área(s) marítima(s) desde la cual comenzaron el movimiento.

La eliminación en la batalla de todos los incursores no imposibilita ganar los puntos de victoria posibles que se hubiesen podido obtener.

Los incursores pueden elegir permanecer en tierra firme en lugar de regresar al mar y entonces se convierten en ejércitos ordinarios.

En los turnos 4 y 5, los Picts pueden atacar con el sistema de los incursores moviéndose según lo descrito anteriormente pero volviendo al área de tierra desde el que partieron y solo teniendo un radio de alcance como el descrito en el sistema "Boats".

En el turno 12, todos los ejércitos daneses que hayan tomado tierra deben retirarse posteriormente al mar.

6.12 Las Invasiones.

Una invasión ocurre cuando uno comienza en un área de mar, desembarca y permanece indefinidamente en tierra firme. Tales ejércitos tienen las mismas opciones de movimientos que las descritas en los apartados (a) (b) y (c), pero no la (d) aplicables a los incursores y descritas anteriormente.

6.13 Las Grandes Invasiones.

Un número determinado de grandes invasiones se enumeran en la "Tarjeta de Invasiones". Para estos casos la nación en cuestión dispone de dos movimientos completos consecutivos combates incluidos durante el mismo turno. Esto refleja la sorpresa y el ímpetu adicionales que dichas invasiones suponían. Obsérvese que todas las unidades de la nación presentes en el juego participan de esta ventaja aportada por la Gran invasión, incluso si ya estuviesen en tierra desde turnos anteriores.

Comentar que durante el primer turno de la Gran Invasión no se aplica la regla de Sobrepoblacion (siguiendo las reglas aplicadas en los campeonatos mundiales de Britannia)

6.14 Restricciones a las Invasiones.

Aunque vienen reflejadas en las "Tarjetas de Puntos de Victoria" de cada nación, aquí describimos las restricciones que cada nación tiene a la hora de desembarcar en tierra.

Los ejércitos romanos y normandos deben moverse directamente desde el canal inglés a un área adyacente de tierra.

Los noruegos de Harald deben moverse directamente desde el mar Frisian a un área adyacente de tierra.

Los Scots no pueden desembarcar al sur de Galloway ni al este de Caithness y de Orkneys.

Los Irish no pueden desembarcar al norte de Cumbria.

Los Saxons y los Jutes no pueden desembarcar al norte de Cornwall (en la costa por el oeste).

Los Jutes, Saxons y los Angles no pueden desembarcar al norte de Mar.

Los Dubliners no pueden desembarcar al norte de Skye o al sur de Avalon.

En todos los casos, los ejércitos pueden desembarcar en las áreas nombradas (por ejemplo, el irish puede desembarcar en Cumbria).

6.15 La Retirada al Mar.

Los invasores no pueden volver a un área de mar después de mover a un área de tierra. Son excepción los raiders y los ejércitos invasores que se retiran de una batalla entablada durante su movimiento de invasión. Dichos ejércitos que vuelven al mar de esta manera pueden agruparse con incursores o invasores nuevos que aparezcan en los siguientes turnos de juego.

6.16. Unidades en el Mar.

Cualquier número de invasores o incursores, de cualquier número de naciones, pueden estar en el mismo área de mar. En ningún momento estos pueden luchar entre sí en el mar.

6.17 Estrechos.

Hay cuatro símbolos de estrechos marcados en el tablero, estos ligan Hebrides y Skye, Orkneys y Caithness, Dyfed y Devon y finalmente Gwent y Devon.

Los ejércitos pueden moverse a lo largo de tales símbolos como si de un puente se tratase, viajando desde una de las áreas conectadas a la otra a pesar de el agua que las separa, sin embargo, realizar este movimiento supone un sobreesfuerzo y por tanto se consume el turno entero, así que el ejército debe comenzar el turno en una de las dos áreas y terminar en la otra. Los ejércitos pueden retirarse a través de los estrechos.

7. COMBATE

7.1 Batalla.

Cuando los ejércitos que pertenecen a dos naciones ocupan el misma área de tierra al final de una fase de movimiento, se produce una batalla, el jugador que controla cada nación tira un dado por cada ejército en el área, si el jugador controla ambas naciones, debe designar a otro jugador para que tire los dados de la nación que defiende. Los dados determinan cuántos ejércitos son eliminados y estos son inmediatamente retirados del mapa.

- Un ejército normal elimina a un ejército enemigo normal al sacar con el dado un 5 o un 6.
- Un ejército romano o de caballería elimina a un ejército enemigo normal con un dado de 4, 5 o 6.
- Solamente se elimina a los ejércitos romanos y de caballería con un dado de 6.
- Solamente se elimina a un ejército que defiende en un área highland con un dado de 6. Por ejemplo, tres ejércitos de Scots están en Dalriada (highland). Cuatro ejércitos de Pict se mueven allí, los dados del Scot son: 1, 3 y 5; el 5 supone la eliminación de un Pict. El jugador Pict saca 2, 2, 5 y 6. El 6 supone también la eliminación de un Scot; el 5 no porque los Scots están defendiendo en un área highland.

7.2 La secuencia.

El combate se considera simultáneo, sin importar qué jugador tira los dados primero. Por eso en el ejemplo anterior el Pict tiró cuatro dados y no tres.

7.3 Fuerzas Combinadas.

Al tirar los dados contra una fuerza mixta de ejércitos ordinarios y de caballería, un tiro de 6 elimina automáticamente al ejército de caballería, al tirar los dados contra una fuerza mixta de invasores e incursores se elimina antes a los invasores.

7.4 Líderes.

Cuando un líder está presente en una batalla, se agrega uno a la tirada de dado de cada ejército de la nación que tiene el líder presente en la batalla.

Los líderes no tienen ninguna fuerza de combate en sí mismos, así que no se tira ningún dado por ellos.

Un líder solitario es inmediatamente eliminado por un ejército cualquiera, simplemente por el hecho de moverse a través del territorio donde está situado y sin necesidad de lanzar ningún dado.

7.5 Retiradas y Lucha después de la Primera Tirada de Dados.

Cuando se ha luchado una batalla y ambos bandos tienen al menos un ejército superviviente en el área, el defensor puede optar por retirarse, si decide no hacerlo, entonces es el atacante el que puede decidir realizarlo.

El atacante no puede retirarse si todos los ejércitos que defienden se retiran o son eliminados. Para el caso de los incursores, estos pueden optar por retirarse al mar.

Si ambos bandos tienen ejércitos en el área después de la mutua oportunidad de retirarse, se produce una nueva batalla y una nueva tirada de dados.

Se repite este procedimiento constantemente hasta que solamente una nación ocupa el área (o ni una ni otra si ambas se eliminan mutuamente).

Es lícito también, retirar parte de los ejércitos que han sobrevivido al primer combate y continuar con los que permanezcan (por sobrepoblación durante las retiradas).

7.6 ¿Donde se puede Retirar el Defensor?

Cuando la nación que defiende se retira, los ejércitos tienen varias opciones a donde ir. Se puede incluso optar por retirar unidades a varias áreas diferentes.

Los territorios aptos para recibir unidades en retirada son:

- Áreas adyacentes ocupadas por unidades de la nación en retirada.
- Áreas adyacentes vacías y que no estén adyacentes a un área ocupada por los ejércitos de la nación que ataca (con la excepción del área de la batalla).

Un defensor nunca puede retirarse al área desde la cual vino o por la cual pasó alguna de las unidades atacantes.

