

Akhedena

DESTINY OF THE THRONE

RULEBOOK

Game Materials





Lista de componentes del juego

Mapa del juego: 1

Fragmentos circulares de personaje: 4

Fragmentos circulares de fichas de comida: 20

Fichas de moneda de oro de papel duro: 28

Fragmento circular de fama: 35

Fragmento circular de túnel: 1

Dados: 2

Banderas de mini cartas: 40

Cartas de acción: 62

Cartas de ejército: 90

Cartas de general: 27

Cartas de castillo: 12

Cartas de héroe: 4

Cartas de dragón: 4

Cartas negras: 19

Cartas de guía de turno: 4

Portacartas y soportes de figuras: 56

Soporte de figura (negro) para dragón: 1

Mini pegatinas para portacartas

Juegos de pantalla medianos: 4

Libro de guía: 1

Libro de historia: 1

Cartas de figura de héroe: 4

Cartas de figura de general: 18

Cartas de figura de castillo: 12

Carta para figura: 1

Muros de papel: 32

Miniatura de corona: 1

Tablero de Juego



Puntos de Origen

Son los lugares para los puntos de victoria de cada jugador.

No se pueden construir estructuras sobre los Puntos de Origen.

Cada jugador apila sus fichas de Puntos de Victoria en su Punto de Origen.

Si uno de tus peones toca el Punto de Origen de un oponente, robas todas las fichas de Puntos de Victoria apiladas allí. Después de robar, el peón se reinicia inmediatamente: se retira de su ubicación actual y puede ser colocado en cualquier lugar dentro del territorio de su propio equipo.

Territorio de Origen

Puedes comprar y colocar generales o construir un castillo dentro de tu Territorio de Origen.

Para mover a un héroe o general fuera del Territorio de Origen, deben ser asignados a un ejército (representado por una carta de Bandera de Ejército).

Sin un ejército, no pueden salir del Territorio de Origen.

Fortaleza Abandonada

Un área de 3x3 en el centro del mapa donde solo los héroes y sus militares pueden entrar. La corona se coloca en el centro del mapa.

Túneles

Tus unidades pueden ir a cualquier otro túnel abierto a través de él.

También puedes tratarlo como un espacio más si solo quieres pasar (no puedes quedarte en el túnel).

Cuando está bloqueado por una roca, nadie puede pasar o quedarse en el espacio del túnel.



Bandera de Ejército

Las Banderas de Ejército se utilizan para indicar el tamaño del ejército de un general. Los detalles sobre cómo usarlas se explicarán más adelante.

Cola de Finalización del Reino

Cuando alguien termina de construir todas las estructuras (tres castillos y todos los muros del territorio), el jugador puede colocar la ficha de Finalización del Reino del héroe en la Cola de Finalización del Reino. El que esté en el primer lugar recibe 20 puntos de victoria. Si alguna de las estructuras es destruida, la ficha se retira y las otras fichas en la cola suben una posición.

Alerta del Dragón

Al principio del juego, la pieza del dragón se coloca en el primer espacio de la Alerta del Dragón. Se mueve al siguiente espacio cuando alguien saca un dragón en el dado negro. Una vez que llega al final, el dragón vuela al centro de la Fortaleza Abandonada.

Objetivo del Juego

El jugador(es) que posea la corona y tenga **70 puntos de victoria gana el juego, y el juego termina inmediatamente. El jugador(es) solo puede ganar durante su turno.

***Para un juego de dos personas o una partida en equipo (consultar el Modo Avanzado para el juego en equipo), se necesitan 50 puntos de victoria.

Preparación del Juego

Configuración del Tablero

Coloca el tablero en el centro de la mesa.
Coloca la corona en el centro de la Fortaleza Abandonada.
Coloca el Dragón en el 'inicio' de la barra de Alerta del Dragón.
Coloca 10 mazos de cartas junto al tablero.
Coloca el portacartas frente a cada jugador.
Coloca la Guía de Turno junto al portacartas.

Ganancias Iniciales

Después de elegir un héroe, toma tu carta de héroe y la guía del héroe. Coloca a tu héroe en cualquier lugar de tu territorio.

Elige un general de tu preferencia. Asegúrate de tomar una carta de general que coincida con la rama. Coloca al general en cualquier lugar de tu territorio.

Roba una carta negra.

Obtén 5 monedas de oro.

Información Pública

Las cartas de Puntos de Victoria en el Punto de Origen de cada jugador
Las cartas de Dragón de cada jugador
Las monedas de oro de cada jugador

El jugador más viejo va primero. Los demás jugadores siguen en sentido de las agujas del reloj.

Detalles del Turno

Esta es la regla general para jugar cada paso del turno. Sin embargo, cada héroe tiene sus propias reglas especiales, que se mencionan en las cartas de Guía de Turno.

Comienzas tu turno recibiendo monedas de oro y fichas de comida.

Recibes 2 monedas de oro del Punto de Origen y 2 monedas de oro por cada castillo que poseas. Puedes tener hasta 12 monedas de oro y hasta 5 fichas de comida. Las miniaturas de Héroe y General deben descartar 1 ficha de comida al moverse si hay una carta de ejército asignada al general.

Luego, tiras ambos dados y mueves las piezas.

Las direcciones solo incluyen arriba, abajo, izquierda y derecha. No se permiten las diagonales.

Todas las piezas (general, héroe) pueden salir de tu territorio solo si tienen asignada una o más cartas militares.

Primero, mueve el dragón o mueve la ficha de roca, dependiendo de lo que obtengas en el dado negro.



Roca

Cuando aparece un ícono de piedra en el dado azul: Si no hay ninguna roca en el mapa, coloca una en una entrada de túnel de tu elección.

Si ya hay una roca en el tablero, muévela en el sentido de las agujas del reloj al siguiente túnel.

Si un espacio de túnel está bloqueado por rocas, no puedes

movernos a través de él ni terminar tu turno en ese espacio.



Dragón con dirección

Cuando el dragón está en la **Alerta del Dragón**, lo mueves al siguiente espacio. Si el dragón ya está en el mapa, lo mueves según la dirección que muestre el dado rojo. Si el dragón se sale del tablero, regresa por el lado opuesto para continuar su movimiento.

El dragón intenta destruir todo lo que encuentra a su paso. Tienes que revisar la sección de "**Combate del Dragón**" para saber cómo resolver la batalla.

Luego, puedes mover a tu héroe tantos espacios como indique el dado blanco.

