

REGLAS OPCIONALES

Para aquellos jugadores que quieran una partida más competitiva, se pueden incluir cualquiera de las siguientes reglas:

– Escasez de laureles

Limitar el número de laureles de valor “I” a 14 con cuatro jugadores y a 10 con tres.

– Laureles descubiertos

Después de cada entrada al Senado, un jugador puede exigir que todos los jugadores muestren sus fichas de laureles para contar los puntos acumulados. Una vez mostrados, se vuelven a ocultar.

– Regulación de promesas

Las promesas que se puedan cumplir ese mismo turno se deben mantener, más allá de eso vale todo. O se deben mantener las promesas que se puedan cumplir durante los dos próximos turnos.

Traducción: Miguel Marqués

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

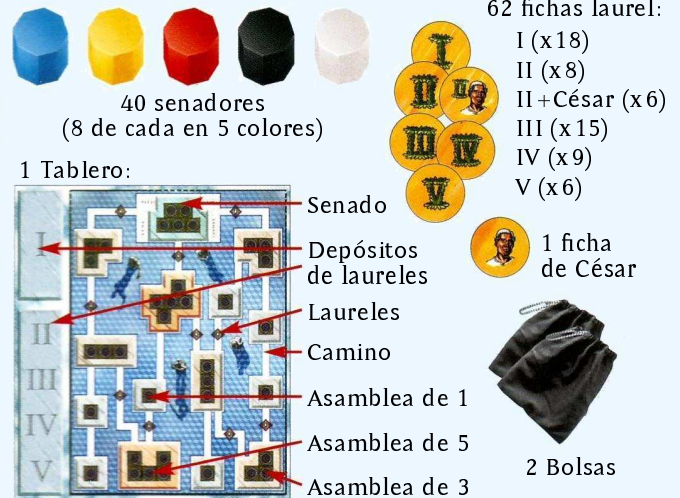
QVO VADIS?

REINER KNIZIA

Para 3-5 jugadores a partir de 12 años

⌚ 45 min.

CONTENIDO



EL TABLERO

Está formado por asambleas, caminos y espacios con coronas de laurel. Las asambleas son de uno, tres o cinco miembros, y los caminos las conectan entre sí. Todos los caminos que parten de las asambleas de tres o cinco miembros atraviesan un espacio que contiene una corona de laurel.

ACCION “MOVER A CESAR”

Un jugador puede mover a César a cualquier espacio con forma de diamante del tablero. Normalmente cuenta como el turno del jugador, pero si al dejar una asamblea el jugador recoge una ficha de laureles de valor “II” con el retrato de César, entonces el jugador podrá **además** mover a César al final de su turno.



César tiene **dos** efectos:

- Su presencia sobre una asamblea significa que cualquier senador puede abandonarla sin apoyos.
- César cubre la ficha de laureles, por lo que el senador que abandona la asamblea no la recoge. No es posible pedir el apoyo de la asamblea, e incluso si se contase con él no se podría recoger la ficha de laureles.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba inmediatamente en cuanto el Senado cuenta con cinco miembros.

Gana el jugador que haya recogido **más laureles**, pero sólo si cuenta con, al menos, uno de sus senadores en el Senado. Si un jugador no tiene ningún senador en el Senado no puede ganar, sin importar cuántos laureles tenga. En caso de empate, gana el jugador que primero haya llegado al Senado.

PREPARACION

Cada jugador coloca frente a él su grupo de senadores. Coloca todas las fichas de laureles de valor “I” boca arriba en su lugar del tablero. Mezcla bien el resto y colócalas boca abajo en su lugar. Coge 10 de estas fichas, colócalas boca abajo en los espacios del tablero que tienen una corona de laurel, y dales la vuelta, revelando los números romanos. Sólo resta colocar la figura de César cubriendo la ficha de laurel justo bajo el Senado.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador inicial es el dueño del juego, seguido de los demás en sentido horario. Durante su turno, un jugador puede elegir una sola acción entre tres posibles:

- 1) Colocar un nuevo senador
- 2) Mover a un senador
- 3) Mover a César

Las cuatro reglas siguientes fueron grabadas en la piedra por el mismísimo César y nadie las puede violar:

- Sólo se puede colocar o mover a sus propios senadores.
- Los senadores no pueden retroceder (descender).
- Los senadores no pueden saltarse asambleas, incluso si están completas.
- Un senador puede tomar cualquier camino que parta de su asamblea, ocupe el lugar que ocupe.

ACCION “COLOCAR UN NUEVO SENADOR”

Los nuevos senadores entran en juego en cualquier espacio libre de cualquiera de las cuatro asambleas de la parte inferior del tablero.

INTRODUCCION

Viajamos en el tiempo a la gloriosa Roma, siguiendo las huellas de su élite gobernante. En **Quo Vadis?** asumes el papel de una de las familias patricias en una lucha de poder que decidirá el destino de Roma ¡y del Mundo! Para ganar debes sortear peligros y traiciones en las turbulentas aguas de la política que conducen al Senado.

El tablero de **Quo Vadis?** es un mapa político de Roma, que muestra las diferentes asambleas por las que el jugador debe pasar hasta llegar al Senado. Las hay de uno, tres y cinco miembros. Cada senador comienza en la parte inferior de la escala e intenta ir ascendiendo de asamblea en asamblea para llegar al Senado. Para ganar el jugador no sólo debe alcanzar el Senado, sino que en el camino deberá recoger el máximo número de laureles.