Si no hay un área legal a donde la retirada sea posible, el defensor debe permanecer en el área de la batalla y luchar otra vez.

Por ejemplo, los Saxons han atacado a ejércitos Galeses situados en N. Mercia desde Suffolk. Hay también Saxons en Powys y S. Mercia. Hay también un ejército Galés en Hwicce. Tras la batalla el Galés decide retirarse de N. Mercia. Las posibles opciones de retirada son: Lindsey o York si están vacías, pero no a Suffolk (de donde vinieron los atacantes y que también es adyacente a S. Mercia), Ni pueden retirarse a March (pues está adyacente a Powys). Sí pueden retirarse a Hwicce, aunque esté adyacente a Powys, debido a que existe un ejército Galés allí.

7.7 ¿Donde se Retira el Atacante?

Siguiendo las normas aplicadas en los campeonatos mundiales de Britannia, cuando la nación que ataca se retira, los ejércitos deben volver a área(s) adyacentes y vacías a la provincia en la que se produjo el combate, esto incluye un territorio de mar si es que la batalla se produjo en territorio costero.

Si el área desde la que el atacante vino contiene un ejército de otra nación, el atacante no puede retirarse a ese área, debe por tanto permanecer en el área de la batalla y luchar otra vez. Esto puede suceder cuando el ataque se ha realizado a través de un área en la que se ha superado en al menos proporción dos a uno al defensor y o los atacantes han perdido la batalla o todavía no se ha luchado. También se puede dar, si fruto de las retiradas de otros combates, unidades enemigas han ocupado dicho territorio.

7.8 ¿Donde se Retira un Incurdor?

Los incursores que se están retirando al mar al terminar su incursión no están limitados de esta manera. Si el área por la cual entraron es ocupada por unidades enemigas, pueden retirarse

primeramente a ese área y entrar en batalla con las unidades allí presentes para alcanzar la deseada retirada al mar, los incursos solo pueden retirarse al mar a lo largo de la ruta por la que entraron. Por ejemplo, 3 Angles en el turno 5 desembarcan en York, dos permanecen luchando con un fuerte romano allí presente, el otro se mueve hasta N. Mercia. Los dos Angles en York son derrotados, pero el Angle en N. Mercia tiene éxito contra el fuerte de allí. Para anotarse los tres puntos de victoria concedidos por eliminar la fortaleza, el Angle de N. Mercia debe intentar retirarse al mar Frisian vía York, si sale victorioso en esa nueva batalla, el Angle se retirará al mar, anotándose 6 puntos de victoria; si fracasa, solo 3 puntos de victoria serán anotados. Alternativamente, el Angle puede quedarse en N. Mercia y renunciar a los 3 puntos de victoria a los que en principio tiene derecho.

8. AUMENTO DE LA POBLACIÓN Y OTRAS ADICIONES Y SUBSTRACCIONES A LOS EJERCITOS

8.1 Contabilización del Territorio Ocupado.

Una nación puede aumentar su población y por tanto su número de ejércitos por los territorios de tierra que ocupan. La capacidad para aumentar la población depende del valor económico de las áreas ocupadas.

Durante la fase de aumento de población al principio del turno de cada nación, el jugador cuenta el número de áreas de tierra ocupadas por los ejércitos de su nación, las áreas Highland sólo cuentan medio punto cada una. A esta suma se le agrega cualquier resto que quedase de los turnos anteriores y que aparecerán reflejados en la "Escala de Aumento de Población" situada en el tablero. Por cada tres puntos obtenidos, la nación recibe un nuevo ejército de entre los ejércitos eliminados o no usados. El resto se ahorra hasta el turno siguiente, registrándose en la Escala de Aumento de Población" colocando el marcador del "aumento" de la nación en el espacio apropiado.

Cada nación está limitada en el número de ejércitos disponibles, si no hay ejércitos disponibles, la nación no puede recibir nuevas unidades. Si se da este caso, la ficha marcadora de "aumento" de población se colocará en la posición 2,5, el resto se pierde.

8.2 Colocación de los Nuevos Ejércitos.

Los nuevos ejércitos obtenidos por incremento de población se colocan en las áreas actualmente ya ocupadas por la nación. No se puede colocar más de uno por área a menos que no haya alternativa porque algunas áreas estén siendo ya ocupadas por el número máximo de ejércitos permitidos según la Regla 6.4.

8.3 Líderes.

Una ficha de líder representa a un solo individuo de capacidad y autoridad extraordinaria, sin embargo no es un ejército en si mismo. Puede ocupar un área para anotar puntos de la victoria, pero no puede luchar o impedir el movimiento de los ejércitos enemigos.

Los líderes aparecen según marca la "Tarjeta de Invasiones" y se incorporan al tablero durante la fase de aumento de población de esa nación.

Un líder puede ser colocado en cualquier área ocupada por los ejércitos de la nación. En algunos casos especiales (anotados en la "Tabla de Invasiones"), se deben dar unos condicionantes para que un líder pueda entrar en el juego.

Los líderes nunca aparecerán si su nación ha sido eliminada ya del juego. La excepción a esta regla la constituye el Rey Arturo y su caballería en el turno 7.

Los líderes se retiran del tablero al principio del turno siguiente de su nación antes de que se calcule cualquier aumento de población. Así, un líder está en el tablero un turno completo, excepto Harold, Harald y Guillermo, que (a menos que estén muertos) siguen en el juego hasta el final del mismo. Estos líderes en un área pueden contar para la elección de Bretwalda o Rey y también para los refuerzos del turno 16. La ocupación de un área por Harold el Saxon en el turno 16 no cuenta como aumento de población cuando este está solo.

8.4 Refuerzos Romanos.

Como ejércitos profesionales con base en el continente, los Romanos no aumentan su población. En lugar de eso, al principio del cuarto y quinto turnos reciben los refuerzos necesarios para tener al menos 10 ejércitos sobre el tablero al principio de esos turnos concretos. Los nuevos ejércitos aparecen en el canal inglés y deben desembarcar sin trasladarse a otro espacio marítimo. Si la cifra de ejércitos romanos excede ese número, ningún nuevo ejército aparece.

8.5 Fortalezas romanas.

Cuando un ejército romano ocupa o se mueve a través de un área por primera vez, una fortaleza romana es construida allí. Esta fortaleza actúa como ejército normal (ejército no romano) pero evidentemente no puede moverse.

Deben eliminarse los posibles ejércitos romanos presentes en un área antes de que la fortaleza pueda ser eliminada. Así, si se obtiene un dado de 5 no se eliminará la fortaleza a menos que haya los suficientes dados con un 6 durante la misma tirada de combate que eliminen a cualquier ejército romano presente.

Se construye una fortaleza sólo y obligatoriamente la primera vez que el área es capturada por el Romano y ninguna fortaleza romana puede ser construida después del cuarto turno de juego.

Todas las fortalezas romanas supervivientes se quitan del tablero al principio del sexto turno de juego.

8.6 Romano-Británico.

Al principio del turno 6, los ejércitos romanos en Gran Bretaña son requeridos para ayudar a defender Italia y la frontera del Rhin; en consecuencia, cada ejército romano es substituido por un ejército Romano-Británico y cualquier fortaleza romana superviviente se quita del tablero. Si no hay bastantes ejércitos Romano-Británicos se quitan los ejércitos romanos sobrantes sin reemplazo.

Los Romano-Británicos son ejércitos normales, con objetivos de puntos de victoria diferentes a los Romanos.

