

Campañas de DBA Civilizadas

Por Jasón Ehlers

Estas reglas para “campañas de DBA civilizadas” están basadas en el juego de ordenador Civilization 2 de Syd Meier. Además de sus ejércitos, los jugadores controlarán más aspectos de su tribu, reino o república. Hay mejoras cívicas que muestran el verdadero poder que se esconde detrás de los ejércitos vencedores. Los jugadores también pueden controlar en nivel de los impuestos, y arriesgarse a la aparición de desordenes civiles.

Al principio, los jugadores pueden elegir tener el mismo número de mejoras cívicas o solo aquellas que sean históricamente adecuadas.

Población

Las capitales tienen una población de ocho, otras ciudades tienen una población de cuatro, pero la población de las ciudades aumenta si hay determinadas mejoras cívicas. Las mejoras cívicas que aumentan la población de una ciudad son:

- Granero: incrementa la población de la ciudad en un 50%. Acumulativo con los efectos del acueducto.
- Acueducto: incrementa la población de la ciudad en un 50%. Acumulativo con los efectos del granero.

Ejemplos: una ciudad no capital (población base 4), con un granero tendría una población de 6 ($4 \times 1.5 = 6$). Una ciudad capital con un granero y un acueducto tendría una población de 18 ($8 \times 1.5 = 12$. $12 \times 1.5 = 18$).

Producción

Toda la producción de una ciudad equivale a su población, a menos que se hagan ciertas mejoras cívicas para mejorar la producción. Las mejoras cívicas que aumentan la producción de las ciudades son:

- Mercado: incrementa la producción de la ciudad en un 50%. Acumulativo con la biblioteca.
- Biblioteca: incrementa la producción de la ciudad en un 50%. Acumulativo con el mercado.

Ejemplos: una ciudad no capital con una población de 6 tienen una biblioteca, luego su producción será 9. Una ciudad capital con una población de 18 que tiene un mercado y una biblioteca tendrá una producción de 40 ($18 \times 1.5 = 27$. $27 \times 1.5 = 40.5$). Deben redondearse las fracciones hacia abajo (se considera que los decimales se “pierden” por culpa de la burocracia)

Otras mejoras cívicas

Los jugadores pueden hacer otras mejoras cívicas. Cada una tiene un efecto diferente:

- Murallas: ayudan en la defensa de la ciudad cuando se produce un asedio. El jugador asediante debe sustraer uno (1) de su tirada de dado si el defensor cuenta con una muralla.
- Barracones: ayudan a reemplazar los elementos de infantería. Si el jugador tiene un barracón en una de sus ciudades, esto permite que el número de elementos de infantería que puede ser reemplazado cada invierno solo se vea limitado por la cantidad de dinero del jugador.
- Establo: es similar a los barracones, excepto que sus beneficios solo se aplican a los elementos montados.
- Templo: da un modificador positivo (+1) al orden civil.
- Espectáculo público: da un modificador positivo (+1) al orden civil.
- Centro de gobierno: permite al jugador elegir una tasa de impuestos exclusiva para la ciudad donde esté situado, de otra manera la ciudad tendrá que tener la misma tasa que su ciudad capital.

Decretar tasas de impuestos (principio del turno de primavera)

Si los jugadores eligen tasas demasiado bajas, pueden encontrarse con que les faltan fondos. Si las eligen demasiado altas pueden provocar el desorden civil.

Cada año, al principio del turno de primavera y antes de cualquier movimiento de ejércitos, los jugadores anuncian la tasa de impuestos para cada una de sus ciudades. Las tasas de impuestos se eligen en múltiplos de 10%. La tasa de impuestos más baja posible es el 0%, mientras que la más alta es el 100%.

Los jugadores pueden elegir diferentes tasas de impuestos para cada ciudad con un centro de gobierno. Sin un centro de gobierno, la ciudad debe tener la misma tasa de impuestos que la ciudad capital.

Desorden civil (final del turno de verano)

Cada año, al final del turno de verano, después de que todos los jugadores hayan terminado sus movimientos, los jugadores determinan si alguna de sus tasas de impuestos han provocado un desorden civil. Se hace una tirada de un dado de diez caras (que da un resultado entre 0 y 9) para cada ciudad. El número objetivo es la tasa de impuestos dividida por 10. Por lo tanto, si un jugador a puesto una tasa del 30% la ciudad entra en desorden civil con una tirada modificada de 3 o menos. Por lo tanto, si un jugador fija una tasa del 90 o del 100%, la ciudad caerá en desorden civil a no ser que hayan modificadores a la tirada.