Si alguna pieza se encuentra con otra durante el movimiento, se puede iniciar una batalla. Por ejemplo, si el dragón se mueve y cae en un espacio ocupado por un general, un héroe o un castillo, el dragón lo atacará de forma automática y se iniciará un combate.

Por último, puedes mover a tu héroe el número de espacios que muestre el dado blanco y, durante este movimiento, también puedes iniciar una batalla.

Puedes llevar a cabo **exactamente una** de las siguientes 4 acciones en tu turno:

1. **Acción del Mercado**

Compra o intercambia cartas y fichas.

2. **Redistribuir militares**

Reorganiza tus cartas de militares.

3. **Construcción**

Construye castillos o muros en tu territorio.

4. **Mover y Luchar**

Mueve tus unidades e inicia un combate.

Acción: Intercambio en el Mercado

Durante esta acción, puedes comprar o intercambiar cualquier carta o ficha disponible en el mercado. Puedes comprar cartas de **General**, cartas de **Militares** y cartas **Negras**.

- Las cartas de **Acción** no se pueden comprar.
- Las cartas **Negras** solo pueden ser intercambiadas, no compradas.

No hay un límite en la cantidad de cartas que puedes comprar durante esta fase, pero al final del turno, solo puedes quedarte con lo siguiente:

- Hasta 3 cartas de **General**.
- Hasta 2 cartas de **Militares** por cada General y por cada Castillo que tengas.
- Solo 1 carta **Negra**.

Cuando compres una carta de General, debes colocar la miniatura o figura de general que le corresponda (del mismo tipo de rama/arma) dentro de tu territorio.



Reglas de asignación de cartas militares

Cuando compras una **Carta de Militar**, debes asignarla a un **Héroe**, un **General** o un **Castillo**.

Asignar a un General

También debes colocar una **Bandera de Ejército** en la miniatura del General para indicar el tamaño del ejército.

- Utiliza una bandera de **1 línea** para **1 Carta de Militar**.
- Utiliza una bandera de **2 líneas** para **2 Cartas de Militares**.

Inserta la bandera en la ranura del peón del General para que sea claramente visible.



A un **héroe** no le hace falta ninguna carta adicional (como la de General) porque la carta del héroe ya está ahí.

Simplemente coloca las **Cartas de Militares** junto a la **Carta del Héroe** para demostrar que ya están asignadas.



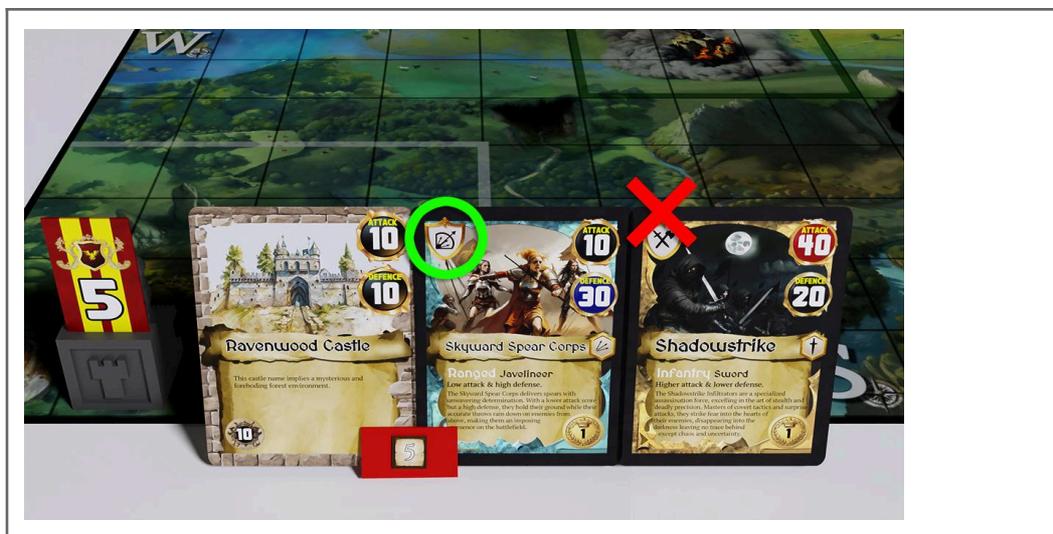
Asignar a un Castillo

Las Cartas de Militares deben coincidir con el tipo de clase del Castillo (por ejemplo, cuerpo a cuerpo, arquería).

Registra las asignaciones y bonificaciones usando la Carta del Castillo.



 **Nota:** En el caso de los **Castillos** y los **Héroes**, solo se pueden asignar Cartas de Militares que coincidan con el mismo tipo de rama (por ejemplo, espada, arco).





También puedes cambiar 2 fichas de comida por 1 moneda de oro.

Excepción: Si juegas como Henry, puedes cambiar 1 ficha de comida por 1 moneda de oro.

Costo de las cartas

- Miniatura de General + Carta de General (del mismo tipo de arma): 2 de oro
- Carta de Militar + Bandera de Ejército: 3 de oro

2. Acción: Redistribuir tus cartas militares

Puedes redistribuir todas tus cartas militares gastando 2 o 3 fichas de comida.

Habilidad de Potenciación de Héroe

La habilidad de potenciación de una carta de héroe se activa cuando tiene asignadas dos cartas de ejército del mismo subtipo. Por ejemplo, si tienes dos cartas de infantería con el mismo subtipo de arma (por ejemplo, ambos son espadachines), la habilidad de potenciación para infantería de la carta de héroe se activará.

Habilidad de Potenciación de General

Cada general tiene un tipo de unidad con el que está más familiarizado, lo que lo hace más fuerte. Si un general tiene el número máximo de cartas militares asignadas y todas ellas coinciden con el tipo de unidad del general, este obtendrá una bonificación en la batalla.

Habilidad de Potenciación de Armas

Cada general y militar tiene sus propias armas. Si todas las armas de un general y sus cartas militares están alineadas, las estadísticas del general se aplicarán durante el combate.

3. Acción: Construcción

Puedes construir cualquier estructura, como **castillos** y **muros**, pero solo dentro de tu propio territorio.

Un **castillo** cuesta **3 monedas de oro** y un **muro** cuesta **1 moneda de oro**.

Puedes construir un muro por 1 de oro y no hay límite en la cantidad de muros que puedes construir en un turno, hasta un total de 8.

Puedes construir hasta tres castillos, siempre y cuando tengas suficiente oro.