No aumentan la población hasta el turno 7. A diferencia del resto de naciones, los Romano-Británicos reciben los refuerzos del turno 7 (Arturo y su caballería), aunque todos sus ejércitos hayan sido eliminados, estos refuerzos pueden entrar en cualquier área vacía al sur de York (incluida).

Los Romano-Británicos no pueden atacar a los Brigantes ni a los Galeses (aunque estos sí pueden atacar a los Romano-Británicos).

8.7 Sumisión a los romanos.

Mientras los ejércitos romanos estén presentes en el tablero los Galeses, Brigantes, y Picts pueden someterse a los romanos cuando ocupan MENOS de cinco, cuatro o tres áreas respectivamente.

Los Romanos ganan puntos de victoria por la captura de todas las áreas ocupadas por la nación sometida y también los puntos correspondientes (véase 11.4) si la nación sometida continúa ocupando dichas áreas al final del turno 5, o las abandona y el Romano las ocupa, (no se da ningún punto si una fortaleza romana ha sido destruida previamente en dicho área).

Los Romanos no pueden realizar ningún ataque sobre los ejércitos de una nación sometida, mientras que los sometidos no tienen derecho a aumentar la población si el romano no quiere, no pueden atacar a los Romanos y no pueden recibir ningún punto de victoria.

El jugador romano puede permitir que las naciones sometidas aumenten su población, (de modo que los sometidos puedan luchar contra enemigos mutuos o puedan defenderse de ataques de terceros), finalmente, los ejércitos romanos pueden moverse libremente a través, pero no terminar un turno dentro de las áreas ocupadas por las naciones sometidas.

El sometimiento termina cuando los Romanos se van al comienzo del turno 6.

La sumisión se puede declarar en cualquier momento, ya sea después de que cualquier batalla acabe, o después de cualquier tirada de dados en una batalla, o después de cualquier fase de movimiento.

Cualquier ejército romano colocado en un territorio ocupado por una nación sometida cuando esta se somete debe abandonar el área inmediatamente a cualquiera de las áreas de las cuales vino, una adyacente o a un área ocupada enteramente por los romanos. Se prohíbe a tales ejércitos un nuevo movimiento.

8.8 La sumisión a los Angles.

NOTA PREVIA: Esta regla ha sido modificada con respecto a las originales dadas por Avalon Hill debido a la confusión que solían generar. Se ha descrito aquí la norma empleada en el Campeonato Mundial de Britannia.

Los Brigantes pueden someterse a los Angles cuando ocupan menos de tres áreas. Los efectos de la sumisión son los mismos que los descritos para el caso de los Romanos, así que los Angles pueden anotarse puntos de victoria al final del turno 10 por las áreas ocupadas por el Brigante. El sometimiento termina al comienzo del turno 12 o cuando han sido eliminado todos los Angles.

8.9 Ejércitos daneses.

Al final del movimiento danés del turno catorce, cuatro ejércitos daneses más el líder Sweyn/Canute deben ser retirados del tablero (vuelven a Dinamarca). Si, cuando el turno danés 14 comienza, no hay bastantes ejércitos daneses disponibles para permitir que los seis reseñados invadan, el equivalente del déficit se resta de los cuatro que se han de retirar. Por ejemplo, si solamente tres ejércitos pueden invadir (déficit de tres), sólo un ejército necesita ser retirado al final del turno 14, en vez de cuatro.

8.10 Refuerzos del Turno 16.

Antes de iniciarse cualquier movimiento del turno 16, Harald de Noruega gana un ejército adicional en el Mar del Norte, por cada área que las fuerzas de Harald ocupen en ese momento.

Los normandos de Guillermo reciben sus refuerzos al principio del turno 16 en el canal inglés si ocupan determinadas áreas al final del turno 15, estas son: uno por Essex, uno por Wessex, uno por Hwicce y uno por S. Mercia; y tres más si Harold el Saxon ha sido muerto por los normandos.

Todos estos ejércitos reseñados son ordinarios, pero los normandos pueden preferir recibir un ejército de caballería en lugar de dos ejércitos ordinarios. Ningún refuerzo puede llegar si los líderes (Harald para los noruegos y Guillermo para los normandos) están muertos al inicio del turno.

9. BRETWALDA Y REY

9.1 Bretwalda.

Al principio de los turnos 9, 10 y 11, los jugadores votan por un "Bretwalda" (señor de Inglaterra).

El Bretwalda no es el rey del país entero sino de una región dentro del país que es señor reconocido por los gobernantes de las otras regiones. Los "reyes subordinados" le pagaban un tributo o más probablemente le entregaban presentes. El liderazgo del Bretwalda era más prestigioso que sustancioso, una sola batalla podía dar lugar al cambio, por lo que se dieron batallas y guerras comúnmente para gozar del reconocimiento como Bretwalda.

Cuando el Bretwalda moría, a menudo le sucedía una lucha entre varios reyes por alcanzar el puesto. A menudo; sin embargo, el Bretwalda procedía de la misma nación por varias generaciones. En otras ocasiones incluso no había Bretwalda.

9.2 Eligiendo el Bretwalda

En el juego, cada nación tiene un voto por cada área inglesa que ocupa.

Al principio del turno los jugadores entregarán sus votos (para una nación, no un jugador). Si una nación gana la mayoría de votos (las abstenciones no se permiten), el rey de la nación es el Bretwalda. La nación gana dos puntos de victoria.

Obsérvese que si se han sometido los Brigantes, deben votar obligatoriamente con los Angles.

Los jugadores son libres de negociar entre ellos antes de la votación. Cualquier tipo de acuerdos que se hagan en esta etapa permanecerán en vigor durante el turno subsiguiente de juego.

9.3 El Rey.

En la época en las que comenzaron a producirse las incursiones vikingas, se produjo una mayor integración política y desarrollo social al punto de que un hombre podía proclamarse Rey de Inglaterra.

En el juego, al principio de los turnos 12,13,14 y 15, si cualquier nación ocupa por lo menos cuatro áreas en Inglaterra y por lo menos el doble de áreas (en Inglaterra) que cualquier otra nación, el Rey de la nación es el Rey de Inglaterra.

Si ninguna nación cumple este criterio no hay rey, pero se produce entonces una votación para la elección de Bretwalda.

La nación del rey gana cuatro puntos de victoria y un ejército adicional que se coloca inmediatamente en el tablero como si fuese por aumento de la población.

9.4 Sweyn Canute.

Si al final del movimiento danés del turno 14, los daneses tienen al menos el doble de áreas en Inglaterra que cualquier otra nación y su líder Sweyn/Canute está vivo, Canute se convierte en Rey y los daneses ganan cuatro puntos de victoria. Esta es una excepción a la regla general de elección de Rey de la regla 9.3 y ningún ejército adicional es concedido a los daneses.

9.5 Rey en el turno 16.

En el turno 16, el reinado es decidido al final del turno siguiendo las reglas generales pero solamente Harold, Guillermo y Harald son elegibles, (si están vivos).

Si dos de los tres líderes están muertos, el tercero automáticamente se convierte en Rey, a menos que una nación con excepción de las tres mencionadas doble en áreas ocupadas a la nación del Rey que permanezca vivo. En este caso nadie es rey. Los puntos de victoria dados por poseer el reinado al finalizar el juego son 4 para los Saxons, 5 para los normandos y 5 para los noruegos.

10. CONTROL DE NACIONES

Para jugar al Britannia se puede optar por 4 opciones de juego en función del número de jugadores presentes.

Existe una tabla donde se detallan las naciones que manejarán los jugadores en función de la versión escogida.

Los colores de las naciones solo son válidos para la opción de partida en la que juegan cuatro jugadores.