Pero hay un pequeño obstáculo: para dejar una asamblea necesitas el voto de la mayoría de sus miembros. Los jugadores tendrán que llegar a pactos y hacer promesas, aunque no tienen por qué honrarlas todas. También podrán recurrir al favor de César. Pero siempre hay que tener en mente que sólo hay sitio para cinco senadores en la cima...

Gloria Victis
¡Gloria a los vencidos!



2

NEGOCIACIONES

Los jugadores pueden hacer todo tipo de tratos, así como rehusar los propuestos o incluso negarse a negociar. Sólo hay una regla:

"Se deben mantener las promesas que se puedan llevar a cabo hasta el final del **próximo turno** del jugador actual"

¡El resto de las promesas se mantienen o rompen a discreción del jugador!

He aquí algunos ejemplos de los posibles tratos que pueden llevar a cabo los jugadores. Supongamos que el jugador rojo necesita el consentimiento del jugador negro para abandonar una asamblea de tres miembros:

- Favores mutuos. El jugador rojo promete su voto al jugador negro para que éste pueda abandonar una asamblea en los próximos turnos.
- Pago. El jugador rojo ofrece al jugador negro una ficha de laureles. El pago se añade a la ficha de laurel que obtendrá el jugador negro si da su voto.
- Mover a César. El jugador rojo accede a mover a César a un lugar elegido por el jugador negro.
- Acuerdos múltiples. El jugador rojo no sólo podría ofrecer su apoyo al jugador negro, sino que además podría comprometerse a no apoyar al jugador blanco durante un cierto tiempo además de sobornar al jugador negro con algunas fichas de laureles.

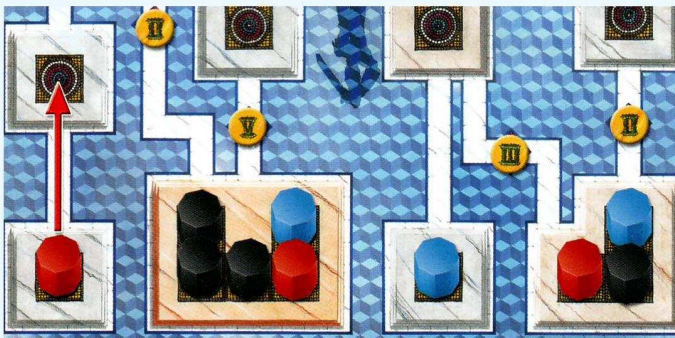
Recuerda: el jugador negro sólo puede exigirle al rojo que mantenga las promesas que pueda cumplir hasta el final del próximo turno del rojo. Sois libres de participar en cualquier negociación.

7

ACCION "MOVER A UN SENADOR"

Un senador que se encuentre en una asamblea de un miembro puede abandonarla cuando quiera, pero si quiere abandonar una asamblea de tres o cinco miembros deberá contar con el **apoyo de la mayoría**. Esta regla se aplica incluso en el caso de que haya puestos vacantes. Además de su propio voto, el senador necesita el de otro senador en una asamblea de tres miembros y el de otros dos senadores en una asamblea de cinco miembros.

El jugador puede obtener la mayoría llenando la asamblea con sus senadores u obteniendo los votos de otros senadores de esa asamblea. Se deben ocupar la mayoría de los espacios de una asamblea antes de que un senador pueda abandonarla: una de tres miembros deberá tener al menos dos, una de cinco al menos tres.



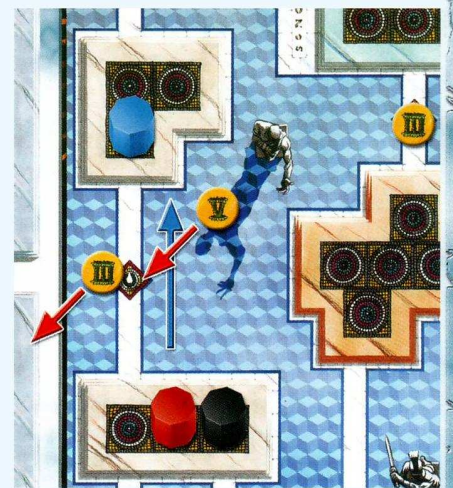
Ejemplo: el senador rojo puede abandonar la asamblea de un miembro sin apoyos. El senador azul en la asamblea de tres miembros necesita el apoyo de uno de los otros dos senadores. Uno de los senadores negros en la asamblea de cinco miembros puede abandonarla con el apoyo de sus propios senadores.

4

Negociar con los otros jugadores es la clave para avanzar. Los jugadores pueden intercambiar laureles o hacer diversas promesas a cambio de los votos que necesitan (ver los detalles en p. 7). Un jugador es libre de negociar cuanto quiera antes de decidir qué acción llevar a cabo en su turno. Si ve que no consigue el apoyo suficiente, puede decidir intentar mover a otro senador, o incluso seleccionar una de las otras dos acciones posibles.

Cuando un senador abandona una asamblea, el jugador recoge los laureles que haya en su camino, los coloca **boca abajo** frente a él, y coloca una de las fichas del depósito boca arriba en el espacio vacante. Cada senador que le ha votado recibe una ficha de laurel de valor "I" (hasta que se agoten). Pero si el senador obtiene más votos de los necesarios, debe elegir qué senadores le habrían dado justo la mayoría y sólo ellos recibirán la ficha de valor "I".

Ejemplo: el senador azul abandona la asamblea con el apoyo del rojo, recoge la ficha de valor "III", y pone en su lugar una ficha del depósito, que resulta ser de valor "V". El senador rojo recibe una ficha de valor "I" por su voto, si todavía quedan.



5