Usa estas construcciones de forma estratégica para derribar los muros de tus oponentes, completar todos tus edificios y ganar puntos de victoria para una posible remontada.

Si construyes un castillo, recibirás una **Carta de Castillo** por cada uno.

Si ya has usado tu turno para la acción de construir, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para elegir la acción de Intercambio del Mercado. Esto te permitirá colocar cartas de ejército en el portacartas donde se encuentra tu Carta de Castillo.

Al igual que las Cartas de Héroe, las Cartas de Castillo se pueden emparejar con cualquier ejército del mismo tipo de clase. Si el ejército comparte el mismo subtipo de arma, puedes usar la bonificación de ataque o defensa que se indica en la Carta de Castillo.

4. Acción: Mover tu ejército y luchar

Puedes mover una o más de tus piezas. El movimiento está permitido en las direcciones de arriba, abajo, izquierda y derecha. Las unidades de Infantería y Arqueros pueden moverse hasta **3 espacios** por turno. La Caballería puede moverse hasta **5 espacios**. No puedes atravesar otras piezas, excepto tus propios castillos.

[Explicación de la imagen: La flecha negra toma 2 espacios, mientras que la flecha roja toma 1, ya que es tu castillo y puedes atravesar tu propio edificio contándolo como 0 de movimiento].

Si un ejército mueve una miniatura asignada, debe gastar una ficha de comida.

Los **muros** actúan como una barrera, impidiendo cualquier ataque, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Para romper un muro, un héroe o comandante debe moverse a un espacio adyacente y realizar una acción para destruirlo. La miniatura que destruye el muro no puede atacar en ese mismo turno, pero aún puede moverse a una nueva posición. Otras miniaturas en tu ejército sí pueden atacar, siempre que tengan una línea de visión clara al enemigo. Para las unidades a distancia, si hay un hueco de al menos tres espacios en el muro, pueden atacar a través de la brecha.

Puedes iniciar una batalla. Hay dos tipos de batalla: **combate cuerpo a cuerpo** y **combate a distancia**. El combate cuerpo a cuerpo ocurre cuando las unidades están a **1 espacio** de

distancia, es decir, están una al lado de la otra. El combate a distancia se produce cuando las unidades están a **3 espacios** de distancia y solo puede ser iniciado por una unidad de Arqueros. Revisa la sección "**Cómo luchar**".

Las unidades de Infantería y Caballería se usan para el combate cuerpo a cuerpo, y los Arqueros se pueden usar para ambos.

Una vez que una unidad se utiliza para la batalla, no puede tener otra batalla en ese mismo turno. Por ejemplo, una unidad de infantería se mueve 1 espacio y ataca a un oponente. Digamos que gana la batalla. Aún puede moverse 2 espacios más, ya que las unidades de infantería pueden moverse hasta 3 espacios en total y solo usaron 1 antes de la batalla. Así que la unidad de infantería se movió otros 2 espacios después de la batalla, usando un total de 3 espacios en este turno.

Recuerda que, incluso si tus miniaturas están dentro del rango de ataque, no estás obligado a hacerlo. La elección es siempre tuya.



Cartas Negras

Hablemos de las **Cartas Negras**. Son cartas especiales que se utilizan en las batallas, como potenciadores estratégicos que pueden cambiar el curso de las peleas importantes. Pero recuerda, solo puedes usar cada **Carta Negra** una vez, ¡así que úsalas sabiamente!



La carta de farol (Bluff Card)

Hay un tipo especial de **Carta Negra** llamada **Carta de farol**. Esta carta te permite simular que usas una Carta Negra para luego poder volver a usarla.

Pero ten cuidado: una vez que la has utilizado para hacer un farol, la descartas y robas una nueva **Carta Negra**.

Cómo usar las cartas negras

Así es como funcionan las **Cartas Negras**. Antes de que comience una batalla, el atacante debe anunciar si quiere jugar una **Carta Negra**. El defensor puede entonces elegir si él también quiere jugar una.

1. Ambos jugadores revelan sus cartas de ejército para comenzar la batalla.
2. Ambos jugadores revelan cualquier **Carta Negra** que vayan a usar.
3. Los efectos de las **Cartas Negras** se aplican en el siguiente orden:
 - Primero, se aplica el efecto de la **Carta Negra** del atacante.
 - Si el defensor también jugó una **Carta Negra**, se aplica su efecto a continuación.

Al aterrizar la miniatura de tu héroe o comandante en una ficha de punto de victoria de un oponente dentro de su base, le robas ese punto de victoria.

Jugar 1 carta de acción

Si tienes cartas de acción en tu mano, puedes jugarla y aprovechar su beneficio. Deséchala al mazo de descarte después de usarla, a menos que se indique lo contrario.

Tomar 1 carta de acción

Toma 1 carta de acción en tu mano. Si no quedan cartas en el mazo de cartas de acción, baraja las usadas y prepara el mazo de nuevo. **Máximo 4 cartas de acción por jugador.**

Si la carta tiene el símbolo de "Uso Inmediato" , debes jugarla de inmediato. De lo contrario, guárdala en tu mano para un turno posterior. ¡Y así es como terminas tu turno!



Reglas de los túneles

Hay 4 túneles en el mapa.

- Una unidad puede moverse al instante desde cualquier entrada de túnel a cualquier otra entrada.
- No se pueden usar los túneles bloqueados (sellados por una piedra).
- No puedes terminar tu movimiento en una casilla de túnel.
- Entrar en un túnel y salir por otro no cuenta como un paso de movimiento.
- Al salir del túnel, debes colocar la unidad en cualquier casilla adyacente (arriba, abajo, izquierda o derecha) a la salida del túnel. Esta colocación sí cuenta como 1 paso de movimiento.

Entendiendo la Interfaz de la Carta

Detalles de la Carta de General



1. **Tipo de Clase Primaria:** Un general y las cartas de ejército que tiene asignadas deben compartir el mismo tipo de clase primaria.
2. **Tipo de Clase Secundaria:** A un general se le pueden asignar cartas de ejército de diferentes clases. Sin embargo, si estas cartas comparten el mismo tipo de clase secundaria, las bonificaciones de estadísticas del general (ataque/defensa) se aplicarán a esa unidad.
3. **Activación de la Bonificación de Clase:** Si el general y las dos cartas de ejército asignadas comparten el mismo tipo de clase secundaria, se activará la bonificación completa de estadísticas (ataque/defensa) que aparece en la carta del general. Si no, la bonificación no se aplica.