Juego corto de tres jugadores

Esta versión para tres jugadores comienza después de que los Romanos hayan abandonado la Gran Bretaña y el final se produce momentos antes de la conquista normanda. Lleva aproximadamente la mitad de tiempo que el juego estándar de cuatro jugadores.

Las naciones se asignan a los jugadores según lo indicado en la tabla; las posiciones de salida se dan abajo.

Posiciones de Salida:

Bernicia, Downlands, Dunedin, N Mercia, South Mercia y Penines están vacías, las otras áreas están ocupadas por un ejército cada uno.

Romano-Británico - Avalon, Cheshire, Devon, Hwicce, March, (recuerde que no hay aumento de población Romano-Británico en el turno 6).

Galés - todo el País de Gales exceptuando Devon (total seis áreas).

Brigantes: Cumbria, Dairiada, Galloway, Lothian, Strathclyde.

Picts- Alban, Caithness, Marcha, Moray, Skye.

Caledonians - Hebrides, Orkneys.

Irlandés - ningún área de tierra.

Scots - ningún área de tierra.

Jutes - Kent, Sussex.

Saxons - Essex, Suffolk, Wessex.

Angles - Lindsey, Norfolk, York.

Otras naciones - nada.

El juego comienza en el turno 6 y continúa hasta el final del turno 13, exactamente la mitad del juego estándar de cuatro jugadores. (el turno 6 representa el 442-500 DC y el turno 7 representa el 501-560 DC).

La disposición no refleja exactamente la realidad de Inglaterra hacia el año 442, por lo que sabemos.

El juego termina con la anotación de los puntos para el turno 13. No hay "puntos de juego finales" pues no habrá turno 16 de juego.

11. LA VICTORIA

11.1 General.

El jugador con el mayor número de puntos de victoria al final de la partida gana.

Los puntos de victoria son obtenidos por cada nación. Al final de la partida, se suman todos los obtenidos por las naciones de cada jugador.

Cada jugador debe guardar la anotación de la puntuación de sus naciones o se delegará esta función a un jugador que llevará la de todos.

En cualquier momento, cualquier jugador puede pedir y debe dársele, la puntuación actual de cualquier nación o jugador.

11.2 La Anotación.

En la mayoría de los casos, los puntos de victoria se conceden al final de cada turno completo de juego en los turnos específicos así señalados (4, 7, 10, 13 y final del juego). Hay excepciones, según lo indicado en las "Tarjetas de Puntos de Victoria" de cada nación individual.

Para los Romanos señalar que obtienen puntos de victoria en los turnos iniciales del 1 al 3, en su "tarjeta de Puntos de Victoria" solo se reseña este aspecto en el turno 3 para recordar al jugador romano que ésta es la ocasión de hacerlo si no lo ha venido realizando ya.

Otra excepción son los Norseman, que tienen en los turnos 12 al 16, tiempo para ocupar determinados territorios, además de los obtenidos al final del turno 13 y del final del juego.

Un jugador astuto estudiará a menudo las “Tarjetas de Puntos de la Victoria” suyas y de sus oponentes.

Si un jugador pide ver cualquier tarjeta de puntos de victoria, el dueño debe entregársela.

11.3 Puntos.

En general, hay tres maneras de obtener puntos.

Primera, una nación puede puntuar siendo el único ocupante de un área al final de un turno dado del juego.

Segunda, una nación puede puntuar por los ejércitos de otras naciones que destruyan.

Tercero, una nación puede puntuar por capturar un área; es decir, por ocuparla en un cierto momento que no implica que sea el final de un turno.

Todas estas posibilidades se describen en las “Tarjetas de Puntos de Victoria” de cada nación.

11.4 Límites.

Éste es el nombre dado por los Romanos a sus limes/walls defensivos. Estas fueron en la realidad el muro Adriano y las fortalezas que fueron construidas como defensa contra las incursiones bárbaras.

Los puntos serán anotados al final del turno 5 por cada área que sea (a) ocupada por una fortaleza romana o (b) ocupada por una nación sometida.

12. NOTAS PARA EL JUGADOR

BRITANNIA es diferente de muchos otros juegos por cuanto nunca es obvio qué jugador está ganando.

Cada jugador acumula puntos en una manera diversa y por distintos motivos, algunos puntúan mucho tempranamente (por ejemplo el jugador que controla los Romanos), algunos se los anotan mucho más adelante en el juego (tal como el jugador que controla a los daneses).

Los jugadores experimentados aprenderán a reconocer quién es el que hace mejor o peor promedio y por tanto quien es el que puede ir en cabeza. Si un jugador está haciéndolo claramente mejor que los demás, estos pueden intentar hacer piña para derribar al líder.

En un juego de este alcance es imposible forzar a los jugadores a que hagan exactamente lo que hicieron sus naciones históricamente, pero el juego está preparado de modo que un jugador que realice movimientos extraños desde un punto de vista histórico, no se pueda anotar muchos puntos.

Si un jugador hace un movimiento irreflexivo para lastimar a otro jugador, él se lastimará también, y serán los jugadores restantes quienes se beneficiarán de ello. En el proceso de seguir los objetivos históricos de cada nación, cada jugador tendrá múltiples ocasiones de obstaculizar y dañar a todos sus oponentes.

13. NOTAS HISTORICAS

Durante la Segunda Guerra Mundial los británicos proclamaban orgullosos que su isla no había sido invadida con éxito desde el año 1066. Cada estudiante británico conoce lo que representa el año 1066, aunque no sepa ninguna otra fecha de la historia británica. Aún antes de la famosa “última invasión de Guillermo el Conquistador”, la isla de Gran Bretaña fue el campo de batalla de docenas de tribus invasoras, de grandes movimientos que llevaron a pueblos enteros hacia las tierras altas o al olvido. El juego Britannia representa la era violenta que comenzó con el establecimiento de la provincia romana de Britannia después de la segunda invasión romana en el año 43 después de Cristo y que finalizó con la firme consolidación de la autoridad normanda.

El primer contacto violento del mundo civilizado con lo que entonces era una tierra céltica bárbara fueron las expediciones primitivas de Julio César de los años 55 y 54 antes de Cristo. Aunque César derrotó a sus enemigos, él sólo pretendía castigar a las tribus británicas que apoyaban a los Galos de Francia. Después de conseguir esto se retiró para completar la conquista de la Galia. Los romanos

finalmente volvieron para quedarse en el año 43 después de Cristo, por una parte porque el emperador Claudio deseaba alguna conquista que pudiese añadir a su lista de realizaciones principalmente de índole pacífica y por otra como respuesta a las solicitudes de ayuda de las tribus británicas aliadas a Roma. Cuatro legiones romanas bien organizadas con tropas auxiliares conquistan rápidamente el sur y las midlands. Gales tardó más en ser subyugada. Las tribus del norte de Inglaterra se convirtieron en aliadas de Roma. En los años 60 y 61, mientras los ejércitos romanos estaban luchando en Gales, muchas tribus británicas se revelaron bajo el liderazgo de la famosa reina guerrera "Boudicca", quien incendió Londres y otras ciudades romanizadas. Pero las legiones experimentan pocas dificultades para derrotar la revuelta. Una generación de paz vino a continuación.

Cuando llegan los romanos, Bretaña estaba habitada por muchas tribus independientes célticas o precélticas, incluyendo emigrantes resistentes a Roma venidos desde el continente. En el juego están arbitrariamente divididas en varios grandes grupos. Los Brigantes, que incluyen a la tribu británica más grande, aunque se podrían llamar "Strathclydeus", porque después de que los romanos abandonasen el norte, mantuvieron un estado independiente en Strathclyde durante 6 siglos.

