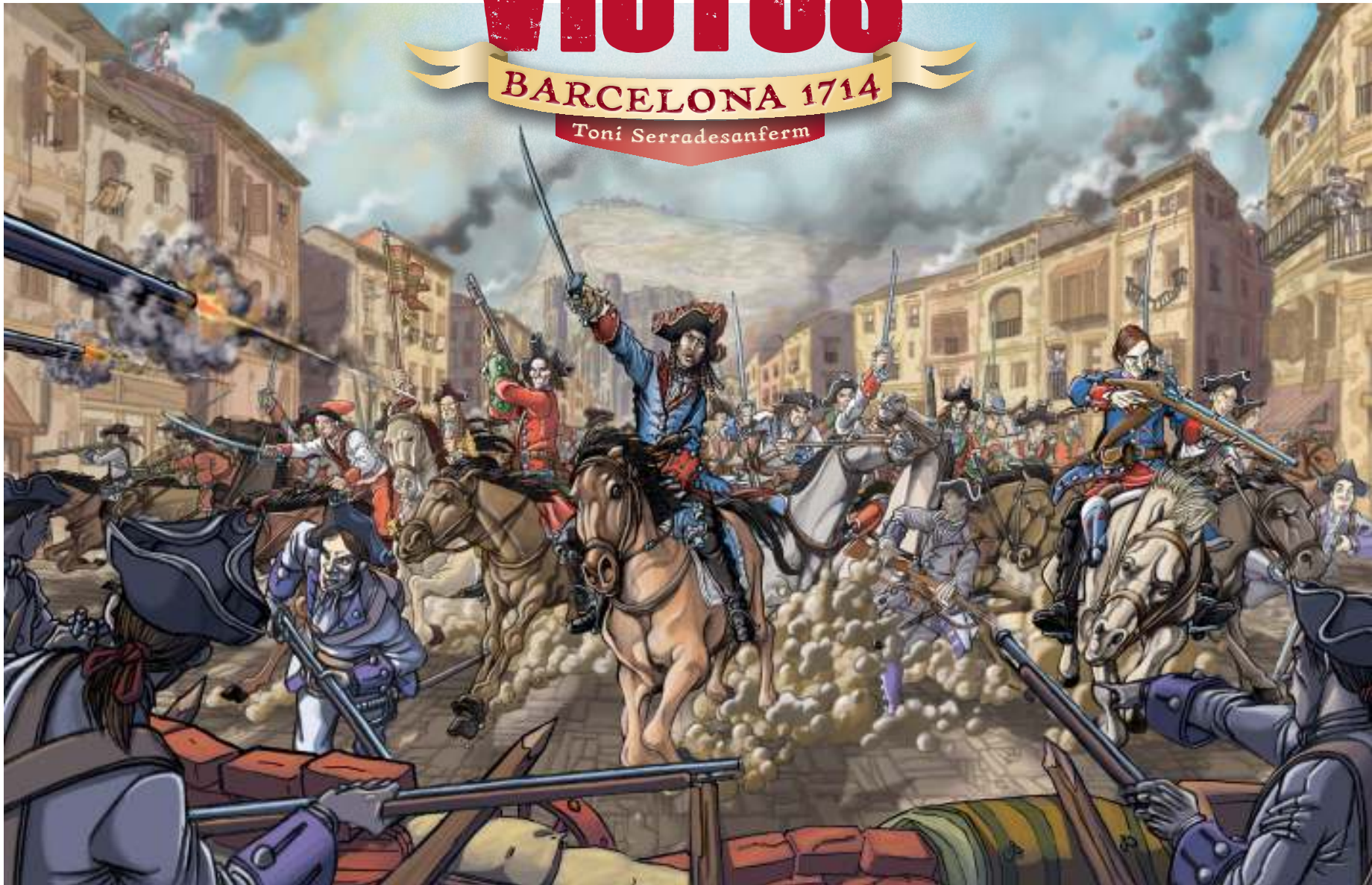


VICTUS

BARCELONA 1714

Toni Serradesanferm



♠ REGLES DEL JOC ♠



ÍNDEX

ASPECTES GENERALS DEL JOC	PÀGINA 4
REGLES DE PRIMERA PARTIDA	PÀGINA 10
REGLES DE PARTIDA COMPLETA	PÀGINA 24
REGLES DE PARTIDA COMPETITIVA	PÀGINA 30
COM AJUSTAR LA DIFICULTAT	PÀGINA 34
PARTIDA EN SOLITARI: VILLARROEL I CASANOVA	PÀGINA 36
GLOSSARI DE TERMES CLAU	PÀGINA 38

Sa nit de l'11 d'agost, una de les més caloroses que recordo, jo era darrere dels murs del Portal Nou. La majoria dels milicians anaven despullats de cintura en amunt. Vaig anar fins a la posició més avançada de totes, les restes d'un mur que s'elevava com un gegantí ullal corcat. Des d'allà vaig observar els borbònics. Amb mi n'hi havia un de la Coronela, un home que el comandant del baluard havia enviat amb mi per protegir-me.

—Silenci! —vaig dir—. ¿No ho sents?

Eren milers de maces i martells. Les meves orelles entrenades a Bazoches em van permetre identificar-los. Encara que cobrissin els caps de les eines amb draps, per ofegar el soroll.

Vaig córrer a la rereguarda i no em vaig aturar fins que no vaig trobar Don Antonio. Jo esbufegava de la correguda.

—Els nervis que em senyoregen, Don Antonio —em vaig excusar—, estan més que justificats. Hem sentit fusteria a la seva primera línia. Només poden ser les feines per instal·lar les grades d'assalt als baixos de la trinxera.

No vaig aconseguir alterar-lo. Recordo que Don Antonio va assentir com si rebés notícies satisfactòries d'un vell amic. Em va mirar als ulls, exigint que li ratifiqués la notícia. Jo, encara esbufegant, vaig dir:

—Ja vénen. És l'assalt general.



ASPECTES GENERALS DEL JOC

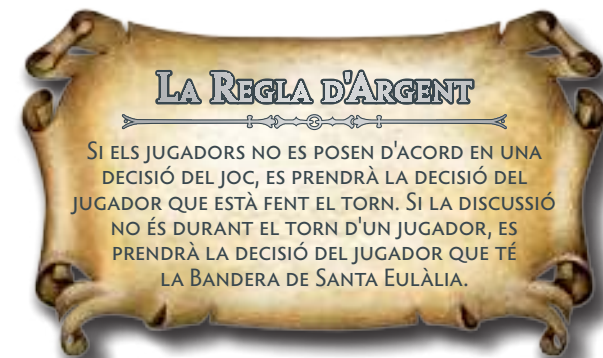
INTRODUCCIÓ

A *Victus – Barcelona 1714* els jugadors assumeixen el paper de la plana major militar encarregada de defensar la ciutat de Barcelona durant el setge de les tropes borbòniques, des del 25 de juliol de 1713 fins a l'11 de setembre de 1714. Els jugadors han de col·laborar entre ells per defensar Barcelona dels assalts francoespanyols i aconseguir que la ciutat no es rendeixi. Si els jugadors aconseguen que Barcelona no caigui abans del final de la partida, hauran guanyat; en cas contrari, tots perdran.

QUÈ ÉS UN JOC COL·LABORATIU?

En un joc col·laboratiu no hi ha enfrontament entre els jugadors. Tots els jugadors persegueixen un mateix objectiu i l'èxit o la derrota és compartida per tots. Els jugadors han de coordinar les seves accions durant la partida perquè l'objectiu comú es pugui aconseguir. Per això, els jugadors poden parlar i explicar-se tot el que vulguin: el que pensen sobre la situació de les tropes barcelonines; quina creuen que pot ser la millor solució per a un problema puntual; com jugarien ells en el torn d'un altre jugador; l'efecte de la carta que jugaran o l'efecte de les altres cartes que encara tenen a la mà, etc.

Però hi ha una cosa que no poden fer: **no es poden ensenyar les cartes que tenen a la mà**, perquè l'objectiu dels jocs col·laboratius és fomentar la comunicació i la relació entre els jugadors i fer que aquests es coordinin com un autèntic equip enfront d'un problema comú. D'aquesta manera, la manca de comunicació o les errades en la transmissió de la informació per part d'un jugador es transformen en una dificultat addicional del joc.



LA REGLA D'ARGENT

SI ELS JUGADORS NO ES POSEN D'ACORD EN UNA DECISIÓ DEL JOC, ES PRENDRÀ LA DECISIÓ DEL JUGADOR QUE ESTÀ FENT EL TORN. SI LA DISCUSSIÓ NO ÉS DURANT EL TORN D'UN JUGADOR, ES PRENDRÀ LA DECISIÓ DEL JUGADOR QUE TÉ LA BANDERA DE SANTA EULÀLIA.

COMPONENTS

- 1 tauler
- 150 cartes d'esdeveniments
- 14 cartes d'atzar
- 6 daus d'accions borbòniques
- 5 agulles per als indicadors
- 5 eixos de metall
- 6 fitxes de trinxera/campament
- 1 disc de mina
- 1 disc de reforços
- 1 disc de bateries
- 12 peces de canons
- 13 peces d'infanteria
- 32 peces de la Coronela
- 1 fitxa de jugador inicial (bandera de Santa Eulàlia)
- 28 fitxes d'enderrocs/derruït
- 10 fitxes de defensa de baluard
- 10 fitxes de barricada
- 5 fitxes d'orgues
- 160 fitxes de tropes borbòniques (amb valors 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 i 12)
- 10 fitxes de bateries borbòniques
- 6 fitxes de campaments borbònics arrasats
- 3 fitxes de dimissió d'en Villarroel
- 48 fitxes de punts de victòria (amb valors 1, 3, 5 i 10)
- Certificat de col·leccionista/«In Memoriam»
- Resum de regles
- Regles del joc

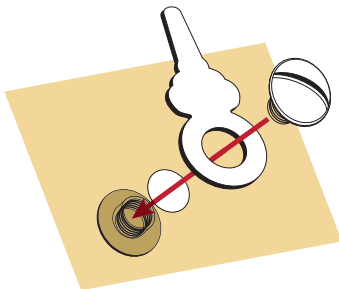


ABANS DE LA PRIMERA PARTIDA

El joc conté una gran quantitat de fitxes de cartró. Cal que les desencunyeu amb cura, vigilat que no es trenquin, i que deseu cada tipus separatament perquè us sigui més fàcil localitzar-les a l'hora de preparar una partida.