4. **Descripciones de Clases:** Explica los roles y atributos de cada tipo de clase primaria y secundaria.

Detalles de la Carta de Ejército



1. **Poder de Ataque:** Es el valor de ataque de esta carta de ejército.
2. **Poder de Defensa:** Es el valor de defensa de esta carta de ejército.
3. **Tipo de Clase Primaria:** Este es el tipo de unidad principal de la carta. Los generales y las cartas de ejército que se les asignen deben compartir el mismo tipo de clase primaria.
4. **Tipo de Clase Secundaria:** Permite que los generales y los ejércitos sean de tipos diferentes. Sin embargo, si el ejército comparte el mismo tipo de clase secundaria que el general, se aplicarán las bonificaciones de estadísticas (ataque/defensa) de la carta del general.
5. **Descripción de Clase:** Explica las fortalezas y los roles de cada tipo de clase (por ejemplo, Infantería, Caballería, a Distancia) y ofrece una idea general de los niveles de poder promedio.

6. **Costo de Mantenimiento:** Es el costo de mantenimiento de la carta. Si inicia una batalla (ataca primero), debes pagar este costo después del combate. Si no puedes pagar, el ejército se disuelve (descarta la carta).

Cómo Batallar

¿Qué es la Batalla?

Hay dos tipos de batalla:

- **Combate cuerpo a cuerpo:** Ocurre cuando dos piezas con cartas militares están una al lado de la otra. Comienza cuando mueves tu peón cerca del peón de tu oponente y gritas "¡Ataque!".
- **Combate a distancia:** Se da cuando dos piezas con cartas militares están a una distancia de hasta 3 espacios. Solo las unidades de **Arqueros** tienen un rango de ataque de 3 espacios que les permite realizar este tipo de combate.

¿Cómo se desarrolla una batalla en general?

El ganador de la batalla se determina por la puntuación total de ataque y defensa. El que logra eliminar todas las cartas militares del oponente es el ganador y obtiene **10 puntos de victoria**, los cuales se colocan en el Punto de Origen. Los jugadores revelan al mismo tiempo las cartas de general y las cartas militares que estén en juego para comparar las puntuaciones y determinar el ganador.

¡Dame más detalles!

El jugador que inicia la batalla ataca primero. El atacante usa la puntuación total de **Ataque** y el defensor usa la puntuación total de **Defensa**. Si la puntuación de ataque del atacante supera la puntuación de defensa del defensor, el atacante gana y la batalla termina. El perdedor debe descartar la carta de general y todas las cartas militares involucradas en la batalla.

Te doy un ejemplo:

El Jugador A tiene una puntuación total de ataque de 100 y una de defensa de 80. El Jugador B tiene una puntuación total de ataque de 100 y una de defensa de 100. El Jugador A inició la batalla. Como la puntuación de ataque de A (100) y la puntuación de defensa de B (100) son iguales, el Jugador B defendió el ataque con éxito. Ahora, el Jugador B contraataca al Jugador A. El resultado final es que el Jugador B gana, porque tiene una puntuación de ataque (100) más alta que la puntuación de defensa del Jugador A (80). Ahora, el Jugador A debe descartar la carta de general y todas las cartas militares que estuvieron en la batalla.



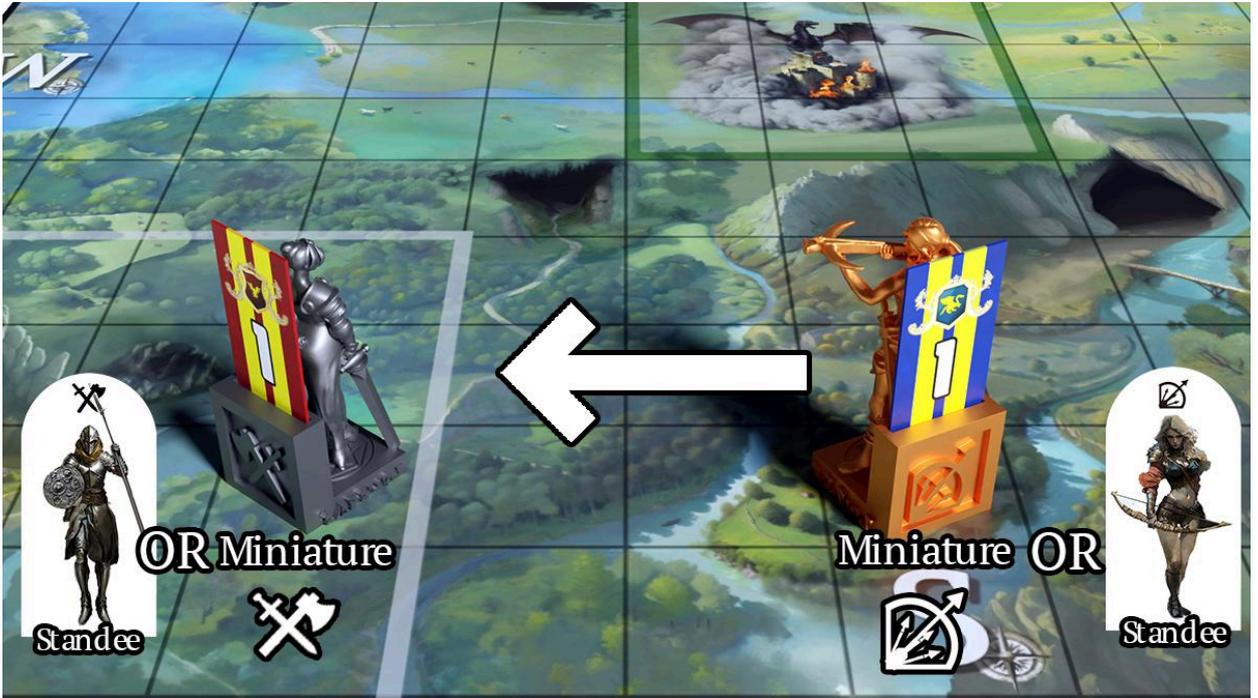
Las dos cartas militares tienen tipos de armas que coinciden con el tipo de arma del general.

Esto significa que puedes sumar los **10 puntos de ataque** de la carta del general a tu puntuación total de ataque.

Entonces, la puntuación total de ataque es de **100** y la de defensa es de **40**.

Si ambos jugadores logran defender sus ataques, la batalla termina sin ningún ganador.