Otras tribus célticas formaron el pueblo que conocemos hoy como "Welsh" o Gales. "Belgae" fue el nombre dado a los emigrantes del continente (especialmente de la actual Bélgica), pero el sur de Inglaterra fue realmente un revoltijo de tribus y de federaciones. Muchos celtas estaban satisfechos, incluso ansiosos de obtener las ventajas de vivir dentro del imperio y aquellos que resistieron no supieron cooperar entre ellos eficazmente. En cualquier caso el sin par sistema militar romano de legiones profesionales y artes de piedra era más de lo que los mal preparados bárbaros podían resistir.

Más al norte, los más primitivos Pictos, un pueblo precéltico, sabían poco de los beneficios de la civilización romana. Realizaron incursiones sobre el sur, primero por tierra y más tarde por mar y nunca fueron completamente subyugados. En el norte de Bretaña residían pueblos conocidos colectivamente como los constructores de "broch", debido a las torres circulares de piedra que les servían como vivienda y fortaleza. En el juego ese otro pueblo se llama "Caledonios", aunque este término fue generalmente aplicado por los romanos a todos los pueblos no conquistados del norte de Bretaña. Antes de la invasión romana ellos lucharon probablemente con los Pictos, pero más tarde los Pictos se volvieron hacia el sur y el norte experimentó un declive económico dentro del marco de un olvido político. Los romanos extendían su control con una campaña que comenzó en el 78 después de Cristo, la cual completó la conquista del norte de Inglaterra y llevó a la construcción de fortificaciones en el sur de Escocia. El general romano Agrícola dijo haber derrotado la última resistencia "Picta" organizada en el 81 después de Cristo, pero por varias razones (falta de hombres, falta de interés, un cambio de comandantes), los romanos se retiraron gradualmente del norte de Inglaterra. Durante el reinado del emperador Adriano (117-138) se construyó una muralla a lo largo de la parte más estrecha del norte de Inglaterra para tratar de evitar las invasiones "pictas". Al principio fue un muro de tierra aunque más tarde fue reemplazado por otro de roca. La muralla no estaba guarnecida en toda su longitud, ni tampoco era capaz de frenar las invasiones navales pictas, pero era una parte importante del sistema romano de fortificaciones que cubría y controlaba el país. Posteriormente se construyó un muro de turba más al norte, a lo largo de la línea que une los actuales Glasgow y Edimburgo, pero durante las disputas internas en el Imperio, la muralla de Antonio, que así se denominó, fue abandonada.

Desde entonces la mayoría de Bretaña fue bendecida con la paz, con ocasionales interludios cuando se enfrentaban varios generales que se declaraban a sí mismos emperadores y desnudaban la frontera de tropas. Incursiones de Pictos, Irlandeses desde el este y anglosajones (incluyendo Jutes, Francos, Frisios y otros) desde Dinamarca y Alemania forzaron la construcción de defensas adicionales, tales como los fuertes de la tierra sajona.

Cuando los bárbaros germánicos invadieron la Galia e Italia (Roma fue saqueada en el 410), las legiones romanas se retiraron de Britannia y el emperador Honorius dijo al pueblo Romano-Británico que se defendiera sólo hasta que los romanos volvieran (nunca lo hicieron). La historia de cómo el imperio romano se desmoronó llega a ser dudosa, los estudiosos no se ponen de acuerdo en las fechas, ni en la secuencia de los sucesos, ni sobre la existencia de importantes reyes y la localización de las batallas decisivas. Esta es la verdadera edad oscura de Britannia. Aunque desunidos, los británicos consiguieron mantener a los invasores Anglo-Sajones, Pictos, e Irlandeses durante un tiempo. Probablemente los sajones fueron invitados a quedarse en Britannia para ayudarles a luchar contra los invasores. En un momento dado, los anglo-sajones se volvieron contra los británicos y en continuas batallas la base de la civilización fue destruida en Britannia, alrededor del año 440 al 450.

Los Británicos continuaron luchando, finalmente bajo las órdenes del histórico rey Arturo. Esto culminó con una gran victoria que contuvo a los anglo-sajones durante dos generaciones. Arturo fue probablemente un líder de caballería pero seguro que no fue el caballero romántico que nos cuenta la leyenda galesa. Después de su muerte y la desintegración de la unidad política entre los Británicos, invasiones adicionales ayudaron a la colonización anglo-sajona, completando la destrucción de los romano-británicos, los cuales fueron subyugados y/o forzados a retirarse a las montañas de Gales, a la zona de Cornwall y también a Escocia. Muchos Británicos habían emigrado a Francia, mientras que las plagas mataron a muchos otros. Hacia el año 600, los anglo-sajones lograron controlar la mayor parte de Inglaterra y durante los siguientes 200 años conquistaron el resto.

Se debería comentar algo acerca de la naturaleza de la invasión. Mientras que los romanos estuvieron altamente organizados y dependían de sus refuerzos del continente, los invasores tendían a ser bandas desorganizadas de bárbaros buscando realizar saqueos y raramente para colonizar. Los anglo – sajones y sus contemporáneos y más tarde los vikingos, seguirían ese patrón. Hacia el final del periodo que cubre el juego los grupos invasores fueron más organizados; genuinas invasiones bajo líderes reconocidos en vez de fragmentadas migraciones o piraterías. El primero de estos fue el “gran ejército” de los daneses que lo barrían todo hasta desintegrarlo y más tarde las invasiones de Sweyn de Dinamarca, Harald el cruel de Noruega, y el duque William de Normandía. Durante el reinado de Sweyn el vikingo se llegó a centralizar los reinados, los cuales tenían la posibilidad deliberadamente de equipar ejércitos invasores en vez de grupos piratas saqueadores.

Después de la salida de los romanos, el arte de la fortificación se perdió. Aunque los daneses y los ingleses de Wessex construyeron fuertes/ciudades fortificadas de tierra, estas fueron muy raras y no podrían llamarse castillos. Los normandos llevaron el arte de construir castillos a Inglaterra (aunque la mayoría de los castillos eran de madera y tierra, no de piedra), aunque esto ocurrió después de la conquista. Los normandos también llevaron la caballería con armadura a Britannia, finalizando el dominio de la infantería.

De los supervivientes de la invasión de los anglo-sajones, los galeses mantenían una fragmentada independencia hasta que fueron más o menos conquistados por los ingleses en el siglo XV. La cornisa fue conquistada por Wessex alrededor del 870 y los strathclyders fueron finalmente incorporados a Escocia alrededor de 1034.

Más al norte, los Pictos lucharon hasta el final contra los invasores escoceses de Dalriada. Pero los Pictos tuvieron el problema de su costumbre de heredar a través de la línea femenina y fue finalmente un rey escocés de Dalriada el que unificó a todas las naciones en el reino de Alban o Escocia. Los escoceses predominaron culturalmente, aunque la mayoría de la población era picta. Este reino absorbió parte de Northumbria y Lothian al final del siglo X.

Durante dos centurias después del 600 los anglosajones lucharon entre ellos, con los galeses y con los norteños, dividiéndose la isla en 7 reinos y conociéndose este periodo como el de la Heptarquía: Kent, Sussex, Essex, Anglia Este y las más extensas de Northumbria, Mercia y Wessex. Al principio, el reino de Kent, de origen Frisio y Jute sustentaba el poder, pero pronto los reinos anglos del norte ganaron el liderazgo de los anglo-sajones hasta la llegada de las incursiones vikingas. En esta época, un rey de un pequeño reino podía dominar gran parte de Inglaterra convirtiéndose en “Bretwalda”, el resto de territorios mantenían a menudo su propio rey y a la muerte de aquel luchaban por hacerse con el mando y el prestigioso puesto.