Agafeu les cinc agulles per als indicadors i els eixos de metall respectius i munteu-les, tal com es mostra a la imatge, sobre els indicadors del tauler.

Desprecinteu les cartes i separeu-les en quatre piles segons la imatge del dors.



DESCRIPCIÓ DELS COMPONENTS

TAULER

El tauler representa bona part del pla de Barcelona els anys 1713 i 1714, amb la ciutat de Barcelona i les seves rodalies fins a les posicions dels campaments borbònics. Tot aquest terreny està dividit en espais dins i espais fora de Barcelona, amb un espai especial, **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR**, que es considera un espai fora de Barcelona.

També hi ha els requadres **FERITS** i **RESERVA** i la zona **CAPTURATS** (que tenen usos concrets durant les partides), a més d'alguns marcadors i taules de referència. Gairebé tots els espais de l'interior de Barcelona estan numerats (tret de **MONTJUÏC**, **PORT**, **PLATJA** i **REDUCTE DE SANTA EULÀLIA**), mentre que alguns de l'exterior tenen un nom o codi identificador.



CARTES D'ESDEVENIMENTS

Les cartes d'esdeveniments tenen tres dorsos diferents, cada un corresponent a una etapa diferent del joc: Etapa I – **Pòpoli**, Etapa II – **Berwick** i Etapa III – **Assalts**.

Les cartes d'esdeveniments representen les situacions més importants que es van produir durant el setge de Barcelona i que es narren a la novel·la *Victus*.

Els jugadors tindran algunes d'aquestes cartes a la mà i n'hauran de jugar una cada ronda, sovint a contracor, perquè la majoria no porten cap bona notícia per a la població de Barcelona.



CARTES D'ATZAR

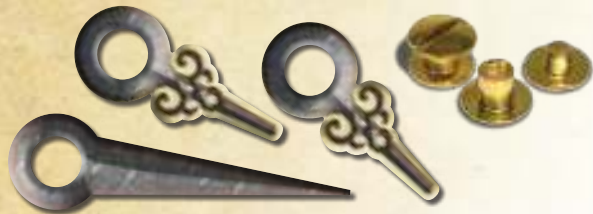
Aquestes cartes es fan servir per solucionar les dues principals situacions d'atzar del joc: determinar el **moviment de les fitxes de tropes borbòniques** i els **espais de Barcelona que són bombardejats** per les bateries borbòniques.

Les cartes d'atzar descartades es deixen, cap per amunt, al costat de la pila. Cada cop que s'acaba la pila, es prenen les cartes descartades, es barregen i es forma una nova pila de cartes d'atzar.



DAUS D'ACCIONS BORBÒNIQUES

Les cares d'aquests daus indiquen una de les **quatre possibles accions borbòniques** i la intensitat amb la qual es realitzarà. Cada dau és d'un color diferent.



5 AGULLES PER ALS INDICADORS I 5 EIXOS

Aquestes agulles es munten al tauler, utilitzant els eixos de metall; cada una en un dels cinc indicadors que hi ha en el dibuix de la fortalesa de Neuf-Brisach.



FITXES DE TRINXERA/CAMPAMENT

Aquestes fitxes s'utilitzen per marcar la construcció de la trinxera d'atac borbònica. Cada fitxa representa una de les sis seccions de la trinxera i està associada a un campament del tauler. Mentre no s'hagi començat a construir una secció de la trinxera, la fitxa corresponent roman a l'espai del campament en el cordó de setge, amb la seva cara de campament visible; quan es comença a construir aquella secció de trinxera, la fitxa es col·loca a la posició de trinxera corresponent, amb la seva cara de trinxera visible.

Quan un text fa referència a una fitxa de trinxera, implica que la fitxa sigui al tauler amb la seva cara de trinxera visible (en una de les posicions de trinxera del tauler, és a dir, la 1a, la 2a o la 3a); per contra, si fa referència a una fitxa de campament, implica que la fitxa sigui al tauler a la seva posició 0, amb la cara de campament visible. Si fa referència a una fitxa de trinxera/campament, llavors no importa la cara visible.



DISC DE MINA

Aquest disc se situa en el marcador borbònic (a l'inici de la partida a la casella 0) i assenjala l'evolució de la mina que els borbònics intenten construir subterràniament per debilitar les defenses de la ciutat.

Quan la mina explota, afecta tants espais de Barcelona com el número de la casella on és el disc de mina.



DISC DE REFORÇOS

Aquest disc se situa en el marcador borbònic (a l'inici de la partida a la casella 0) i indica la quantitat de tropes borbòniques que hi ha a punt d'entrar en combat a cada un dels espais de campaments borbònics. Quan el disc de reforços es mou pel marcador borbònic i acaba el seu moviment en una casella amb símbols (bateries, guarició, mina o avenç), activa aquests efectes.



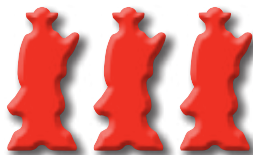
DISC DE BATERIES

Aquest disc se situa en el marcador borbònic (a l'inici de la partida a la casella 1, que és el seu valor mínim, ja que durant el joc mai no podrà baixar a 0) i indica la capacitat de bombardeig de les bateries borbòniques sobre Barcelona. Així, quan cal resoldre un bombardeig sobre Barcelona, el valor de la casella on és el disc de bateries indica quants espais de Barcelona reben els impactes del bombardeig.



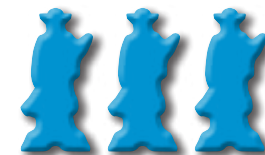
PECES DE CANONS

Aquestes peces representen una part del conjunt artiller que té Barcelona per defensar-se. Els canons no són tropes. Els canons poden disparar, tot i que no hi hagi cap tropa barcelonina al mateix espai. No tenen valor de combat, de manera que si les fitxes de tropes borbòniques entren en un espai on hi ha canons sense tropes barcelonines (o, com a resultat d'un combat, en un espai només queden tropes borbòniques i canons barcelonins), els canons són eliminats immediatament i les tropes borbòniques continuen el seu moviment si encara no l'havien acabat.



PECES D'INFANTERIA

Aquestes són les tropes professionals que defensen Barcelona. El seu valor de combat és 3, cosa que sovint els permet afrontar situacions de combat contra tropes borbòniques amb valor 1 o 2 sense que siguin eliminades.



PECES DE LA CORONELA

Aquestes són les tropes de Barcelona formades per membres dels gremis. El seu valor de combat és 1. Si Barcelona es queda sense un mínim de peces de la Coronela (els professionals necessaris per fer funcionar la ciutat), la ciutat es rendeix al setge borbònic.



FITXA DE JUGADOR INICIAL (bandera de Santa Eulàlia)

Cada ronda, el jugador que té la bandera de Santa Eulàlia és qui fa primer el seu torn, i la seqüència de torns continua amb el jugador de la seva esquerra. A més, durant el seu torn, el jugador inicial té un +1 al valor donat per l'indicador **POLVORÍ**.



FITXES D'ENDERROCS/DERRUÏT

Aquestes fitxes serveixen per marcar la destrucció que els bombardeigs borbònics causen al teixit urbà de Barcelona (edificis, carrers, places, etc.). Un fitxa situada en un espai de Barcelona, i que mostra la seva cara de derruït, permet que les tropes borbòniques avancin més ràpidament per l'interior de la ciutat.

Un espai amb una fitxa d'enderrocs/derruït no afecta en res el moviment de les tropes barcelonines ni els indicadors (si és un dels espais associats a un indicador).

Si Barcelona acumula massa fitxes d'enderrocs/derruït, el govern de la ciutat pot anunciar la rendició.

Com en el cas de les fitxes de trinxera/campament, si el text d'una carta d'esdeveniments fa referència a una fitxa d'enderrocs, implica que la fitxa sigui al tauler amb aquesta cara visible; si fa referència a una fitxa de derruït, implica que la fitxa sigui al tauler amb aquesta cara visible. Quan es refereix a una fitxa d'enderrocs/derruït, no importa la cara visible.



FITXES DE DEFENSA DE BALUARD

Aquestes fitxes se situen en espais de baluards. A cada baluard només hi pot haver una fitxa de defensa de baluard com a màxim.

La fitxa té dues cares: «+1» i «+2». Quan s'afegeix una defensa a un baluard, aquesta ha de mostrar la seva cara «+1»; si posteriorment cal afegir-ne una altra, se li dona la volta perquè mostri la cara «+2».

Les defenses de baluard es poden reduir o eliminar pels impactes dels bombardeigs o de la mina borbònica, però no durant els combats en baluard on siguin presents.



FITXES DE BARRICADA

Aquestes fitxes són molt similars a les defenses de baluard. A diferència de les anteriors, només tenen valor «+1», però es poden col·locar a qualsevol espai de Barcelona i no hi ha límit al seu nombre en un espai.

Com en el cas anterior, les barricades es poden eliminar pels impactes dels bombardeigs o de la mina borbònica, però no durant els combats als espais on siguin presents.



FITXES D'ORGUES

Algunes cartes permeten situar fitxes d'orgues a espais de Barcelona. Un orgue no es pot moure de l'espai on s'ha col·locat. Tot i que no hi hagi cap tropa barcelonina al seu espai, atura l'avenç de les fitxes de tropes borbòniques i provoca un combat. Les fitxes d'orgues s'activen automàticament si hi ha un combat al seu espai i augmenten en 5 el valor donat per l'indicador Polvorí durant aquell combat (tot i que no hi hagi cap tropa barcelonina present).



FITXES DE TROPES BORBÒNIQUES

(amb valors 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 i 12)

Cada tropa borbònica té valor 1. Els valors de les fitxes de tropes borbòniques serveixen per poder resumir la quantitat de tropes borbòniques que hi ha en un mateix espai.

Sempre que dues o més fitxes de tropes borbòniques s'ajuntin es poden reemplaçar per una o més fitxes que sumin el valor de les fitxes que s'ajuntin. Igualment, si una fitxa de tropes borbòniques rep un nombre de baixes inferior al seu valor, es pot substituir per una o més fitxes que sumin el valor resultant.