Estos son los puntos principales de las reglas de batalla. Sin embargo, las cosas cambian un poco cuando se trata de combates a distancia. ¡Vamos a ver cómo se hacen!



Escenario A: El arquero ataca a un militar que no es arquero en combate a distancia

Player A's hand



Player B's hand



El Jugador A tiene una unidad de **arqueros** que está a 2 espacios de distancia de la unidad de **infantería** del Jugador B. La unidad de arqueros puede atacar a la de infantería porque su rango de ataque es de 3 espacios, pero la unidad de infantería no puede atacar ni contraatacar porque su rango de ataque es de solo 1 espacio.

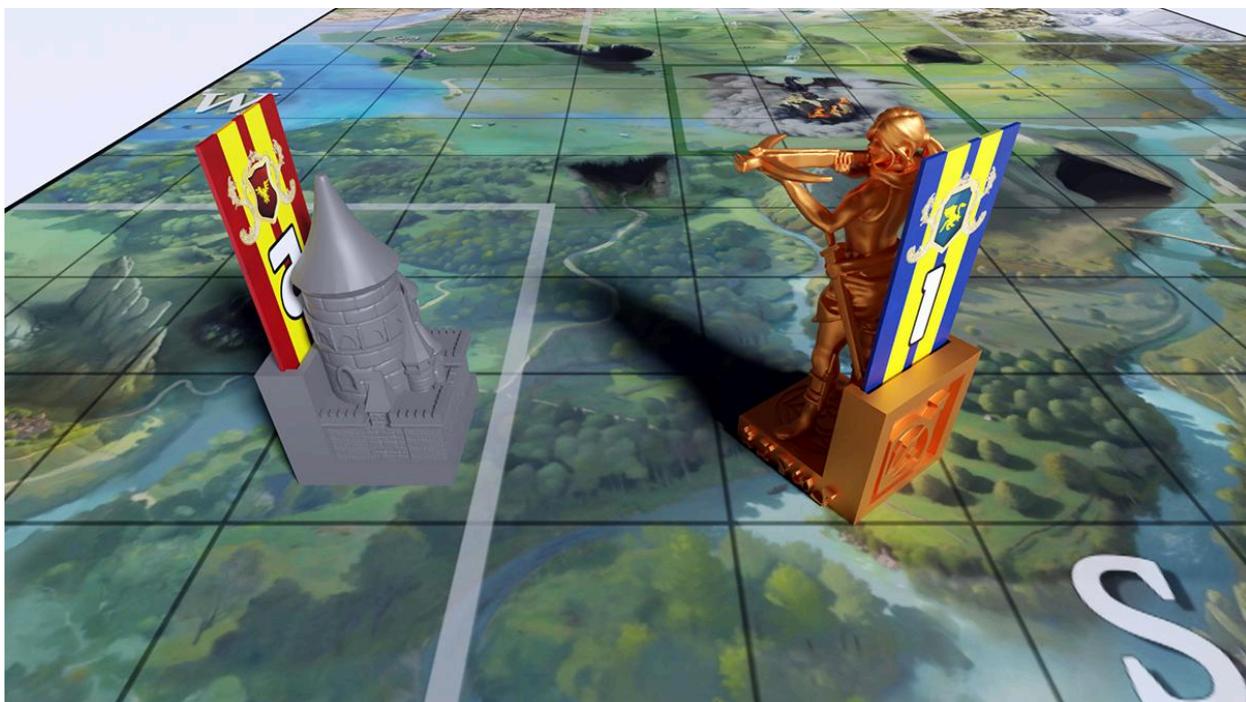
Digamos que la unidad de arqueros ataca a la de infantería. Se obtiene la puntuación total de ataque de la unidad de arqueros, que en este caso es de $20 + 10 = 30$. Con esta puntuación total, las unidades de arqueros atacan a los militares de forma individual. Es

decir, los arqueros atacan al hachero (30,20) y al hachero (60,10) por separado.

1. Primero, los arqueros atacan al hachero (30,20). Su puntuación de defensa es (20+10, porque ambas cartas militares 1 y 2 coinciden con la especialidad del general) **30**. Como es la misma puntuación que la de ataque de los arqueros, la carta militar 1 se defendió con éxito.
2. Después, los arqueros atacan al hachero (60,10). Su puntuación de defensa es (10+10, por la misma razón) **20**. Como la puntuación de ataque de los arqueros es mayor, son derrotados.

Tras el ataque de los arqueros, no hay contraataque posible debido al rango de ataque que mencioné antes.

Al terminar la batalla, la única carta que le queda al Jugador B es la carta militar 1.



Batallas de Castillo y General

Asignación de Unidades al Castillo

Puedes asignar hasta dos Cartas de Militares del mismo tipo de rama (Infantería + Infantería, A distancia + A distancia, Caballería + Caballería) a un Castillo. Los castillos no pueden tener ramas mezcladas (por ejemplo, Infantería + A distancia no está permitido).

Movilidad del Castillo

Los castillos no pueden moverse una vez que se colocan en el tablero. Elige su posición inicial con cuidado, ya que permanecerán en ese lugar por el resto de la partida.

Reglas de Combate de Castillo

Castillo solo de Infantería:

- No puede iniciar un ataque.

- Solo puede contraatacar cuando es atacado en combate cuerpo a cuerpo.
- No puede contraatacar cuando es atacado por unidades a distancia.

Castillo solo de A distancia:

- Puede iniciar ataques y también puede contraatacar.
- Los ataques a distancia siguen las reglas del **Escenario de Batalla B**.

Notas Adicionales

Los castillos se consideran estructuras defensivas estacionarias; trátalos como si estuvieran en el tablero de forma permanente. Usa marcadores claros para indicar qué tipo de rama está asignada.



Escenario B: El arquero ataca a otro arquero en un combate a distancia

Player A's hand



Player B's hand



Cuando ambas unidades pueden realizar un ataque a distancia, se aplican las reglas generales, lo que significa que tanto el Jugador A como el B lucharán con la puntuación total de ataque y defensa.

Supongamos que el Jugador A comenzó la batalla. En este caso, la puntuación de ataque de A es de **30** (20+10). La puntuación de defensa de B es de **30** (10+10+10, porque ambas cartas militares coinciden con la especialidad del general). B defendió con éxito y contraatacó a A.

La puntuación de ataque de B es de **40** (20+20) y la puntuación de defensa de A es de **30** (20+10), por lo que A es derrotado.

A pierde la carta de general y todas las cartas militares.