En un primer momento, los vikingos llegaron para saquear y volver a casa cada otoño, pero cuando la organización defensiva decreció, empezaron a establecer bases en Inglaterra y finalmente se establecieron permanentemente. Los vikingos de Noruega ocuparon las Hebrides y las Orkneys en la parte norte y continuaron hacia abajo por la costa oeste de Britannia para establecerse en diversas áreas como Cumbria y parte de Gales. Muchos de los colonos llegaron vía Irlanda, donde algunos noruegos establecieron el reino de Dublín. La mayoría de daneses merodearon a lo largo de la costa este, ocupando la parte más al norte de Inglaterra y también parte de la Europa continental, más concretamente la zona de Normandía. El “Gran Ejército” danés probablemente dirigido por los tres hijos de Ragnar Lodbrok, acosaron Francia e Inglaterra durante muchos años; sólo los detuvieron los sajones después de que sus ejércitos se dividieran al ir al norte a colonizar tierras.

Durante la dominación danesa, Mercia era controlada por los Daneses y el Rey Sajón Alfredo el Grande de Wessex, debía esconderse en las marismas de los pantanos de Sommerset. Cuando logró

preparar un gran ejército frenó a los daneses, obteniendo después de algunos años, un tratado que dividía Inglaterra en una zona sajona y otra danesa. Los sucesores de Alfredo reconquistaron gradualmente la parte danesa del país, así que hacia el año 960 el rey Sajón de turno gobernaba la mayor parte de Inglaterra. Pese a todo, los daneses continuaron viniendo aunque ya en número decreciente.

El rey Sajón Edward no tuvo sucesor y tanto el conde Sajón Harold de Godwinson, (quien pensó que siendo súbdito de Edward tendría más derechos), como el duque William de Normandía descendiente de los vikingos, reclamaron el trono. Harold fue coronado pero inmediatamente tuvo que afrontar las invasiones de Harald, el cruel rey de Noruega – un sucesor lejano de los reyes daneses – y de William. Harold sorprendió y derrotó al ejército de Harald y mató a su rival cerca de York, aunque poco después, tras una marcha forzada de los sajones, estos fueron machacados por los normandos cerca de Hastings donde Harold fue muerto. Aunque los seguidores de Harold opusieron una firme resistencia durante algunos años, finalmente los sajones tuvieron que aclamar a William en el trono. Los vikingos no volvieron jamás y William tuvo más dificultades con el sometimiento posterior de los galeses y escoceses que con los escandinavos.

14. TARJETAS Y TABLAS DE AYUDA AL JUGADOR

Tarjeta de Control de Naciones

Las unidades incursoras vienen reflejadas en la tabla letra itálica ó cursiva nidad incursora y la letra ® de raiders detrás (incursores en inglés).

Turno	Efectos	Turno	Efectos
Turno 1 (45-110)	Posición Inicial. 15 Romanos (Gran Invasión). 10 Belgae. 9 Welsh. 9 Brigantes. 6 Picts. 3 Caledonians.	Turno 9 (635-710)	Debe elegirse un Bretwalda. 1 Irish (Atlantic Ocean). Nace el líder Oswiu de los Angles si los Angles poseen Bernicia al inicio del turno Angle. Boats: Saxons, Angles.
Turno 2 (110-185)	No hay invasores.	Turno 10 (710-785)	Debe elegirse un Bretwalda. Nace el líder Offa de los Angles si los Angles poseen N. Mercia al inicio del turno Angle. Todos recuentan Puntos de Victoria.
Turno 3 (185-260)	<i>1 Irish</i> ® (Atlantic Ocean). Los Romanos recuentan Puntos de Victoria.	Turno 11 (785-860)	Debe elegirse un Bretwalda. 6 Norsemen (Icelandic Sea) <i>4 Danes</i> ® (North Sea)[deben incursar] <i>4 Danes</i> ® (Frisian Sea)[deben incursar] Nace Egbert , líder Saxon. Gran Invasión: Norsemen.
Turno 4	Romanos mínimo 10 ejércitos.	Turno 12	Es posible que haya Rey.

(260-335)	<p>2 <i>Irish</i> ® (Atlantic Ocean). 1 <i>Scot</i> ® (Irish Sea). 2 <i>Jutes</i> ® (English Channel). 3 <i>Saxons</i> ® (English Channel). 3 <i>Angles</i> ® (Frisian Sea). Los <i>Pict</i> pueden ser incursores.</p> <p>Todos excepto los Romanos cuentan Puntos de Victoria.</p> <p>Boats: Picts, Caledonians, Irish.</p>	(860-935)	<p>2 <i>Norsemen</i> ® (Irish Sea). 2 <i>Norsemen</i> ® (Atlantic Ocean). 2 <i>Dubliners</i> ® (Irish Sea). 6 Danes liderados por los Danish Brothers (North Sea) Nace Alfred, líder Saxon.</p> <p>Los daneses cuentan Puntos de Victoria al final de su propio turno.</p> <p>Gran Invasión: Daneses. Boats: Daneses, Norsemen.</p>
Turno 5 (335-410)	<p>Romanos mínimo 10 ejércitos. 1 <i>Irish</i> ® (Atlantic Ocean). Nace Líder Brigante. 1 <i>Scot</i> ® (Irish Sea). 2 <i>Jutes</i> ® (English Channel). 3 <i>Saxons</i> ® (English Channel). 3 <i>Angles</i> ® (Frisian Sea). Los <i>Pict</i> pueden ser incursores.</p> <p>Los Romanos cuentan Puntos de Victoria por Limites.</p> <p>Boats: Picts, Caledonians, Irish, Scots, Jutes, Saxons, Angles.</p>	Turno 13 (935-985)	<p>Es posible que haya Rey.</p> <p>5 <i>Dubliners</i> (Irish Sea). 2 Danes (North Sea). Nace Edgar, líder Saxon.</p> <p>Todos cuentan Puntos de Victoria.</p> <p>Gran Invasión: Dubliners. Boats: Daneses, Norsemen, Dubliners.</p>
Turno 6 (410-485)	<p>Aparecen los Romano-Británicos, los Romans se van.</p> <p>Retirar los fuertes Romanos. 1 <i>Irish</i> (Atlantic Ocean). 2 <i>Scots</i> (Irish Sea). 1 <i>Jute</i> (English Channel). 8 <i>Saxons</i> liderados por Hengist (Frisian Sea). 3 <i>Angles</i> (North Sea).</p> <p>Gran Invasión: Saxons. Boats: Picts, Caledonians, Irish, Scots, Jutes, Saxons, Angles.</p>	Turno 14 (985-1035)	<p>Es posible que haya Rey.</p> <p>3 <i>Dubliners</i> (Irish Sea). 6 Daneses liderados por Sweyn/Canute (Frisian Sea).</p> <p>Al final del turno Danes, los daneses deben retirar 4 ejércitos y a Sweyn/Canute.</p> <p>Boats: Norsemen, Dubliners, Daneses.</p>
Turno 7 (485-560)	<p>2 ejércitos de caballería liderados por el Rey Arthur. Nace Líder Brigante. 1 <i>Irish</i> (Atlantic Ocean).</p>	Turno 15 (1035-1070)	<p>Es posible que haya Rey.</p> <p>Nace Harold, líder Saxon. 10 Noruegos liderados por Harald</p>