Les fitxes de tropes borbòniques tenen dues cares diferents (en una estan «disparant» i, en l'altra, «carregant»); al tauler, abans d'avançar-les, totes les fitxes de tropes borbòniques han de mostrar la mateixa cara. Quan aquestes avancen pel tauler, se'ls dona la volta perquè els jugadors sàpiguen en tot moment quines fitxes ja s'han mogut i quines no.



FITXES DE BATERIES BORBÒNIQUES

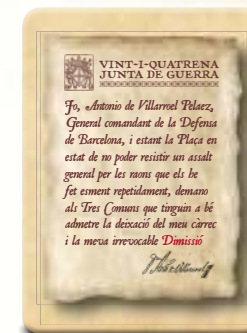
Aquestes fitxes serveixen per marcar els espais del tauler on hi ha emplaçaments especials de bateries borbòniques. Les fitxes de bateries poden ser eliminades si tropes barcelonines guanyen un combat en aquests emplaçaments.



FITXES DE CAMPAMENTS BORBÒNICS

ARRASATS

Si tropes barcelonines entren en un campament borbònic i guanyen el combat, els jugadors han de posar una fitxa de campament borbònic arrasat. Si durant aquell mateix torn, els borbònics han d'avançar, no sortirà cap fitxa de tropes borbòniques dels campaments arrasats.



FITXES DE DIMISSIÓ D'EN VILLARROEL

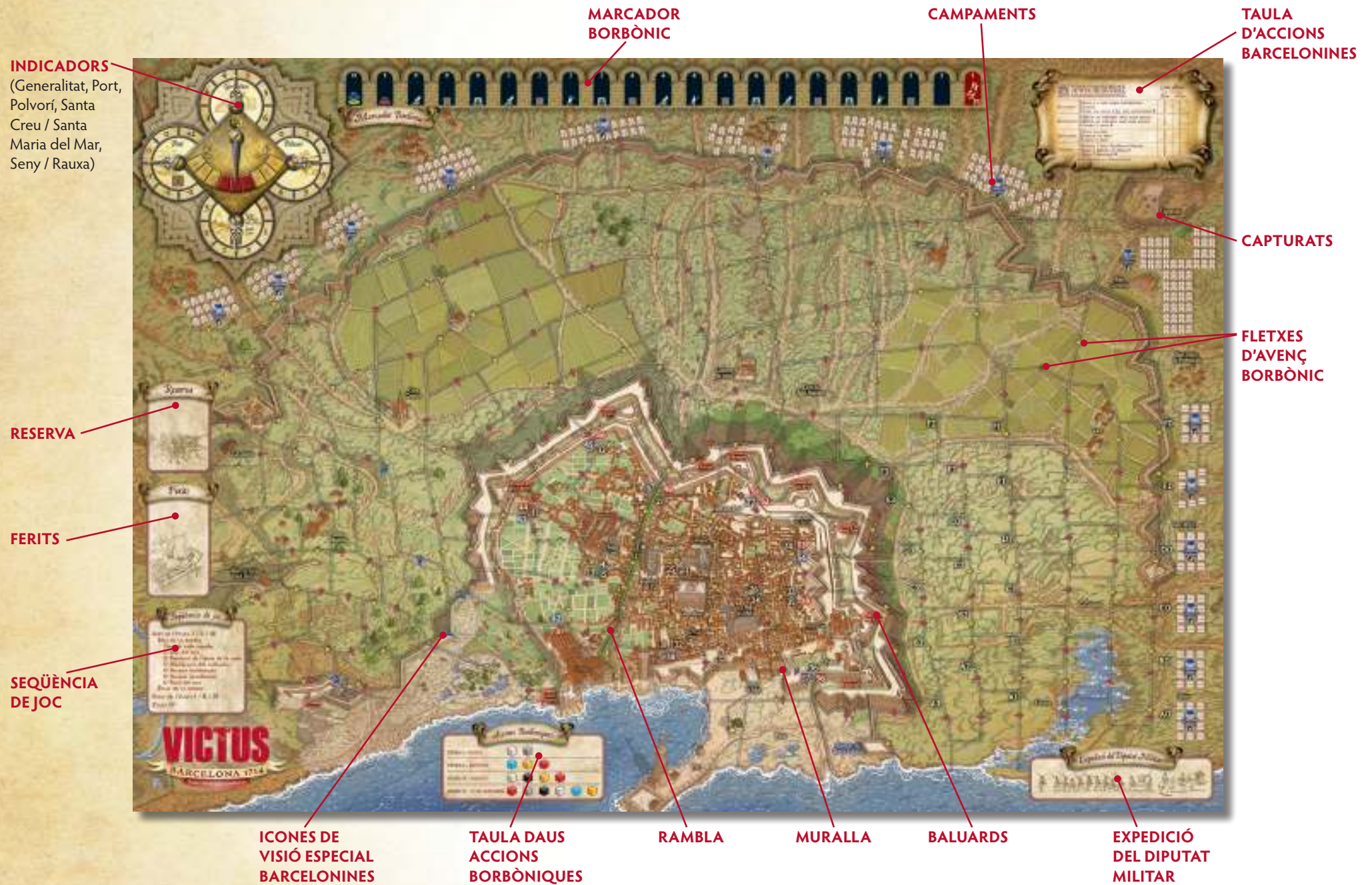
Aquestes fitxes s'utilitzen per a la versió en solitari de *Victus*. Si ho creu convenient, el jugador Villarreal pot utilitzar una d'aquestes fitxes per anul·lar l'efecte de la carta jugada pel jugador Casanova.



FITXES DE PUNTS DE VICTÒRIA

Quan es juga una partida competitiva, els jugadors utilitzaran aquestes fitxes per acumular els punts de victòria (PV). En qualsevol moment, un jugador pot intercanviar un grup de fitxes de PV aconseguides per una fitxa que sumi el valor d'aquestes. Els jugadors guarden les fitxes de PV aconseguides cap per avall, de manera que els altres jugadors no puguin veure'n el valor.

DESCRIPCIÓ DEL TAULER



DESCRIPCIÓ DE LES CARTES D'ESDEVENIMENTS/LÍDERS



CARTA
D'ESDEVENIMENT



CARTA
DE LÍDER

1 TEXT D'AMBIENTACIÓ

Aquí apareix un fragment de la novel·la *Victus*, que inspira els efectes que provoca la carta. Aquest text no té cap efecte en el curs del joc.

2 EFECTE DE L'ESDEVENIMENT/LÍDER

En les cartes d'esdeveniments, el text descriu una sèrie d'accions que els jugadors han de resoldre quan juguen la carta durant el seu torn. El text de les cartes de líders (en el text s'indica si es tracta d'un líder barceloní o borbònic i hi apareix la seva il·lustració) descriu accions que estan vigents mentre aquell líder es mantingui actiu.

3 MODIFICACIÓ DELS INDICADORS

Aquí apareixen diferents indicadors i el valor segons el qual s'ha de moure la seva agulla. Els valors positius mouen l'agulla en sentit horari; els valors negatius, en sentit antihorari.

4 ACCIONS BARCELONINES PRIORITÀRIES

En les regles de partida completa, aquest apartat de la Vint-i-quatre Junta de Guerra indica quines accions barcelonines es consideren prioritàries durant el torn en què es juga la carta.

5 PUNTS DE SENY / RAUXA

En les regles de partida competitiva, aquí apareixen els punts de seny o de rauxa que té la carta.

6 NÚMERO DE LA CARTA

Hi ha 150 cartes d'esdeveniments, cada una numerada. Les cartes de l'1 al 50 corresponen a l'etapa I; del 51 al 100 són de l'etapa II i del 101 al 150 són de l'etapa III.

7 IMATGE DEL LÍDER

Les cartes de líder incorporen una imatge del personatge de la novel·la que representen. Totes les cartes de líder que corresponen a un mateix personatge tenen la mateixa imatge.

DESCRIPCIÓ DE LES CARTES D'ATZAR



8 AVENÇ DE LES TROPES BORBÒNIQUES

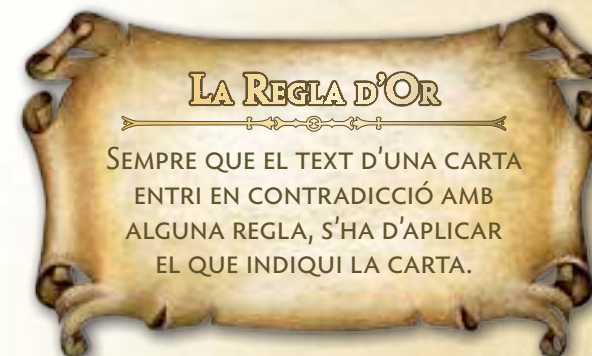
Aquestes caselles indiquen com cal desplaçar les fitxes de tropes borbòniques sobre el tauler quan els toca avançar.

9 ESPAIS AFECTATS PEL BOMBARDEIG DE BATERIES: ETAPA I, II O III

Segons l'etapa que s'estigui jugant, els jugadors consulten la línia corresponent per saber quins espais de Barcelona són l'objectiu del bombardeig borbònic.

10 NÚMERO DE LA CARTA

Hi ha 14 cartes d'atzar, cada una numerada.



REGLES DE PRIMERA PARTIDA

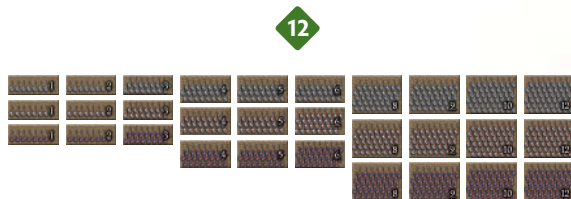
Recomanem que la primera vegada que jugueu a *Victus* ho feu seguint les regles de primera partida. Aquestes regles estan pensades perquè els jugadors novells puguin aprendre ràpidament les mecàniques bàsiques d'una partida de *Victus* sense necessitat de llegir-se totes les regles de cop. Una vegada hàgiu jugat una primera partida seguint aquestes regles (o si sou prou avesats en jocs de taula o prou temeraris per enfrontar-vos a la totalitat de les regles la primera vegada), podreu seguir llegint el reglament per descobrir com és una partida completa de *Victus* i enfrontar-vos al repte d'aquest joc amb tots els ets i uts.