Si un arquero ataca en un combate cuerpo a cuerpo, estas reglas de combate a distancia no se aplican. Esto quiere decir que se usará la puntuación total de ataque y defensa, tal como en la regla de batalla general. ¡Así que es una decisión inteligente mantener a la unidad de arqueros a una distancia segura!

Una cosa más antes de terminar: después de la batalla, si el jugador que la inició todavía tiene una carta de general y las cartas militares en la mano, debe pagar el costo de mantenimiento para conservarlas. El costo total de mantenimiento se calcula sumando el costo de todas las cartas militares, que en este caso es de **3 monedas de oro**.



En esta situación, el jugador puede pagar **3 monedas de oro** para quedarse con todas las cartas, o **1 o 2 monedas de oro** para quedarse con una de ellas.

¿Puedo luchar con un general que no tiene ninguna carta militar asignada?

¡Sí! El general sin ninguna carta militar morirá al instante (por supuesto, es 1 general contra una unidad militar, ¿verdad?). Sin embargo, ¡no esperes obtener ningún punto de victoria!

¿Qué pasa cuando mi héroe es derrotado en la batalla?

Como el héroe nunca muere, lo colocas en cualquier lugar de tu territorio y descartas todas las cartas de militares que le pertenecían.

Movimiento después de una batalla o destrucción

No puedes usar ningún movimiento restante después de una batalla o destrucción. El movimiento del peón termina inmediatamente después de la batalla o destrucción, así que debes mover un peón diferente.

Excepción: Si tienes una **Carta de Acción** que otorga movimiento adicional, puedes descartarla para mover el mismo peón otra vez.

Cómo destruir una estructura

Castillo

Un castillo puede tener cartas militares asignadas, por lo que también puede participar en una batalla.

Muro

Cualquier general o héroe con cartas militares puede destruir un muro. Destruir un muro también se considera una batalla, pero no se usan cartas militares. Por lo tanto, quien destruye el muro no puede participar en otra batalla en el mismo turno.



Combate con el Dragón

Cualquier héroe con cartas militares puede luchar contra el dragón. La regla de combate contra los dragones es la misma que la regla general cuando el dragón y los héroes luchan.

El dragón puede iniciar un ataque contra cualquiera y cualquier cosa. El dragón ataca cuando aterriza en algo. Puede destruir cualquier cosa, como una roca encima del túnel, un muro, etc. Cuando un dragón cae sobre un general o un castillo, estos pueden defenderse del ataque del dragón.

- Si se defienden con éxito, el dragón es retirado del mapa y colocado en la **Alerta del Dragón**.
- Si no, se retiran las piezas del tablero y se descartan las cartas.

Por ejemplo, si un dragón cae en un castillo, comienza la batalla y el dragón ataca al castillo. El castillo puede defenderse con su puntuación total de defensa contra la puntuación total de ataque del dragón. Sin embargo, el castillo no puede contraatacar, incluso si defiende con éxito el ataque del dragón.

Supongamos que el castillo tiene una defensa total de 100 y el dragón un ataque total de 100. Como el castillo se defendió con éxito, el dragón se retira del mapa y se coloca en el primer espacio de la **Alerta del Dragón**.



Cómo Obtener la Corona

Al comienzo del juego, la corona se coloca en el centro de la **Fortaleza Abandonada**. El primer jugador que llegue a ella, la toma. Después de esto, quienquiera que destruya el castillo donde esté la corona, se adueña de ella.

El propietario de la corona debe colocarla encima de su castillo. Esto quiere decir que necesitas tener al menos un castillo para poder poseerla.

Modo Avanzado

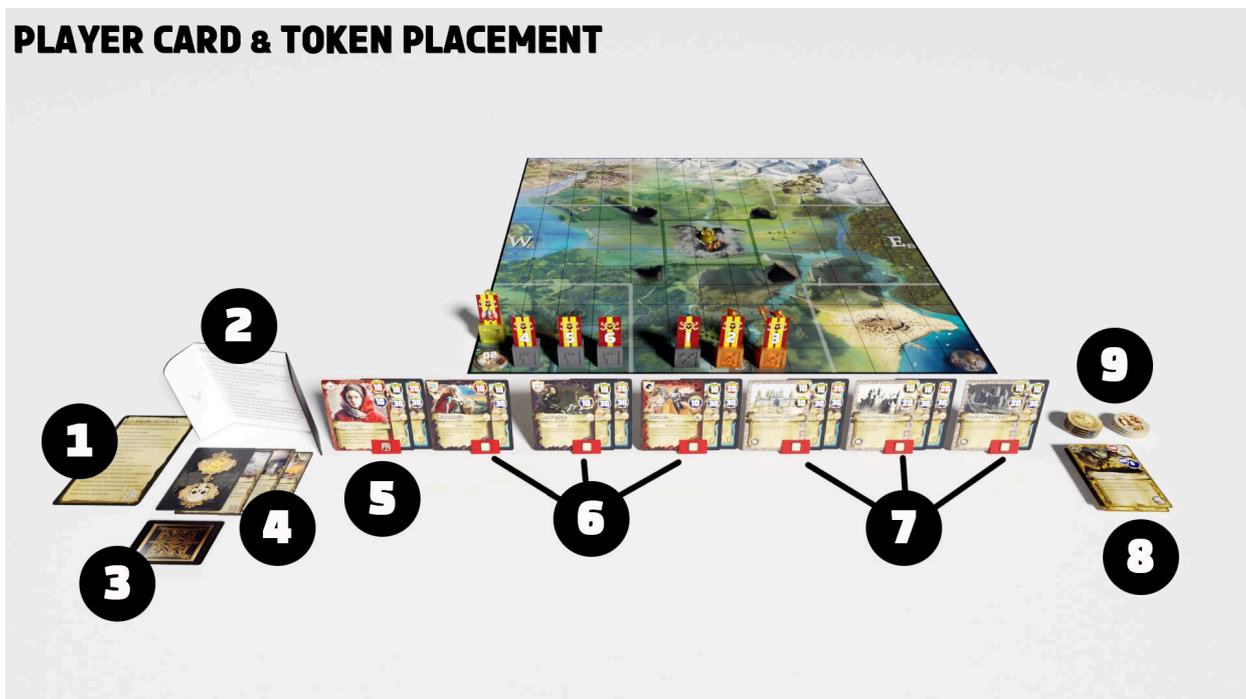
Juego en Equipo

Pueden decidir formar una alianza y jugar en equipo.