	<p>3 Scots liderados por Fergus (Irish Sea). 4 Saxons (Frisian Sea). 8 Angles (North Sea).</p> <p>Todos cuentan Puntos de Victoria.</p> <p>Gran Invasión: Angles, Scots. Boats: Scots, Jutes, Saxons, Angles.</p>		<p>(North Sea). 6 Normandos y 4 de Caballería Normanda liderados por William (English Channel)</p> <p>Gran Invasión: Noruegos, Normandos. Boats: Daneses, Noruegos.</p>
Turno 8 (560-635)	<p>1 Irish (Atlantic Ocean). 1 Scot (Irish Sea). 1 Angle (North Sea). La caballería Romano-Británica se convierte en ejércitos normales.</p> <p>Boats: Jutes, Saxons, Angles.</p>	Turno 16 (1070-1085)	<p>Refuerzos de Harald y William.</p> <p>Es posible que haya Rey (AL FINAL).</p> <p>Todos cuentan Puntos de Victoria (AL FINAL).</p>

Tabla de Control de Naciones

Nación	Cod.	Número de Jugadores				Nº de Ejércitos	Líderes (Codigo)	Áreas de Comienzo	Áreas de Comienzo para el juego Corto
		4	5	3	3*				
Romanos	R	A	A	A	-	15			
Romano-Británicos	RB	A	A	A	A	8 + 2 Caballería	Arthur (Ar)		Avalon, Cheshire, Devon, Hwicce, March
Belgas	Be	D	E	B	-	10		Downlands, Essex, Kent, Lindsey, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex	
Welsh	W	B	B	C	A	13		Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon,	Clwyd, Cornwall,

								Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys	Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys
Brigantes	Br	C	C	B	B	14	Lider Brigante (B1) Lider Brigante (B2)	Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York	Cumbria, Dalriada, Galloway, Lothian, Strathclyde
Picts	P	D	D	C	C	13		Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye	Alban, Caithness, Mar, Moray, Skye
Caledonians	C	B	C	B	A	6		Caithness, Hebrides, Orkneys	Hebrides, Orkneys
Irish	I	C	D	A	C	8			
Scots	Sc	A	E	A	B	12	Fergus (F)		
Norsemen	Ns	C	A	C	B	10			
Dubliners	Du	A	E	A	C	9			
Daneses	Da	B	C	B	A	18	Danish Brothers (DB) Sweyn/Canute (SC)		
Jutes	J	B	B	B	A	5			Kent, Sussex
Noruegos	Nw	A	A	C	-	12	Harald Hardrada (HH)		
Saxons	Sx	C	E	A	B	20	Hengist (Hg) Egbert (Eg) Alfred (Al) Edgar (Ed) Harold (Ha)		Essex, Suffolk, Wessex
Angles	A	D	D	C	C	15	Oswiu (Os) Offa (Of)		Lindsey, Norfolk, York
Normandos	No	D	B	B	-	8 + 4 Cavalry	Guillermo el Conquistador (WC)		

Tarjeta de Puntos de Victoria e Información de cada NACION

	Puntos de Victoria Obtenibles y Notas
Romanos	<p>En cualquier momento hasta el final del Turno 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Alban, Dalriada, Dunedin: [3] •Pennines, York: [2] •Avalon, Bernicia, Cheshire, Cumbria, Devon, Downlands, Essex,

	<p>Galloway, Hwicce, Kent, Lindsey, Lothian, March, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Strathclyde, Suffolk, Sussex, Wessex: [1] •Clwyd, Cornwall, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys: [0.5]</p> <p>Turno 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área ocupada por un fuerte Romano o una nación sometida: <ul style="list-style-type: none"> •Cheshire, Essex, York: [3] •Hwicce, Kent, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex: [2] •Avalon, Bernicia, Cumbria, Lothian, March, Pennines: [1] <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Debe moverse a áreas costeras adyacentes al English Channel. 2. Mínimo 10 ejércitos en los Turnos 4 y 5. (Rule 10.3) 3. Tienen capacidades especiales de movimiento (ver 5.13), capacidad (ver 5.22) y sobrepoblación (ver 6.0). 4. Los Brigantes, Picts y Welsh pueden someterse a los Romanos. (ver Regla 11.0)
Romano-Británicos	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cualquier ejército Jute, Angle o Saxon destruido durante el turno de los Romano-Británicos: [1] •Matar a Hengist: [3] <p>Turno 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Área Inglesa: [1] <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No hay incremento de población del Romano-British al principio del Turno 6. 2. Arthur y dos unidades de caballería entran como refuerzos especiales al inicio del Turno 7. (ver Regla 10.5)
Belgas	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Ejército Romano destruido: [2] •Cada Fuerte Romano destruido: [2] <p>Turno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Área Inglesa al sur de York/Cheshire: [1] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Área Inglesa o Galesa: [1]

Welsh	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Ejército Romano destruido: [1] •Cada Fuerte Romano destruido: [1] •Matar a Hengist: [1] <p>Turnos 4,7,10,13:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Powys: [2] •Cualquier otro área en Gales: [1] •Cualquier área fuera de Gales: [0.5] <p>En cualquier momento durante los 8,9:</p> <ul style="list-style-type: none"> •York: [6] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Powys: [2] •Cualquier otro área en Gales: [1] •Avalon, Cheshire, Hwicce, March: [1] •Cualquier área fuera de Gales: [0.5] <p>Notas:</p> <p>1.Pueden someterse a los Romanos cuando ocupen 4 o menos áreas. (Regla 11.1)</p>
Brigantes	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Ejército Romano destruido: [3] •Cada Fuerte Romano destruido: [1] <p>Turno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Strathclyde: [3] •Galloway: [2] •Cualquier otro área: [1] (Ver Nota 2) <p>Turno 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Strathclyde: [3] •Bernicia, Cumbria, Dalriada, Dunedin, Galloway, York: [2] •Cualquier otro área: [1] (Ver Nota 2) <p>Turno 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Strathclyde: [4] •Cumbria: [3] •Bernicia, Dunedin, Galloway, York: [2]

	<ul style="list-style-type: none"> •Cualquier otro área: [1] (Ver Nota 2) <p>Turno 13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Strathclyde: [5] •Cualquier otro área: [1] (Ver Nota 2) <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Pueden someterse a los Romanos cuando ocupen 3 o menos áreas.(Regla 11.1) 2.Pueden someterse a los Angles cuando ocupen 3 o menos áreas.(Regla 11.2) 3.Solo pueden conseguir puntos de victoria por las siguientes áreas: <ul style="list-style-type: none"> •Dunedin, Dalriada, Strathclyde, Lothian, Galloway, Cumbria, Pennines, Bernicia, Cheshire, York, March, N. Mercia, Lindsey
Picts	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Ejército Romano destruido: [1] •Cada Fuerte Romano destruido: [3] <p>Turnos 4,7,10,13:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área ocupada: [1] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Alban, Mar, Moray: [3] •Caithness, Dalriada, Dunedin, Skye: [2] •Galloway, Hebrides, Lothian, Orkneys, Strathclyde: [1] <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Boats: Turnos 4-6. 2.Pueden incursionar durante los Turnos 4-5. 3.Pueden someterse a los Romanos cuando ocupen 2 o menos áreas.(Regla 11.1) 4.Nunca podrán conseguir puntos de victoria por ocupar áreas al sur de Galloway, Lothian o Bernicia.
Caledonians	<p>Turnos 4,7:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Caithness, Hebrides, Orkneys: [2] •Dalriada, Moray, Skye: [1] <p>Turnos 10,13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Hebrides, Orkneys: [2] •Caithness, Dalriada, Moray, Skye: [1]