PREPARACIÓ

- 1 Poseu el tauler al centre de la taula.** El tauler està format per dues parts: desplegueu-les bé i poseu-les de manera que quedin connectades pel costat comú, tal com es mostra en la imatge.
- 2 Prepareu els indicadors.** Poseu les agulles als indicadors **GENERALITAT**, **PORT**, **POLVORÍ** i **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR**, de manera que assenyalin la casella de valor més alt. L'indicador **SENY/RAUXA** només es fa servir amb les regles de partida competitiva.

- 3 Situeu els canons.** Poseu un canó a cada espai de baluard i dos a **RESERVA**.
- 4 Situeu les infantaries.** Poseu una peça d'infanteria a cada espai de baluard i tres a **RESERVA**.
- 5 Situeu la Coronela.** Poseu una peça de la Coronela a cada espai de Barcelona que no sigui de baluard i cinc a **RESERVA**.
- 6 Situeu les fitxes de trinxera.** Poseu les sis fitxes de campament, una a cada espai **Ao**, **Bo**, **Co**, **Do**, **Eo** i **Fo**.
- 7 Poseu els discs borbònics.** Poseu el disc de reforços a la casella **0** del marcador borbònic i el disc de bateries a la casella **1** del mateix marcador.
- 8 Deixeu els daus al costat del tauler.**
- 9 Apileu les fitxes d'enderrocs/derruït.** Agafeu les fitxes d'enderrocs/derruït i deixeu-les al costat del tauler; aquesta és la pila de fitxes d'enderrocs/derruït.
- 10 Apileu les fitxes de campaments borbònics arrasats.** Agafeu les fitxes de campaments borbònics arrasats i deixeu-les al costat del tauler; aquesta és la pila de fitxes de campaments borbònics arrasats.
- 11 Apileu les defenses de baluard.** Agafeu les deu fitxes de defensa de baluard i deixeu-les al costat del tauler; aquesta és la pila de fitxes de defenses de baluard.
- 12 Ordeneu les tropes borbòniques.** Situeu totes les fitxes al costat del tauler i ordeneu-les en piles segons el seu número; feu una altra pila amb les fitxes de bateries borbòniques.
- 13 Situeu la pila de cartes d'atzar.** Agafeu les cartes d'atzar, barregeu-les i deixeu la baralla, cap per avall, al costat del tauler.
- 14 Trieu jugador inicial.** El jugador que fa menys temps que ha estat a Barcelona és el jugador inicial (si no us poseu d'acord, decidiu-ho a l'atzar). Aquest agafa la fitxa de jugador inicial (bandera de Santa Eulàlia) i la deixa sobre la taula, al seu davant.
- 15 Prepareu les piles de cartes d'esdeveniments.** Agafeu les cartes d'esdeveniments/líders i dividiu-les en tres piles segons el seu dors. De cada pila, busqueu les cartes que tenen un * a la part d'Etapa (inferior esquerra). Barregeu aquestes cartes i poseu-les al costat del tauler, formant tres piles diferents. Torneu la resta de cartes sense * a la capsa.
- 16 Deixeu la resta de components a la capsa.** Per seguir aquestes regles de primera partida, no us calen la resta de components.





SEQÜÈNCIA DE JOC

Una partida de *Victus* consta de quatre etapes, que simbolitzem amb números romans: I, II, III i IV. Excepte l'etapa IV, que és especial, cada una de les tres primeres etapes està formada per una sèrie de rondes; a cada ronda, cada jugador juga el seu torn.

INICI DE L'ETAPA I / II / III

INICI DE LA RONDA

Torn de cada jugador

- 1) Inici del torn
- 2) Resolució de l'efecte de la carta
- 3) Modificació dels indicadors
- 4) Accions borbòniques
- 5) Accions barcelonines
- 6) Final del torn

FINAL DE LA RONDA

FINAL DE L'ETAPA I / II / III

ETAPA IV

Sistòricament, la primera etapa correspon als fets inicials del setge de Barcelona (a partir del 25 de juliol de 1713), amb les tropes borbòniques a les ordres del duc de Pòpoli. La segona etapa comença amb l'arribada del mariscal Berwick, que es féu càrrec del setge de Barcelona i d'iniciar la construcció de la trinxera d'atac. La tercera etapa representa els primers assalts de les tropes borbòniques contra les muralles de Barcelona i els combats dels resistents. Finalment, la quarta etapa ens situa en els acarnissats enfrontaments del dia 11 de setembre de 1714, a les muralles i pels carrers de la ciutat.

INICI DE L'ETAPA I / II / III

A l'inici de cada una de les tres primeres etapes, un jugador agafa les cartes d'esdeveniments corresponents a aquella etapa (I per a la primera, II per a la segona i III per a la tercera), les barreja i en reparteix el nombre corresponent a cada jugador segons el nombre de jugadors (v. taula).

Els jugadors afegeixen les cartes rebudes a les que els quedin a la mà, sobreres d'etapes anteriors.

Tot seguit, es jugarà un nombre de rondes en funció del nombre de jugadors de la partida (v. taula).

JUGADORS	CARTES	RONDES
2	5	4
3	4	3
4	3	2

INICI DE LA RONDA

1. Algunes cartes jugades en torns anteriors fan referència a accions que cal fer a l'inici de la ronda. Aquestes accions es fan ara; si se n'ha de resoldre més d'una, els jugadors decideixen en quin ordre les resolen.
2. Cada jugador consulta les cartes que té a la mà, en tria una i la posa a la taula, al seu davant, cap per avall. Quan tots els jugadors hagin deixat la carta a la taula, el jugador que té la fitxa de jugador inicial fa el seu torn. Un cop hagi acabat, el següent jugador, en el sentit de les agulles del rellotge, fa també el seu torn, i així successivament.

TORN DE CADA JUGADOR

- 1 INICI DEL TORN
- 2 RESOLUCIÓ DE L'EFECTE DE LA CARTA
- 3 MODIFICACIÓ DELS INDICADORS
- 4 ACCIONS BORBÒNIQUES
- 5 ACCIONS BARCELONINES
- 6 FINAL DEL TORN

1 INICI DEL TORN

Els efectes d'algunes cartes es produeixen a l'inici del torn d'un jugador; aquests efectes es resolen ara. Si un jugador ha de resoldre més d'un efecte a l'inici del seu torn, ell decideix en quin ordre els resol.

2 RESOLUCIÓ DE L'EFECTE DE LA CARTA

El jugador revela la carta d'esdeveniment que ha jugat i se'n resol l'efecte (en una primera partida no hi ha cartes de líders). L'efecte s'ha de resoldre en el mateix ordre en què està escrit; és a dir, tota acció s'ha de resoldre abans de començar la següent (cada acció té un → a l'inici), excepte en els casos en què es donin indicacions sobre com resoldre de manera especial algunes accions que es produeixen posteriorment durant el torn.

EXEMPLE 1



En Víctor ha jugat una carta que fa que agafi cinc tropes barcelonines que siguin en espais de muralla, i posi cada una en un dels cinc espais de Barcelona que s'hi indiquen: 12, 21, 25, 26 i 35. Però si no hi ha cinc tropes barcelonines entre tots els espais de muralla de Barcelona, llavors l'acció que s'ha de fer és posar els indicadors de **PORT** i **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR** al seu valor mínim.

- * El text pot indicar que calgui fer diferents accions en funció de determinades condicions. En aquests casos, els jugadors han de consultar quina de les situacions s'està donant en el joc en aquell moment i aplicar l'acció que indica la carta.
- * El text pot indicar diferents accions i deixar que siguin els jugadors els que decideixin quina volen fer.
- * De vegades, el text indica que s'apliqui un efecte un cert nombre de vegades o que s'actui sobre un determinat nombre d'elements del joc. En cas que no sigui possible fer-ho en la seva totalitat, els jugadors han d'aplicar l'efecte tantes vegades com sigui possible o han d'actuar sobre el màxim nombre possible d'elements del tauler.

EXEMPLE 2



La Victòria ha jugat una carta que diu: «Agafa 10 tropes barcelonines d'espais de Barcelona (que no siguin ni a **Montjuïc**, ni a **Platja**) i posa'n 5 a **Montjuïc** i 5 a **Platja**». En aquell moment només hi ha vuit tropes barcelonines que compleixen aquestes condicions, així que agafa les vuit tropes barcelonines (que és el nombre màxim que compleixen les condicions) i les distribueix entre **Platja** i **Montjuïc**, però sense posar-ne més de cinc a cap dels dos espais. Després d'això, l'efecte de la carta indica Bateries +1 i, per tant, avança el disc de bateries una casella en el marcador borbònic.

3 MODIFICACIÓ DELS INDICADORS

El jugador consulta la part dels indicadors de la carta i modifica els indicadors del tauler en funció dels valors que hi apareixen:

- ✦ **Positiu:** mou l'agulla de l'indicador tantes caselles com indica la carta en **sentit horari**.
- **Negatiu:** mou l'agulla de l'indicador tantes caselles com indica la carta en **sentit antihorari**.

4 ACCIONS BORBÒNIQUES

El jugador tira els daus d'accions borbòniques que corresponguin a l'etapa que s'estigui jugant:



ETAPA I - PÒPOLI						
ETAPA II - BERWICK						
ETAPA III - ASSALTS						
ETAPA IV - II DE SETEMBRE						

El resultat de cada dau és una acció que han de fer els borbònics. Els daus es resolen en el mateix ordre en què apareixen a la taula (per exemple, a l'etapa II, primer es resol l'acció del dau blau, després la del dau groc i, finalment, la del dau vermell). Cada dau (acció borbònica) s'ha de resoldre completament abans de resoldre el següent.

Les possibles accions borbòniques són:



REFORÇOS

Segons la quantitat de banderes que indiqui el resultat del dau, cal moure el disc de reforços una, dues o tres caselles cap a la dreta en el marcador borbònic. Si després de moure el disc, aquest acaba en una casella amb símbol, cal resoldre l'acció corresponent (el símbol de mina que explota no té efecte en les regles de Primera Partida, feu com si no hi fos):

Guarició: es consulten els valors que hi ha en aquell moment a l'indicador **PORT** i, després, a l'indicador **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR**.