En el modo de juego en equipo, los jugadores aliados no pueden atacarse entre sí.

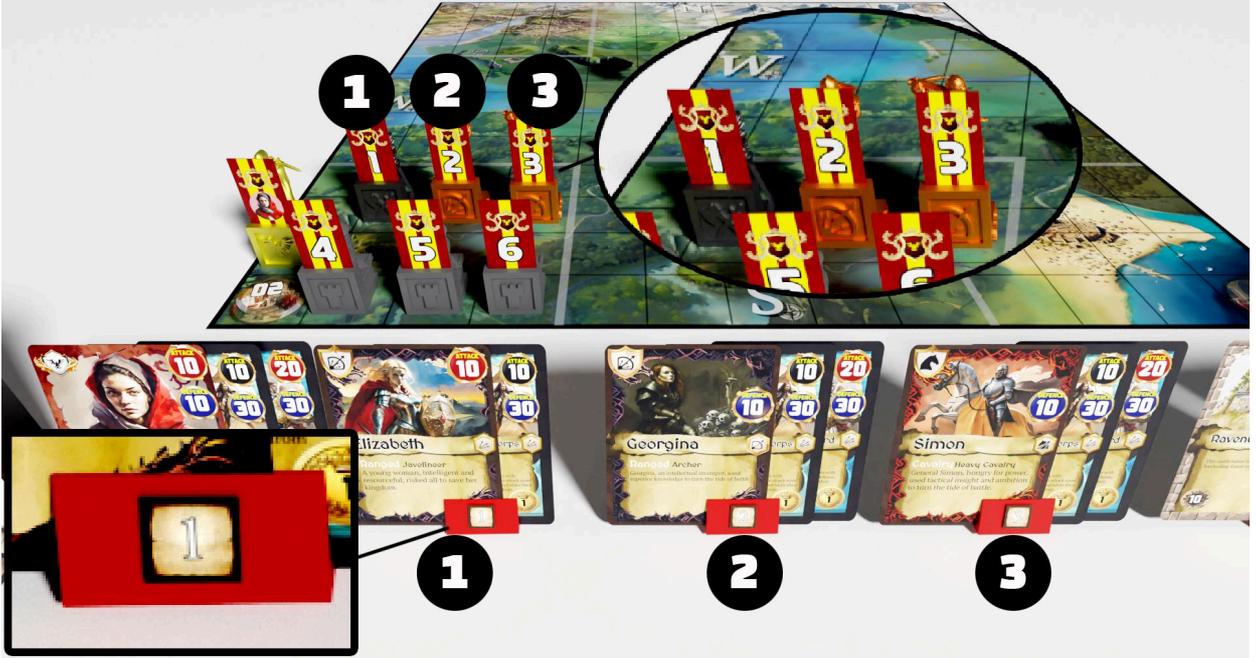
El equipo gana si cualquiera de los aliados alcanza los **50 puntos de victoria** y cualquiera de ellos se hace con la corona.

PLAYER CARD & TOKEN PLACEMENT



1. **Guía de Turno**
2. **Pantalla de Guía de Turno**
3. **Carta Negra**
4. **Cartas de Acción**
*Mantén todas las cartas de Acción y la Carta Negra ocultas (detrás de la pantalla o boca abajo).
5. Coloca a los **Héroes** con sus cartas militares asignadas juntos en un grupo.
6. Coloca al **General 1** con sus cartas militares asignadas, al **General 2** y al **General 3** (si los hay) en grupos separados.
7. Coloca al **Castillo 1** con sus cartas militares asignadas, al **Castillo 2** y al **Castillo 3** (si los hay) en grupos separados.
8. La **Carta de Dragón** debe colocarse boca arriba (si la posees).
9. Coloca las **fichas de oro** y las **fichas de comida** de manera visible para que se pueda ver la cantidad.

EXAMPLE: GENERAL PAWN WITH ASSIGNED MILITARY CARDS



Ejemplo: Peón de general con cartas militares asignadas

Usa las Banderas de Ejército para indicar la cantidad de cartas militares: 1 línea para 1 carta y 2 líneas para 2 cartas.

EXAMPLE: CASTLE WITH ASSIGNED MILITARY CARDS



Ejemplo: Castillo con cartas militares asignadas

Las cartas militares deben coincidir con el tipo de rama del castillo (Infantería + Infantería, A distancia + A distancia, Caballería + Caballería).



Alerta del Dragón (Panel de Control de Aterrizaje del Dragón)

Este es el panel de control para invocar a un dragón. Cuando la ira del dragón está completamente cargada y llega al quinto espacio, el dragón será invocado en el centro del mapa.



Cola de Finalización del Reino (Panel de Clasificación de Construcción de Muros de Castillo)

Este panel organiza las clasificaciones de la construcción de muros de castillos.

Por favor, coloca las fichas de los jugadores que completaron sus muros de castillo en el orden en que terminaron.

El jugador que ocupe el primer lugar recibirá 20 puntos de victoria adicionales.

Tipo de Carta	Descripción	Momento de Uso / Condición
Carta de Acción	Cartas que proporcionan varios efectos auxiliares. Puedes tener un máximo de 4 a la vez.	Se puede usar 1 carta durante el propio turno.
Carta Negra	Cartas de estrategia que solo pueden ser intercambiadas, no compradas, durante la fase de Intercambio en el Mercado. Los jugadores solo pueden tener 1 al final de esta fase.	Se recibe al comienzo de un turno. Antes de que comience la batalla, se declara si se va a usar una Carta Negra y se coloca boca abajo. Tu oponente puede hacer lo mismo. Las cartas negras se revelan después de las cartas de ejército.
Carta de Ejército	Cartas para formar unidades de combate.	Se despliegan en héroes, generales o castillos y luego se pueden mover.
Carta de General	Cartas que se utilizan para desplegar generales.	Se usan junto con las cartas de ejército durante la batalla.
Carta de Castillo	Cartas relacionadas con los castillos.	Se requieren al desplegar cartas de ejército en los castillos.

