

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

Sardes, siglo VII a. C.

*La primera moneda acaba de ser acuñada —
y los imperios chocan por ella.*



CONTRA



REGLAMENTO



EL MAPA

Un tablero hexagonal simétrico de **91 hexágonos**. Un **río** lo parte en dos, cruzable solo por sus dos **vados**. Cada bando parte de su **capital** con dos **minas** a distancia de marcha. Todo es determinista : sin dados, sin azar — solo tus decisiones.



	TERRENO	MOV.	EFEECTO
	Llanura	1	—
	Colina	2	+1 defensa · +1 alcance para unidades a distancia · bloquea las cargas
	Río / Vado	2	−1 defensa · caravanas bloqueadas fuera de los vados · bloquea las cargas
	Mina	1	+2 EL/turno si está ocupada al final de tu turno · vale 5 puntos en la puntuación final
	Capital lidia · griega	1	+1 defensa · terreno de reclutamiento y promoción · +1 EL/turno mientras esté libre de enemigos

EL TURNO

Los turnos son **estrictamente alternos**, al estilo del ajedrez. El juego competitivo corre con **reloj** : 5 minutos + 5 segundos por turno — si se agota tu tiempo, pierdes. En tu turno dispones de :

- **2 puntos de acción (PA)** — activar una unidad cuesta 1 PA ; puede entonces *moverse y atacar*. Volver a una unidad ya activada es gratis mientras le quede movimiento.
- **1 reclutamiento** — una unidad nueva en tu capital o un hexágono adyacente, inactiva este turno.
- **1 promoción** — **4 EL** para convertir a una unidad a un hexágono de tu capital en **veterana** : +1 ataque, +2 PV máx. El General no puede ser promovido.
- **Suministro** — cada caravana puede, una vez por turno y por **1 EL**, curar 2 PV a una unidad adyacente. Una unidad solo recibe una cura por turno.

¿Por qué 2 PA ? Una sola activación haría indefendible la economía ; activarlo todo haría arrollador al primer jugador. Dos PA crean el dilema permanente — *¿economía, ejército o General* ? Ese es el corazón del juego.

EL COMBATE

Daño = Ataque – Defensa (mínimo 1).

El ataque cuenta las bonificaciones — veteranía, aura del General, carga, lanzas anticaballería. La defensa cuenta el terreno y las formaciones.

- **Réplica** : si el objetivo sobrevive y el atacante está a su alcance, contraataca de inmediato. Un arquero que dispara a un lancero desde 2 hexágonos no arriesga nada.
- Una unidad ataca **una vez por turno** ; tras atacar, su movimiento termina — salvo el **arquero a caballo**, que aún puede alejarse cabalgando.
- Pasas libremente a través de aliados, nunca de enemigos ; nunca te detienes en un hexágono ocupado.
- **Marcha forzada** : entrar en un terreno de coste excesivo como primer paso está permitido, pero gasta todo el movimiento y prohíbe atacar.
- Las unidades recién reclutadas no pueden atacar — tampoco los mercenarios lidios, aunque ya puedan marchar.

LAS UNIDADES

	UNIDAD	COSTE	PV	ATQ	DEF	ALC	MOV	RASGO
	Lancero	3	10	3	1	1	2	+2 atq contra caballería y arqueros a caballo · +1 def junto a un lancero aliado
	Arquero	4	8	3	0	2	2	dispara a distancia sin réplica cuerpo a cuerpo
	Caravana	5	6	—	0	—	2	+1 EL/turno · cura · capturable en cuerpo a cuerpo (cambia de bando a 3 PV)
	Caballería	6	12	4	1	1	4	carga : +2 atq tras 2+ hexágonos en línea recta (no contra objetivos en colinas o ríos)
	Arquero a caballo	6	8	2	0	2	4	la única unidad que puede disparar y alejarse
	Hoplita	8	16	5	2	1	1	falange : +1 def por hoplita aliado adyacente (máx. +2)
	General	—	12	2	2	1	2	aura : +1 atq a los aliados adyacentes · su muerte pierde la partida

El **triángulo de armas** : las lanzas vencen a los caballos, los caballos flanquean a los arqueros, los arqueros desgastan a las lanzas. Ninguna unidad gana sola — las batallas se ganan con combinaciones.