EXEMPLE 3

Durant l'etapa I, la Victòria ha tirat els daus d'accions borbòniques. El disc de reforços és a la casella 1. Primer es resol el dau blanc, que ha tret Reforços 1: el disc de reforços avança una casella cap a la dreta fins a la primera casella 2, on hi ha una icona de Bateriaes i, per tant, també mou el disc de bateries una casella cap a la dreta. Després es resol el dau gris, que també té el resultat de Reforços 1. El disc de reforços torna a avançar una casella cap a la dreta i ara es troba que hi ha una icona de Guarició .

Primer es consulta l'indicador **PORT**, que és a **+1**; per tant, la Victòria agafa una tropa barcelonina de **RESERVA** i la posa a l'espai **PORT**. Tot seguit, consulta l'indicador **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR**, que marca un **2**: es poden agafar 2 peces d'infanteria i 2 de la Coronela de **FERITS** i posar-les als espais **Santa Creu-14** i **Santa Maria del Mar-34**, respectivament. En aquell moment, al requadre **FERITS** hi ha sis peces de la Coronela, però no n'hi ha cap d'infanteria. Per tant, només es guareixen dues peces de la Coronela, que es posen a l'espai **Santa Maria del Mar-34**.

* **PORT:**

+1: agafa una tropa barcelonina de **RESERVA** i posa-la a l'espai **PORT**.

-1/-2: agafa una o dues tropes barcelonines que siguin en espais de Barcelona i posa-les a la **RESERVA**.

* **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR:**

3/2/1/0: agafa aquesta quantitat de peces d'infanteria **i** de la Coronela (o tantes com sigui possible), de **FERITS** i posa-les a l'espai de l'hospital corresponent: la **infanteria** a **SANTA CREU-14** i la **Coronela** a **SANTA MARIA DEL MAR-34**.



Bateriaes: mou el disc de bateries tantes caselles cap a la dreta en el marcador borbònic com símbols de bateries hi ha a la casella.



Avenç: les fitxes de tropes borbòniques avancen tants espais com la quantitat de símbols d'avenç que hi ha a la casella (vegeu «Avenç», més endavant).

REFORÇOS **+X/-X:**

en algunes cartes d'esdeveniments apareixen aquestes indicacions. Quan es tracta de valors positius, significa que cal moure el disc de reforços X caselles cap a la dreta en el marcador borbònic; quan es tracta de valor negatiu, que cal moure el disc de reforços X caselles cap a l'esquerra en el marcador borbònic. Després de moure el disc de reforços per efecte d'alguna d'aquestes indicacions (tant si és positiva com negativa), s'ha de resoldre el símbol de la casella on és el disc de reforços, si escau, tal com s'ha explicat més amunt.



BOMBARDEIG

Les bateries borbòniques desapareixen sobre la ciutat de Barcelona. El nombre d'impactes que apareix al dau indica quantes baixes es provoquen a cada espai de Barcelona que és objectiu d'aquest bombardeig.

Per resoldre el bombardeig, un jugador revela la carta superior de la baralla d'atzar i considera, de la part corresponent a l'etapa que s'estigui jugant, tantes caselles (d'esquerra a dreta) com el valor que indiqui el disc de bateries en el marcador borbònic. A cadascun dels espais afectats (els indicats a les caselles considerades a la carta), s'han d'aplicar tantes baixes com el nombre d'impactes que ha sortit al dau.

Cada baixa pot ser:

- * 1 tropa barcelonina, o
- * 1 punt de defensa de baluard, o
- * 1 canó.

En cas que a l'espai **no hi hagi** cap d'aquestes possibles baixes i encara s'hagin d'aplicar més baixes, per cada una:

- * si a l'espai no hi ha cap fitxa d'enderrocs/derruït, **poseu-hi una fitxa d'enderrocs** (procedent de la pila de fitxes d'enderrocs/derruït);
- * si a l'espai hi ha una fitxa d'enderrocs, **doneu-li la volta, de manera que quedi visible la cara de derruït**;
- * si a l'espai hi ha una fitxa de derruït, **ignoreu l'impacte**.

Si cal afegir alguna fitxa d'enderrocs/derruït al tauler i la reserva de fitxes d'enderrocs/derruït s'ha esgotat, utilitzeu qualsevol altra fitxa o objecte que tingueu disponible (p. ex., botons o monedes) per marcar temporalment els espais corresponents.

Després de resoldre l'acció de bombardeig, la carta d'atzar utilitzada es descarta, cap per amunt, al costat de la pila de cartes d'atzar. Si cal agafar una carta d'atzar per resoldre un bombardeig i la pila s'ha esgotat, barregeu totes les cartes d'atzar descartades anteriorment i formeu una nova pila de cartes d'atzar, cap per avall, al costat del tauler.



EXEMPLE 4

Durant l'etapa I, la Victòria ha tirat els daus d'accions borbòniques. Primer es resol el dau blanc, que mostra el resultat de Bombardeig 2, la qual cosa vol dir que a cada espai bombardejat hi haurà dos impactes. Els jugadors consulten el disc de bateries i comproven que és en una casella de valor 3; per tant, són tres els espais que rebran el bombardeig.

Un jugador revela la carta superior de la pila de cartes d'atzar i consulta les tres primeres caselles de la part corresponent a l'etapa I: **11**, **45** i **46**. Cada un d'aquests espais del tauler rep dos impactes. A l'espai **11** no hi ha res i, per tant, amb el primer impacte s'hi ha de posar una fitxa d'enderrocs i, amb el segon, s'ha de donar la volta a aquesta fitxa, de manera que quedi visible la cara de derruït. A l'espai **45** hi ha una infanteria. Els jugadors no tenen més remei que aplicar-hi un dels impactes per eliminar la infanteria; el segon impacte obliga a posar

una fitxa d'enderrocs. A l'espai **46** hi ha una peça de la Coronela, una d'infanteria, un canó i defenses de baluard de valor 2. Els jugadors decideixen aplicar un dels impactes a la defensa de baluard (donen la volta a la fitxa, de manera que en quedi visible la cara de valor 1) i l'altre, per eliminar la peça de la Coronela.

Tot seguit resolen el dau gris, que mostra el resultat Bombardeig 1. Com en el cas anterior, el bombardeig afecta tres espais, però en aquest cas cada un només rep un impacte. Un jugador revela la carta següent de la pila d'atzar i a la part de l'etapa I hi surt **21**, **48** i **25**. A l'espai **21** només hi ha una fitxa d'enderrocs; per tant, l'impacte els obliga a donar-li la volta i deixar-la pel costat de derruït.

A l'espai **48** hi ha un canó, una peça de la Coronela i defensa de baluard de valor 1; els jugadors decideixen eliminar la fitxa de defensa de baluard. Finalment, a l'espai **25** només hi ha una fitxa de derruït, de manera que l'impacte no provoca cap efecte.



AVENÇ

Per resoldre un resultat d'avenç segueix la seqüència següent.

1 Es posen a cada campament tantes tropes borbòniques com indiqui el disc de reforços en el marcador borbònic.

Si al tauler ja hi ha més fitxes de tropes borbòniques, aquestes noves fitxes de tropes borbòniques s'han de posar de manera que mostrin la mateixa cara («disparant» o «carregant»). Tot seguit es posa el disc de reforços a la casella 0 del marcador borbònic.

ATENCIÓ: si en un campament hi ha una fitxa de campament borbònic arrasat, en aquell campament **NO** s'ha de posar cap fitxa de tropes borbòniques.

2 Un jugador revela la carta superior de la baralla d'atzar i considera, en la part «Avenç Tropes Borbòniques», tantes caselles (d'esquerra a dreta) com símbols d'avenç hagin sortit al dau (o hi hagi a la casella del marcador borbònic, si l'avenç s'ha produït perquè el disc de reforços ha anat a parar a una casella amb el símbol d'avenç).

3 Totes les fitxes de tropes borbòniques que hi ha sobre el tauler avancen tants espais com el nombre de símbols d'avenç que han sortit i seguint les fletxes dels espais del tauler en el mateix ordre de colors que indica la carta d'atzar que s'ha agafat. Un cop s'ha acabat el moviment amb una fitxa, se li dona la volta, de manera que si primer mostrava la seva cara «disparant» ara quedi amb la seva cara «carregant» visible. D'aquesta manera, totes les fitxes de tropes borbòniques, abans d'avançar, han de mostrar sobre el tauler la mateixa cara i així es pot saber fàcilment, mentre s'està avançant, quines fitxes encara no s'han mogut (sobretot, si més d'un jugador les va movent simultàniament).

ATENCIÓ: les fitxes de tropes borbòniques en la posició 0 d'una fitxa de trinxera/campament, s'agafen d'allà automàticament i es posen a l'espai on hi hagi la fitxa de trinxera (si no és a la posició 0) i des d'allà inicien el seu avenç.

4 Un cop mogudes totes les fitxes de tropes borbòniques del tauler, en tots els espais on hi hagi fitxes de tropes borbòniques i tropes barcelonines té lloc un combat (vegeu l'apartat «El combat»).

CASOS ESPECIALS

- * Quan, en avançar una fitxa de tropes borbòniques, aquesta entra en un espai on hi ha una o més tropes barcelonines, la fitxa de tropa borbònica hi finalitza el seu avenç, s'ignoren els espais que encara li queden per avançar i se li dona la volta.
- * Si una fitxa de tropes borbòniques entra (o roman al tauler després d'un combat) en un espai on hi ha un o més canons sense cap tropa barcelonina present, els canons s'eliminen i la fitxa de tropa borbònica pot continuar el seu avenç si encara li quedaven espais per avançar.
- * Si una fitxa de tropes borbòniques entra en un espai sense tropes barcelonines i amb una fitxa de derruït, la fitxa de tropa borbònica ignora aquell espai com un dels avenços que havia de fer i continua seguint la fletxa del mateix color amb el qual havia entrat en aquell espai.

Després de resoldre l'acció d'avenç, la carta d'atzar utilitzada es descarta, cap per amunt, al costat de la pila de cartes d'atzar. Si cal agafar una carta d'atzar per resoldre

un avenç i la pila s'ha esgotat, barregeu totes les cartes d'atzar descartades anteriorment per formar una nova pila de cartes d'atzar, cap per avall, al costat del tauler.

EXEMPLE 5

S'ha de resoldre un Avenç 3. Els jugadors han revelat la carta superior de la pila d'atzar i han consultat les tres primeres caselles del moviment: GROC, VERMELL i VERMELL. Amb aquest resultat, la fitxa de tropa borbònica de valor 8 fa el moviment següent.