Término	Definición
Territorio de Origen	El área base de cada jugador. Se permite la construcción y el despliegue de unidades.
Punto de Origen	El punto de la esquina para apilar los puntos de victoria. Si un oponente lo toca, todos los puntos son robados. En el modo de juego en equipo, no puedes robar los puntos de victoria de tus compañeros.
Carta de Ejército	Cartas que se despliegan en héroes, generales o castillos. Son esenciales para el movimiento y el combate.
Bandera de Ejército	Bandera que se coloca en los peones de los generales para indicar la cantidad de cartas de ejército que tienen asignadas.
Clase Primaria	El tipo de clase principal de un general o ejército. El despliegue requiere que las clases coincidan.
Clase Secundaria	El tipo de clase de nivel inferior de un general o ejército. La coincidencia otorga efectos de bonificación.
Alerta del Dragón	Indicador de advertencia para la aparición del dragón. Cuando está lleno, el dragón aparece en el centro del mapa.
Túnel	Pasajes secretos que conectan las entradas. Se bloquean con piedras, lo que los hace inutilizables.

Modo de Partida Rápida

1. Configuración del Juego

Tablero

El juego se desarrolla en una cuadrícula de 13x13.

Piezas Iniciales

Cada jugador comienza el juego con:

- 2 unidades de Caballería
- 2 unidades de Infantería
- 1 Héroe
- 1 Arquero
- 1 Castillo

Posición Inicial

- **Caballería:** Coloca las dos unidades de Caballería en las esquinas opuestas del tablero.
- **Infantería:** Coloca las unidades de Infantería un espacio a la izquierda y otro a la derecha del espacio central, en la última fila de tu lado.
- **Héroe y Arquero:** Coloca el Héroe y el Arquero a dos espacios de distancia el uno del otro en la última fila, uno frente al otro.
- **Castillo:** Coloca el Castillo a cuatro espacios del centro del tablero, en la última fila y en el medio de tu lado.

Posición de las miniaturas (jugadores)

Guía de posición de miniaturas para el Modo de Partida Rápida

A continuación, se muestra la guía de posición de miniaturas para el Modo de Partida Rápida, según el número de jugadores. Consulta las siguientes instrucciones para una configuración correcta.



2. Movimiento y Estructura del Turno

Movimiento

- **Héroe:** Se mueve hasta 3 espacios (arriba, abajo, izquierda o derecha).
- **Caballería:** Se mueve cualquier número de espacios horizontal o verticalmente.
- **Infantería y Arquero:** Se mueven hasta 5 espacios de forma ortogonal (sin diagonales).
- **Castillo:** No se mueve.

Turnos

Los jugadores se turnan para mover una pieza a la vez. En lugar de mover, un jugador puede robar una nueva Carta de Ejército y reemplazar una existente.

Nota: No puedes añadir cartas de ejército adicionales, solo puedes reemplazar las ya existentes.

3. Reglas del Castillo

Invulnerabilidad del Castillo

Los castillos no pueden ser destruidos a menos que un jugador posea la Corona.

Destrucción del Castillo

Un jugador que tenga la Corona puede destruir el castillo de cualquier oponente. Si tu castillo es destruido, pierdes la partida inmediatamente.

4. Cartas y Distribución

Distribución Inicial de Cartas

- **Héroe:** 1 Carta de Personaje Principal + 2 Cartas de Ejército de Infantería.
- **Castillo:** 1 Carta de Castillo + 2 Cartas de Ejército de Infantería.
- **Unidades a Distancia (Arquero):** 1 Carta de Comandante a Distancia, 2 Cartas de Ejército a Distancia.
- **Unidades de Infantería:** 2 Cartas de Comandante de Infantería, 4 Cartas de Ejército de Infantería.
- **Unidades de Caballería:** 2 Cartas de Comandante de Caballería, 4 Cartas de Ejército de Caballería.

Reglas de Colocación de Cartas

Carta de Héroe:

- Puede tener 2 Cartas de Ejército del mismo tipo principal.
- La **Carta de Ejército a Distancia** le otorga al Héroe ataques a distancia.
- Si el tipo de arma de la Carta de Ejército coincide con la del Héroe, se aplican las estadísticas del Héroe.

- Inserta una **Minicarta de Bandera de Ejército** en la parte trasera de la miniatura del Héroe.

Carta de Comandante:

- La Carta de Comandante debe coincidir con el icono de tipo en la parte trasera de la miniatura.
- Las cartas de ejército colocadas deben ser del mismo tipo.
- Si los tipos de arma coinciden, se aplican las estadísticas del Comandante.
- Inserta una **Minicarta de Bandera de Ejército** en la parte trasera de la miniatura del Comandante, haciendo coincidir el número de la bandera con el número del portacartas.

5. Reglas de Combate

Combate Cuerpo a Cuerpo

- **Inicio:** Ocurre cuando una pieza se mueve a un espacio adyacente. El jugador que se mueve es el atacante.
- **Poder de Ataque:** Suma de 1 Carta de Comandante + 2 Cartas de Ejército. Si los tipos de arma son diferentes, se ignoran las estadísticas del Comandante.
- **Poder de Defensa:** El cálculo es el mismo que para el poder de ataque.
- **Resolución del Combate:**
 - Si el **Atacante** > **Defensor**: El defensor es eliminado.
 - Si el **Atacante** ≤ **Defensor**: El defensor sobrevive y contraataca.
- **Contraataque:**
 - Usa el mismo cálculo de ataque.
 - Si tiene éxito, la pieza del atacante es eliminada.
 - Si los valores son iguales, el turno termina en un empate.

Combate a Distancia (Arquero)

- **Alcance:** Puede atacar a cualquier unidad en un radio de hasta 2 espacios en cualquier dirección.
- **Poder de Ataque:** Suma de 1 Carta de Comandante + 2 Cartas de Ejército (las estadísticas del Comandante se excluyen si los tipos de arma son diferentes).
- **Defensa:**
 - **Infantería y Caballería:** Cada Carta de Ejército se defiende individualmente. Si la defensa de la carta del defensor < el poder del atacante, la carta es eliminada. Si la defensa ≥ el poder del atacante, la carta sobrevive. La Infantería y la Caballería no pueden contraatacar.
 - **Unidades a Distancia:** Usan las mismas reglas de defensa, pero pueden contraatacar si sobreviven.
 -

6. La Corona

Cómo Adquirir la Corona

Mueve una pieza a un espacio adyacente a la Corona para recogerla.

Efectos de la Corona

- Permite al jugador reemplazar dos Cartas de Ejército por turno.
- Otorga la habilidad de destruir el castillo de cualquier oponente.

Colocación

Una vez adquirida, debe colocarse en el propio castillo del jugador.

7. Condiciones de Victoria

Un jugador gana al:

- Destruir el castillo del oponente, o
- Derrotar al héroe del oponente.