VETERANO

+1 ataque, +2 PV máx. Promovido en la capital por **4 EL** — una inversión que acompaña a la unidad toda la partida y vale +2 en la puntuación final.

MERCENARIO (LIDIA)

Reclutado junto a cualquier unidad aliada, activo de inmediato (sin atacar en su primer turno). Cuanto más lejos de la capital, más caro.

LA ECONOMÍA

Al inicio de cada uno de tus turnos, tu tesoro crece en : **2 EL** de base · **+1** si tu capital está libre de enemigos · **+2** por mina controlada · **+1** por caravana. El segundo jugador empieza con **+2 EL**. *Las minas son el verdadero motor : retenerlas duplica tus ingresos — perderlas los regala.*

LAS SEIS CIVILIZACIONES

LIDIA

Electro y mercenarios

- **Pactolo** : **+2 EL**/turno
- **Mercenarios** desplegados en el frente (**+1 EL**, +1 por cada 4 hexágonos de distancia)
- Mantenimiento : **1 EL**/turno por unidad a partir de la 5.^a
- General frágil (10 PV)

POLIS GRIEGAS

Plata y hoplitas

- **Hoplitas de élite** : 18 PV, falange hasta +3
- **Minas de plata** : **3 EL** por mina
- Todas las unidades cuestan **+2 EL**
- Caballería limitada (mov. 3)

PERSIA

Caballería y tributo

- Tributo : **+1 EL** cada vez que una unidad amenaza la capital enemiga
- Lanceros debilitados (8 PV) · sin hoplitas

BABILONIA

Plata pesada y crédito

- Deuda hasta **-12 EL** con intereses — 5 turnos en deuda y estalla la revuelta
- Caravanas blindadas (10 PV) · recluta solo en su capital

EGIPTO

Grano y lanzas a sueldo

- Granero desde el turno 5 : cura 3 unidades cerca de caravanas o de la capital
- Hoplitas con descuento desde el turno 5 · sin caballería

ESCITAS

Arqueros a caballo y saqueo

- Saqueo : **+5 EL** por baja — pero disturbios tras 5 turnos sin sangre
- Arqueros a caballo superiores (4 EL, 11 PV, mov. 5) · sin hoplitas, sin caravanas

La demo actual incluye a Lidia y a las polis griegas ; las otras cuatro llegarán con sus sprites.

TRES CAMINOS A LA VICTORIA

REGICIDIO

Mata al General enemigo. La partida termina en el acto.

ECONÓMICA

Amasa **120 EL** en el tesoro. La riqueza es un arma.

PUNTUACIÓN FINAL

En el turno 40 : tesoro + valor del ejército + 2 por veterano + 5 por mina.

La rendición y el reloj agotado también terminan la partida — y un empate perfecto en la puntuación es tablas.

Tres relojes corren a la vez : proteger a tu General, correr hacia las minas y conservar suficiente ejército para la puntuación. Descuida cualquiera de los tres y entregas la partida.

PRIMEROS CONSEJOS

- **Los vados son los únicos cruces** — un hoplita plantado en un vado sella media mapa.
- **Un arquero en una colina** dispara a 3 hexágonos : cubre un vado sin exponerse jamás.
- Juega el **triángulo de armas** — ninguna unidad gana sola.
- Una **caravana escoltada** paga su propia escolta ; una caravana sola acaba capturada — sirviendo al enemigo.
- El **aura del General** es un veterano gratis — pero cada paso hacia el frente es un paso hacia el regicidio.



*Mantén los ojos abiertos : en algún lugar de cada mapa, nunca en el centro pero siempre presente, una estatua de lechuza observa. Es **el Vigia**. Nadie sabe qué está mirando.*