GROC: del seu espai surt una fletxa groga i, per tant, la fitxa avança al **Baluard de Sant Pere-52**. Com que en aquest espai no hi ha cap tropa barcelonina i hi ha una fitxa de derruït, la fitxa borbònica no hi acaba el seu moviment GROC, sinó que segueix la fletxa groga que surt d'aquest espai i arriba fins a l'espai 24. En aquest espai tampoc no hi ha cap tropa, però hi ha una fitxa d'enderrocs que no té cap

efecte sobre l'avenç de la fitxa de tropa borbònica; per tant, acaba el seu moviment GROC en aquest espai.

VERMELL: des de l'espai 24, la fitxa de tropa borbònica segueix la fletxa vermella i avança cap a l'espai 33; hi troba només una fitxa de derruït, la qual cosa fa que el seu moviment no s'aturi i segueixi la següent fletxa vermella que la duu a l'espai 26, des d'on torna a avançar, perquè també hi ha una fitxa de derruït, fins a l'espai 34, on s'atura.

VERMELL: la fitxa de tropa borbònica no fa el darrer moviment, perquè el segon vermell l'ha dut a l'espai 34, on s'ha trobat amb tropes barcelonines (4 de la Coronela). Com que això provoca un combat, la fitxa de tropa borbònica ignora la resta d'avenços que li quedaven per fer.





EXEMPLE 6

Els jugadors han de resoldre un Avenç 1 seguint fletxes vermelles. En Víctor i la Victòria es posen alhora a avançar les fitxes de tropes borbòniques que hi ha al tauler, començant cada un per un extrem, per poder accelerar la partida: van agafant fitxes de tropes borbòniques del tauler amb la seva cara «disparant» visible, les avancen un espai seguint la fletxa vermella i les giren, de manera que quedin amb la seva cara «carregant» visible.

Acaben d'avançar-les, però s'adonen que encara hi ha dues fitxes al tauler amb la cara «disparant» cap per amunt.

Se'ls havia passat per alt!

Avancen la fitxa de tropa borbònica de valor 6 «disparant» seguint la fletxa vermella i va a parar a un espai on ja hi ha una altra fitxa de tropa borbònica de valor 6. Els jugadors decideixen retirar-les del tauler i posar-hi, en el seu lloc, una fitxa de tropa borbònica de valor 12, amb la seva cara «carregant» visible.

La fitxa de tropa borbònica de valor 4 avança seguint la fletxa vermella cap a l'espai buit, li donen la volta i queda amb la cara «carregant» visible.



EXEMPLE 7

S'ha de resoldre un Avenç 2. Els jugadors revelen la carta superior de la pila d'atzar i consulten les dues primeres caselles de la part Avenç borbònic: hi surt GROC i GROC.

Amb el primer avenç GROC, avancen les fitxes de tropes borbòniques de valor 3 i 4 al mateix espai, el **Baluard de Jonqueres-51**, i d'allà, el segon avenç GROC les duu a l'espai **Hort d'en Favà-22**, on les deixen girades amb la cara «disparant» visible.

Quant a la fitxa de tropa borbònica de valor 8, els jugadors l'avancen seguint la fletxa groga fins al **Baluard de Sant Pere-52**, corresponent al primer avenç GROC. El segon avenç no es fa, atès que en aquest espai s'ha trobat amb dues tropes barcelonines, amb les quals haurà de combatre. Els jugadors deixen la fitxa en el **Baluard de Sant Pere-52** i la giren perquè mostri la seva cara «disparant». El combat s'ha de resoldre després que totes les tropes borbòniques del tauler hagin avançat.



EXEMPLE 8

Els jugadors han de resoldre un Avenç 3: agafen la carta superior de la pila d'atzar i hi surt GROC, VERMELL i GROC.

Amb el primer GROC, la fitxa borbònica de valor 3 avança fins al **Baluard de Sant Antoni-44**, on es troba amb dos canons i una defensa de baluard de valor 2. Cap d'aquests elements no són tropes barcelonines i, per tant, no l'aturen; pot seguir avançant i, a més a més, elimina immediatament els dos canons.

Amb l'avenç VERMELL avança fins a l'espai 11 i, amb el darrer avenç GROC, fins al 13. Aquí s'atura i els jugadors li donen la volta, deixant-ne la cara «disparant» visible.



TRINXERA

Les fitxes de trinxera/campament tenen quatre posicions al tauler (0, 1, 2 i 3) que corresponen al campament, 1a paral·lela, 2a paral·lela i 3a paral·lela, respectivament. Quan una fitxa de trinxera/campament és a la posició 0 ha de mostrar la seva cara de campament. Pel que fa la resta de posicions, gireu la fitxa perquè mostri la seva cara de trinxera.

Per cada símbol de trinxera en el resultat del dau, els jugadors agafen, de la posició més endarrerida (la 0 és la més endarrerida i la 3 la més avançada) en què hi hagi fitxes de trinxera/campament, la primera lletra per ordre alfabètic i la posen a la posició següent (0 → 1 → 2 → 3). Si hi ha tropes barcelonines al mateix espai d'una fitxa de trinxera/campament, aquesta no es pot agafar per resoldre l'acció de trinxera del dau borbò-

EXEMPLE 9

Els jugadors han obtingut un resultat de Trinxera \otimes 5 en el dau d'accions borbòniques; per tant, han de resoldre els tres símbols seguint els criteris del resultat de trinxera:

1r: la posició més endarrerida en què hi ha fitxes de trinxera/campament és la 0, on hi ha la fitxa D (que mostra la seva cara de campament). Com que és l'única fitxa que hi ha a la posició 0, és l'escollida per avançar una posició fins a l'espai D1. Aquí li donen la volta i ara mostra la cara de trinxera.

2n: els jugadors tornen a mirar quina és la posició més endarrerida amb fitxes i ara és la 1 (la de 1a paral·lela), on hi ha la fitxa D. Com que també és l'única fitxa en aquesta posició, torna a ser l'escollida per avançar una posició, fins a l'espai D2.

3r: ara la posició més endarrerida amb fitxes de trinxera/campament és la 2 (2a paral·lela), on hi ha les fitxes B, D, E i F. En aquest cas, la fitxa que s'ha d'avançar és la B, la primera per ordre alfabètic; per tant, els jugadors avancen la fitxa de trinxera B fins a la posició B3.

Però si en aquesta mateixa situació s'hagués jugat una carta d'esdeveniments amb la indicació Trinxera \otimes -4, els jugadors haurien d'haver resolt aquest valor -4 de trinxera de la manera següent:

CASOS ESPECIALS

* **Trinxera \otimes +X:** en algunes cartes d'esdeveniments apareix aquesta indicació. S'ha de resoldre com el resultat d'un dels daus d'accions borbòniques. Així, per exemple, si en una carta apareix Trinxera \otimes +6 vol dir que cal moure les fitxes de trinxera com si fos un resultat del dau borbònic de 6 símbols.

* **Trinxera \otimes -X:** com en el cas anterior, aquesta indicació vol dir que s'ha de resoldre una acció de trinxera igual a X símbols, però en aquest cas el valor X indicat s'ha d'aplicar en sentit contrari, seguint els criteris següents:

Tantes vegades com indiqui aquest valor, els jugadors agafen, de la posició més avançada en què hi hagi fitxes de trinxera, la darrera lletra per ordre alfabètic i la posen a la seva posició anterior (3 → 2 → 1 → 0). Si una fitxa de trinxera és al mateix espai que tropes barcelonines, no es pot agafar per resoldre aquesta acció de trinxera; al final de l'acció s'ha de resoldre el combat en aquell espai.

nic; al final de l'acció s'ha de resoldre el combat en aquell espai (vegeu l'apartat «El combat»).

Els símbols del resultat de trinxera que no es poden aplicar (perquè totes les fitxes de trinxera ja són a la seva

posició de 3a paral·lela o perquè les fitxes de trinxera que no són a la posició de 3a paral·lela no es poden agafar atès que al mateix espai hi ha tropes barcelonines) no produeixen cap efecte.



1r: la fitxa de trinxera C s'hauria d'agafar de la 3a paral·lela C3 i posar-la a la 2a paral·lela C2.

2n: la fitxa de trinxera A s'hauria de d'agafar de la 3a paral·lela A3 i posar-la a la 2a paral·lela A2 (les dues primeres fitxes de trinxera escollides haurien estat la C i la A, perquè són les que estan en les posicions més avançades).

3r: ara la posició més avançada amb fitxes de trinxera seria la 2a paral·lela. La darrera lletra per ordre alfabètic amb fitxa de trinxera seria la F i, per tant, l'agafarien i la posarien a la seva posició de 1a paral·lela F1.

4t: finalment, agafarien la fitxa de trinxera E i la posarien a la seva posició de 1a paral·lela E1.

5 ACCIONS BARCELONINES

Per realitzar les accions barcelonines, el jugador disposa de tants punts d'acció (PA) com el valor de l'indicador **GENERALITAT** en aquest moment. Pot combinar les accions que vulgui, en l'ordre que vulgui i tantes vegades com vulgui, sempre limitat a la quantitat de PA disponibles. Hi ha quatre tipus d'accions: les de **moviment**, les d'**indicadors**, les d'**artilleria** i les de **defensa**. Les possibles accions de cada tipus són:

	Acció	PA
MOVIMENT	Moure 1 o més tropes barcelonines	1
	Guarició	3
INDICADORS	Millorar 1 indicador sense tropa present	2
	Millorar 1 indicador amb tropa present	1
ARTILLERIA	Moure 1 canó	1
	Disparar 1 canó	1
	Reparar 1 canó	3
DEFENSES	Eliminar 1 fitxa d'enderrocs/derruït	1
	Afegir 1 defensa de baluard	1

NOTA: els costos de les accions barcelonines d'aquesta taula coincideixen amb la columna «Cost Prioritari» de la taula impresa al tauler.

ACCIONS DE MOVIMENT

• Moure 1 o més tropes barcelonines

Pots moure:

- * una única tropa barcelonina d'un espai de Barcelona a un altre espai de Barcelona adjacent, fins a dues vegades consecutives, o
- * una o més tropes barcelonines d'un espai a un altre espai adjacent.