Hay varios modificadores para la tirada de desorden civil. La presencia de un templo da un +1 a la tirada, disminuyendo por tanto la posibilidad de desorden civil. Un espectáculo público tiene el mismo efecto.

Si el ejército del jugador se encuentra en la región de la ciudad, o asediado dentro de la misma, la situación modificada la tirada en 2, reduciendo mucho las posibilidades de desorden civil.

Si el jugador está siendo asediado o si hay un ejército enemigo en la región de la capital, todas las ciudades excepto la región capital sufren de un modificador de menos uno (-1), incrementando por tanto la posibilidad de desorden civil.

Si el jugador está actualmente en guerra con MAS de la mitad de los jugadores, este obtiene un modificador de -1 en la ciudad capital de dicho jugador, incrementando por tanto las posibilidades de desorden civil.

Si el jugador está actualmente aliado con MAS de la mitad de los jugadores, este obtiene un modificador de +1 en la ciudad capital de dicho jugador, disminuyendo por tanto las posibilidades de desorden civil.

Efectos del desorden civil

Cuando una ciudad cae en desorden civil, anótalo o márcalo en el mapa.

No se puede recaudar impuestos de una ciudad bajo los efectos del desorden civil.

Una ciudad bajo desorden civil no puede crear ni contribuir a crear elementos de reemplazo.

Una ciudad bajo desorden civil es más débil contra los asedios, por lo que el atacante recibe un bonus de +1 a su tirada de asedio.

Una tirada permanece bajo desorden civil hasta que pase una tirada de desorden civil el año siguiente. Si la ciudad pasa la tirada, el orden se reestablece.

Colecta de impuestos

Al final del turno de otoño, los jugadores suman el dinero que recogen de sus ciudades. No se puede recolectar dinero de ciudades en desorden civil. Para determinar el dinero que se recibe, los jugadores multiplican la producción de sus ciudades por la tasa de impuestos, luego, si una ciudad tiene una población de 4, tiene un mercado (luego una producción de 6) y la tasa de impuestos del reino es del 20%, entonces el dinero recibido es $(6 \times 0.2 = 1.2)$ uno. Redondea las fracciones hacia abajo a no ser que la ciudad tenga un centro de gobierno, en cuyo caso redondea hacia el número más cercano.

Reemplazo de elementos (turno de invierno)

Al final del turno de invierno, los jugadores pueden reemplazar los elementos perdidos.

Si el jugador no tiene barracones ni establos, el máximo número de elementos que puede reemplazar en un año es igual al número de ciudades bajo su control.

Si un jugador tiene al menos un barracón, el máximo número de elementos de infantería que puede reemplazar en un año solo está limitado por su dinero. Si un jugador tiene al menos un establo, el máximo número de elementos montados que puede reemplazar en un año solo está limitado por su dinero.

TIPO DE ELEMENTO/Coste sugerido para el reemplazo de elementos

- Cuesta 5 reemplazar Elephants, Knights, Blades, o War Wagons.
- Cuesta 4 reemplazar Pikes, Cavalry, Camelry, o Artillery.
- Cuesta 3 reemplazar Spears, Bows, War Bands, o Light Horse.
- Cuesta 2 reemplazar Psiloi, o Auxilia.

Nota: los jugadores son libres de cambiar los costes en puntos sugeridos, pero todos los jugadores deberían estar de acuerdo con los cambios antes de que empiece la campaña.

Sumario y notas

Espero que estas “Campañas de DBA civilizadas” resulten entretenidas para los jugadores. Pero dado que son gratuitas no esperéis grandes cosas de ellas. He intentado mantener los conceptos simples y me he basado en juegos probados, como el Civilization II de Syd Meier, el Age of Empires 2 y por supuesto las campañas de DBA. Los jugadores pueden o bien ponerse de acuerdo en dar un número de mejoras civiles para cada jugador o bien pueden inventar un coste para la construcción y el mantenimiento de nuevas mejoras cívicas.