	<p>Notas:</p> <p>1.Boats: Turnos 4-6.</p>
Irish	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada Fuerte Romano destruido: [1] •Cada ejército (no Irish) destruido durante una incursión: [1] <p>Turno 4,7:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd: [2] <p>Turnos 10,13:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd: [1] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área: [1] <p>Notas:</p> <p>1.Boats: Turnos 4-6. 2.No pueden desembarcar al norte de Cumbria y York.</p>
Scots	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada ejército enemigo destruido durante una incursión: [1] <p>Turno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área: [1] <p>Turnos 7,10,13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Dalriada, Dunedin, Skye: [2] •Cualquier otro área: [1] <p>Notas:</p> <p>1.Boats: Turnos 4-7 2.No puede desembarcar al sur de Galloway o al este de Caithness y Orkneys 3.No puede conseguir puntos de victoria por áreas al sur de Lothian o Galloway.</p>
Norsemen	<p>En cualquier momento durante los turnos 12-16 (solo se puede puntuar una vez):</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cumbria, Hebrides, Orkneys: [1.5]

	<ul style="list-style-type: none"> •Avalon, Cheshire, Clwyd, Dalriada, Dyfed, Galloway, Gwent, Gwynedd, Mar, Moray, Pennines, Skye, Strathclyde: [0.5] <p>Turno 13 (además de los conseguidos por lo de arriba):</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cumbria, Hebrides, Orkneys: [3] •Skye: [2] •Avalon, Cheshire, Clwyd, Dalriada, Dyfed, Galloway, Gwent, Gwynedd, Mar, Moray, Pennines, Strathclyde: [1] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área: [1] <p>Notas:</p> <p>1.Boats: Turnos 11-14.</p>
Dubliners	<p>Turno 13:</p> <ul style="list-style-type: none"> •York: [4] •Cumbria: [2.5] •Avalon, Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dyfed, Gwent: [1] <p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Como en el Turno 13 •Cualquier otro área: [0.5] <p>Notas:</p> <p>1.Boats: 12-14. 2.No puede desembarcar al norte de Skye o al sur de Avalon.</p>
Danes	<p>Turno 11:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área ocupada después de combatir y antes de la obligatoria retirada del incursor: [1] <p>Turno 12:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área ocupada en cualquier momento durante el turno danés: <ul style="list-style-type: none"> •York: [4] •Bernicia, Cheshire, Cumbria, Essex, Lindsey, Lothian, N. Mercia, Norfolk, Pennines, South Mercia, Strathclyde, Suffolk: [2] •Kent, March: [1] •Avalon, Cornwall, Devon, Downlands, Hwicce, Sussex, Wessex: [0.5]

	<p>Turno 13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •York: [4] •Essex, Lindsey, N. Mercia: [2] •Cornwall, Devon, Dunedin, Strathclyde: [1] •Cualquier otro área en Inglaterra: [1] <p>Turno 14:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Canute: Rey al final del turno Danés: [4] (Regla 12.4) <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Boats: Turnos 11-15. 2.En el turno 11, debe incursionar, no puede bajo ningún concepto colonizar.
Jutes	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada ejército Romano destruido: [1] •Cada Fuerte Romano destruido: [3] •Cada ejército Romano-Británico destruido durante el turno Jute: [1] •Matar al Rey Arthur: [3] <p>Turno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Kent: [4] •Essex, Sussex, Wessex: [2] <p>Turnos 7,10,13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Kent: [2] •Essex, Sussex, Wessex: [1] <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Boats: Turnos 4-8. 2.Puede ignorar las normas de sobrepoblación en los turnos 4-5. 3.No puede desembarcar al norte de Mar o Cornwall.
Norwegians	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Matar a Harold el Saxon [3] •Si Harold no ha entrado en juego, Matar a Guillermo [3] <p>Turno 15:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Por área ocupada en cualquier momento durante el turno noruego: <ul style="list-style-type: none"> •York: [5] •N. Mercia: [3]

- Bernicia, Cumbria, March: [2]

Turno 16

- Rey: [5] (Regla 12.5)

Final:

- Cada área inglesa: [1]

Notas:

- 1.Boats: Turns 15.
- 2.Debe mover desde el North Sea a un área de tierra adyacente.
- 3.Puede ser Rey solo en el Turno 16.
- 4.Recibe un ejército de refuerzo en el North Sea al inicio del Turno 16 por cada área que los Noruegos ocupen.

Saxons

Durante cualquier Turno:

- Cada ejército Romano destruido: [1]
- Cada Fuerte Romano destruido: [3]
- Cada ejército Romano-Británico destruido durante el turno Saxon: [1]
- Matar al Rey Arthur: [3]
- Matar a los Danish Brothers: [3]
- Matar a Harald Hardrada: [3]
- Matar a Guillermo: [3]

Turno 4:

- Cada área Inglesa al sur de Cheshire/York/Lindsey/Norfolk: [1]

Turno 7:

- Essex: [3]
- Avalon, Sussex, Wessex: [2]
- Kent, Suffolk: [1.5]
- Cheshire, Cornwall, Devon, Downlands, Hwicce, March, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, York: [1]

Turno 10:

- Avalon, Downlands, Essex, Hwicce, Sussex, Wessex: [2]
- Kent: [1.5]
- Cornwall, Devon, March, S. Mercia, Norfolk, Suffolk: [1]

Turno 13, Final:

- Cada área Inglesa, excluyendo Galloway, Lothian, Cumbria, Bernicia, pero incluyendo Devon, Cornwall: [1]

	<p>Turno 16:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Rey: [4] (Regla 12.5) <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Puede ignorar las normas de sobrepoblación en los turnos 4-5. 2.Boats: Turnos 4-10. 3.No puede desembarcar al norte de Mar o Cornwall. 4.No puede sumar por las áreas de fuera de Inglaterra más de la mitad de los puntos que sume por las áreas de dentro de Inglaterra.
<p>Angles</p>	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada ejército Romano destruido: [1] •Cada Fuerte Romano destruido: [3] •Cada ejército Romano-Británico destruido durante el turno Angle: [1] •Matar al Rey Arthur: [3] •Matar a los Danish Brothers: [3] •Matar a Harald Hardrada: [3] •Matar Guillermo: [3] <p>Turno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cada área Inglesa al norte de Kent/Sussex/Downlands/Avalon: [1] <p>Turno 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> •York: [3] •Bernicia, Dunedin, Lothian, N. Mercia, Norfolk: [2] •Cheshire, Cumbria, Essex, Hwicce, Lindsey, March, Pennines, South Mercia, Suffolk: [1] <p>Turnos 10,13, Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Bernicia, Cheshire, Hwicce, Lothian, N. Mercia, Norfolk, Pennines, York: [2] •Cumbria, Galloway, Lindsey, March, S. Mercia, Suffolk: [1] <p>Notas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Boats: Turnos 4-10 2.No puede desembarcar al norte de Mar. 3.Puede ignorar las normas de sobrepoblación en los turnos 4-5. 4.Los Brigantes pueden someterse a los Angles. (Regla 11.2) 5.No puede sumar por las áreas de fuera de Inglaterra más de la mitad de los puntos que sume por las áreas de dentro de Inglaterra.
<p>Normans</p>	<p>Durante cualquier Turno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Matar Harold el Saxon: [3]