Dos espais són adjacents si comparteixen un mateix costat; els espais que es toquen només per un vèrtex no són adjacents.

Aquesta acció no obliga a moure totes les tropes barcelonines d'un espai; es poden moure totes, algunes o només una, però totes les que ho facin es mouen a un mateix espai.



EXEMPLE 10

És el torn de la Victòria i ha de fer les accions barcelonines. Consulta l'indicador **GENERALITAT** i veu que té 4 PA disponibles. Decideix fer-los servir per moure les tropes barcelonines de l'espai 12 i reorganitzar els defensors en aquell pany de muralla.

1r PA: mou dues peces d'infanteria i dues de la Coronela de l'espai 12 al 45, on ja n'hi ha una d'infanteria.

2n PA: de les tropes barcelonines que hi ha a l'espai 45 (tres d'infanteria i dues de la Coronela), mou una d'infanteria i dues de la Coronela a l'espai **Baluard de Sant Antoni-44**, de manera que s'afegeixen als dos canons i a la defensa de baluard de valor 2 que ja hi havia, mentre dues d'infanteria romanen a l'espai 45.

3r PA: mou una de les peces de la Coronela de l'espai 12 al **Baluard de Tallers-46**.

4t PA: mou a l'espai de muralla 47 una de les dues peces de la Coronela que queden a l'espai 12.

Finalment, a l'espai 12 queda una peça de la Coronela.

MOVIMENTS ESPECIALS

* **La Rambla:** a efectes de moviment, la franja de la Rambla serveix per transformar en adjacents tots els espais que hi estan en contacte. D'aquesta manera, per exemple, una tropa barcelonina que sigui a l'espai 15, amb 1 PA es pot moure a l'espai Baluard de l'Àngel-48.

* **Els campaments:** les tropes barcelonines poden entrar i sortir d'un campament a partir de qualsevol dels dos espais cap al qual es dirigeix alguna de les dues fletxes que surten del campament. Però els campaments no són adjacents entre ells i, per tant, una tropa barcelonina **NO** es pot moure directament d'un campament a un altre.



EXEMPLE 11

Hi ha una peça de la Coronela i una d'infanteria a l'espai 15. Amb 1 PA es poden moure juntes a qualsevol dels espais adjacents al seu: 14, 13, 42, 41, 31 i 25; però, a més, utilitzant el moviment especial de la Rambla, es poden moure a 58, 12, 47, 48 i 21.

El jugador, però, només en vol moure una d'elles, i utilitza 1 PA per moure dues vegades consecutives la peça d'infanteria: 15 a 21 utilitzant el moviment especial de la Rambla que fa que aquestes dues caselles es considerin adjacents, i llavors de 21 a 22.



EXEMPLE 12

Es el torn d'en Víctor i vol atacar els campaments borbònics. Té una infanteria davant dels campaments C i D. Per atacar-los tots dos, primer hauria de moure la infanteria a un dels dos campaments, després moure de tornada a l'espai on és ara i, tot seguit, moure a l'altre campament, ja que no es pot moure directament d'un campament a un altre. Això li costaria 3 PA. També té una segona infanteria davant de les fitxes de trinxera A i B, que són a la seva posició 1 (la paral·lela) perquè ja s'ha començat a construir la trinxera. En aquest cas, en Víctor podria moure la infanteria a un dels dos espais i, a continuació, tornar a moure a l'altre; això li costaria 2 PA.

• Guarició

Es resol igual que quan es provoca una guarició com a efecte del moviment del disc de reforços en el marcador borbònic.

ACCIONS D'INDICADORS

• Millorar I indicador sense tropa present

Cada indicador (**GENERALITAT**, **PORT**, **POLVORÍ**, **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR**) té associat un espai de Barcelona amb el mateix nom, excepte en el cas dels hospitals (**SANTA CREU** i **SANTA MARIA DEL MAR**) que són dos espais

separats. Moure l'agulla d'un indicador una casella en sentit horari costa 2 PA, si a l'espai de Barcelona associat no hi ha cap tropa barcelonina (en el cas dels hospitals, si no hi ha cap tropa barcelonina a cap dels dos espais).

• Millorar I indicador amb tropa present

Igual que el cas anterior, però si a l'espai de Barcelona associat hi ha alguna tropa barcelonina present, moure l'agulla de l'indicador una casella en sentit horari costa 1 PA (en el cas dels hospitals, només cal que hi hagi alguna tropa barcelonina en un dels dos espais).



EXEMPLE 13

En aquest punt de la partida, els jugadors no tenen cap tropa barcelonina ni a l'espai **PORT** ni a l'espai **Polvorí-36**. Per tant, si volen millorar els indicadors respectius, els costa 2 PA per cada casella de l'indicador.

En canvi, a l'espai **Generalitat-32** sí que hi ha una tropa barcelonina; per tant, millorar una casella l'indicador **GENERALITAT** només els costa 1 PA.

Així mateix, millorar una casella l'indicador **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR** també els costa 1 PA, perquè tot i que no hi hagi cap tropa barcelonina a l'espai **Santa Creu-14**, sí que hi ha tropes barcelonines a l'espai **Santa Maria del Mar-34**.

ACCIONS D'ARTILLERIA

• Moure I canó

Moure una fitxa de canó des del seu espai actual a un espai adjacent costa 1 PA.

MOVIMENT ESPECIAL

* **La Rambla:** pots moure els canons entre espais adjacents a la Rambla com en el cas de l'acció de moure tropes barcelonines.

• Disparar I canó

Cada peça de canó **només** pot disparar un vegada per torn. Quan un canó dispara sobre un espai, elimina una quantitat de tropes borbòniques igual al valor de l'indicador **POLVORÍ** en aquell moment. L'espai objectiu ha de ser a:

- * qualsevol espai adjacent, o
- * si el canó és en un baluard, pot ser un espai fora de Barcelona que compleixi les dues condicions següents:
 - estar situat, com a màxim, a quatre espais de distància i
 - que des d'aquest espai hi hagi una combinació de moviment borbònic (seguint les fletxes dels espais) que dugui fins al baluard on hi ha el canó, sense passar prèviament per cap espai de Barcelona.

Els jugadors redueixen el valor de combat de les tropes borbòniques de l'espai al qual han disparat, tants punts com el valor de l'indicador **POLVORÍ** en aquell moment.

EXCEPCIONS:

- * Els canons, des del baluard de **MONTJUÏC**, arriben a **sis espais de distància** en lloc de quatre.
- * Per a les fitxes de tropes borbòniques que reben trets de canons que són a **MONTJUÏC** o al **BALUARD DE SANTA MADRONA-41**, es poden utilitzar les icones de canons blaus per cercar una combinació de moviment borbònic fins al baluard des d'on se'ls dispara.
- * La possessió de la **bandera de Santa Eulàlia** augmenta en 1 el valor donat per l'indicador **POLVORÍ**; durant el seu torn, el jugador inicial disposa d'aquest valor superior de **POLVORÍ** a l'hora de disparar els canons.
- * Disparar sobre un espai de campament no té cap efecte.

EXEMPLE 14

En Víctor disposa de 6 PA (l'indicador **GENERALITAT** és a 6) per resoldre les accions barcelonines i té l'indicador **POLVORÍ** amb valor 3.

1r PA: com que a l'espai **Polvorí-36** hi ha una peça de la Coronela, utilitza el punt per moure l'agulla de l'indicador **POLVORÍ** una casella en sentit horari, de manera que passa a tenir valor **4**.

2n PA: vol disparar amb el canó que té a l'espai **21**. Com que no és en un espai de baluard, només pot disparar a espais adjacents. Dispara contra la fitxa de tropa borbònica de l'espai adjacent. Com que el valor de l'indicador **POLVORÍ** és **4**, elimina la fitxa borbònica.

3r PA: mou el canó de l'espai **Santa Creu-24** a l'espai **Baluard de l'Àngel-48**, utilitzant el moviment de **La Rambla**.

4t PA: ara el canó és en un baluard i, a més de disparar a espais adjacents, també pot disparar fins a 4 espais de distància fora de Barcelona. Dispara contra la fitxa de tropa borbònica de valor 6, que és a quatre espais de distància i hi ha una combinació de moviment borbònic que la connecta directament amb el baluard on hi ha el canó (GROCC▶ -VERMELLE▶ -VERMELLE▶ -GROCC▶). Com que el valor de l'indicador **POLVORÍ** és **4**, canvia la fitxa de tropa borbònica de valor 6 per una de valor 2.

5è PA: vol tornar a disparar amb el segon canó que hi ha al **Baluard de l'Àngel-18**. No pot disparar contra



la fitxa de tropa borbònica de valor 3 de l'esquerra perquè, tot i ser a tres espais de distància i haver-hi una combinació de moviment borbònic que duu fins al baluard (GROCC▶ -GROCC▶ -GROCC▶), aquesta trajectòria passa per un espai de Barcelona, el **47**. En aquest cas, dispara contra la fitxa de tropa borbònica de valor 4, que és eliminada.

6è PA: mou la peça de la Coronela de l'espai **Hort d'en Favà-22** al **Baluard de Jonqueres-51**.

• Reparar un canó

S'agafa un canó del requadre **FERITS** i es col·loca en un espai de baluard.

ACCIONS DE DEFENSA

• Eliminar una fitxa d'enderrocs/derruït

Elimina una fitxa d'enderrocs/derruït (independentment de la cara que mostri) que sigui en un espai de Barcelona en el qual hi hagi una tropa barcelonina o sigui adjacent a un espai on hi hagi una tropa barcelonina. La fitxa d'enderrocs/derruït es torna a la pila de fitxes d'enderrocs/derruït.

• Afegir una defensa de baluard

Pots afegir una fitxa de defensa de baluard a un baluard, amb la seva cara «+I» visible, o bé girar una fitxa de defensa de baluard «+I» que ja sigui en un espai de baluard, de manera que quedi amb el seu costat «+2» visible. En un baluard només hi pot haver una fitxa de defensa de baluard.

EXEMPLE 16

Durant el seu torn, la Victòria disposa de 5 PA.

1r PA: elimina la fitxa de derruït de l'espai **45**, perquè hi ha una tropa barcelonina al mateix espai.

2n PA: elimina la fitxa de l'espai **12**, perquè és adjacent a un espai amb tropa barcelonina (en aquest cas, a més d'un espai amb tropa barcelonina: **45**, **46** i **47**).

3r PA: afegeix una defensa de baluard a l'espai **44**: gira la fitxa perquè mostri la cara «+2».

4t PA: afegeix una defensa de baluard a l'espai **46**: hi posa una fitxa de defensa de baluard amb la cara «+1» visible.

5è PA: torna a afegir una defensa de baluard a l'espai **46**: dóna la volta a la fitxa, de manera que mostri «+2».



EXEMPLE 15

El canó situat al **Baluard de Santa Madrona-41** pot disparar a tots els espais on hi ha fitxes de tropes borbòniques de valor 3, però a cap de les fitxes de tropes borbòniques de valor 6.

La fitxa de tropa borbònica de valor 3 més allunyada és a quatre espais de distància i s'hi pot traçar un moviment que dugui fins al baluard (VERMELLE▶ -GROCC▶ -GROCC▶ -CANÓ BLAU▶ o també VERMELLE▶ -CANÓ BLAU▶ -GROCC▶ -CANÓ BLAU▶).



6 FINAL DEL TORN

- 1 Els efectes d'algunes cartes es produeixen al final del torn d'un jugador. Si un jugador ha de resoldre més d'un efecte al final del seu torn, ell decideix en quin ordre els resol.
- 2 Comproveu que no es doni cap de les situacions que provoquen el final de la partida per derrota dels jugadors.
- 3 Elimineu qualsevol fitxa de tropa borbònica, tropa barcelonina o fitxa de campament borbònic arrasat que sigui en un espai de campament o que tingui una fitxa de campament (vegeu l'apartat «Combats en campaments»).

EXEMPLE 17

Durant la **RESOLUCIÓ DE L'EFECTE DE LA CARTA** del torn actual, en Víctor ha atacat tres campaments borbònics. En tots tres casos ha guanyat el combat, així que ha posat una fitxa de campament borbònic arrasat a cada un. Com que només tenia 5 PA, la peça de la Coronela que ha atacat el campament de **Mas Guinardó** no ha pogut abandonar-lo i s'hi ha quedat. Al final del torn, en Víctor comprova que no es doni cap de les situacions que poden provocar el final de la partida: no és el cas. A continuació, elimina les tres fitxes de campament borbònic arrasat i la peça de la Coronela del campament de **Mas Guinardó**.



FINAL DE LA RONDA

- 1 Algunes cartes provoquen efectes que s'han de resoldre al final de la ronda. En cas que calgui resoldre més d'un efecte al final de la ronda, els jugadors trien l'ordre en el qual es resolen.
- 2 Sense efecte (aquest punt del final de la ronda està reservat per a les regles de partida competitiva).
- 3 El jugador inicial dona la bandera de Santa Eulàlia al jugador de la seva esquerra, que serà el jugador inicial la pròxima ronda.
- 4 Tots els jugadors descarten les cartes que han jugat durant la ronda i les retornen a la capsa.

FINAL DE L'ETAPA I / II / III

Si l'etapa que s'ha jugat és la I o la II, es comença una nova etapa seguint l'esquema anterior. Si l'etapa que s'ha jugat és la III, el joc continua amb la seqüència especial de l'etapa IV.

ETAPA IV: L'11 DE SETEMBRE DE 1714

- 1 El jugador inicial recull les tres cartes que li queden a la mà a cada jugador. Les barreja i en tria una a l'atzar.
- 2 L'etapa IV només consta d'una ronda amb un únic torn, que es resol seguint els passos normals del torn, però utilitzant aquesta darrera carta.

EL COMBAT

Si després de resoldre una acció borbònica d'avenç, una acció barcelonina o una acció del text d'una carta, hi ha tropes barcelonines i borbòniques en un mateix espai, s'hi ha de resoldre el combat. Per a això, seguiu els passos següents:

- 1 **Calculeu el valor total de combat** de cada bàndol:
BORBÒNICS = suma del valor de les fitxes de tropes borbòniques presents.
BARCELONINS = suma del valor de combat de les tropes barcelonines + valor de l'indicador **POLVORÍ** (només si el combat és en un espai de Barcelona) + valor de defensa de baluard (només si el combat és en un espai de baluard que contingui fitxa de defensa de baluard).

TROPA BARCELONINA	VALOR DE COMBAT
CORONELA	1
INFANTERIA	3



ATENCIÓ

La possessió de la **bandera de Santa Eulàlia** (la fitxa de jugador inicial) augmenta en 1 el valor donat per l'indicador **POLVORÍ**: durant el seu torn, el jugador inicial disposa d'aquest valor superior durant els combats.

- 2 El bàndol amb **més valor de combat**, guanya el combat i rep baixes:
 - **Si els guanyadors són els BORBÒNICS**: reduïu el valor de combat de les tropes borbòniques tants punts com el valor de combat que tenien els barcelonins.
 - **Si els guanyadors són els BARCELONINS**: del valor de combat que tenien els borbònics, resteu-ne el valor de l'indicador **POLVORÍ** i el de les defenses de baluard (si n'hi havia). Si després d'això encara queda un valor positiu, aquest és el nombre de baixes que han d'assumir les tropes barcelonines de l'espai. Apliqueu aquestes baixes a les tropes barcelonines que hi havia en el combat: d'una en una, elimineu tropes barcelonines de l'espai fins que s'arribi a aquest nombre de baixes (podeu repartir les baixes entre la infanteria i la Coronela, com millor us convingui). Cada tropa barcelonina assumeix un nombre de baixes igual al seu valor de combat.
- 3 El bàndol amb **menys valor de combat** (o els dos bàndols, si empaten), perd el combat:
 - **Si els derrotats són els BORBÒNICS**: elimineu totes les fitxes de tropes borbòniques de l'espai.
 - **Si els derrotats són els BARCELONINS**: elimineu totes les tropes barcelonines de l'espai.

ATENCIÓ: si a una tropa barcelonina se li ha d'aplicar un nombre de baixes inferior al seu valor de combat, la tropa barcelonina no queda eliminada; una tropa barcelonina només és eliminada si se li aplica un nombre de baixes igual al seu valor de combat.

TROPES BARCELONINES ELIMINADES

Segons on era la tropa barcelonina (infanteria o Coronela) quan és eliminada, es col·loca a diferents llocs:

- **ESPAI DE BARCELONA:**
la tropa barcelonina eliminada va a **FERITS**.
- **ESPAI FORA DE BARCELONA:**
la tropa barcelonina eliminada va a **RESERVA**.

COMBATS ESPECIALS

COMBATS EN CAMPAMENTS

Si una o més tropes barcelonines entren en un espai de campament que no estigui arrasat.

- 1 Si en el campament hi ha una fitxa de tropes borbòniques com a resultat d'un combat anterior en aquest campament, deixeu-hi aquesta fitxa. En cas contrari, poseu a l'espai de campament una fitxa de tropes borbòniques del mateix valor que el que indiqui el disc de reforços en el marcador borbònic.
- 2 Resoleu el combat normalment, però amb els canvis següents:
 - **Si han guanyat els borbònics:** deixeu la fitxa de tropes borbòniques resultant del combat en aquest espai. Si més endavant en aquest torn es produeix un avenç, no afegiu cap fitxa de tropes borbòniques en aquest campament i avanceu aquesta fitxa de tropes borbòniques resultant del combat.
 - **Si han guanyat els barcelonins:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat al campament i tireu enrere una casella el disc de bateries en el marcador borbònic.
 - **Si han empatat:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat al campament.

Si es mouen tropes barcelonines a un espai de campament borbònic on hi ha una fitxa de campament borbònic arrasat, no es produeix combat (atès que no hi queda cap tropa borbònica) ni es torna a endarrerir el disc de bateries en el marcador borbònic.

COMBATS EN ESPAIS AMB FITXA DE TRINXERA

Les sis fitxes de trinxera són una extensió dels sis campaments a partir dels quals es forma la trinxera d'atac. Així, els combats als espais que contenen una fitxa de trinxera es resolen com si es produïssin al seu campament en la posició 0. A l'hora de resoldre un combat en un espai amb fitxa de trinxera:

EXEMPLE 18

El valor de l'indicador **POLVORÍ** és 4 i, després de fer tots els avenços de les fitxes borbòniques, s'han donat els tres combats següents:

Combat 1: en un espai fora de Barcelona, 1 peça d'infanteria s'enfronta a 4 tropes borbòniques.

Calculem el valor de combat de cada bàndol:

Valor de combat borbònic = 4

Valor de combat barceloní = 3 (no es pot sumar el valor de l'indicador **POLVORÍ** perquè el combat és fora de Barcelona)

Bàndol perdedor

Barcelonins: s'eliminen les tropes barcelonines (la peça d'infanteria se'n va a **RESERVA** perquè el combat era fora de Barcelona).

Bàndol victoriós

Borbònics: es redueix el valor de les fitxes de tropes borbòniques (4) tants punts com el valor de combat dels barcelonins (3). Canviem la fitxa de tropa borbònica de valor 4 per una de valor 1.

Combat 2: a l'espai **Baluard de Sant Pere-52**

s'enfronten 9 borbònics contra 1 peça d'infanteria i 1 de la Coronela.

Calculem el valor de combat de cada bàndol:

Valor de combat borbònic = 9

Valor de combat barceloní = 8 (3 infanteria + 1 Coronela + 4 **POLVORÍ**)

Bàndol perdedor

Barcelonins: s'eliminen les tropes barcelonines (ambdues peces van a **FERITS** perquè el combat era en un espai de Barcelona).

Bàndol victoriós

Borbònics: es redueix el valor de les fitxes borbòniques (9) tants punts com el valor de combat dels barcelonins (8). Canviem la fitxa borbònica de valor 9 per una de valor 1.

Combat 3: a l'espai **53** s'enfronten 8 borbònics contra 1 peça d'infanteria i 2 de la Coronela que compten amb una defensa de baluard de valor 2.

Calculem el valor de combat de cada bàndol:



Valor de combat borbònic = 8

Valor de combat barceloní = 11 (3 infanteria + 1 Coronela + 1 Coronela + 4 **POLVORÍ** + 2 defensa de baluard)

Bàndol perdedor

Borbònics: s'eliminen totes les fitxes borbòniques.

Bàndol victoriós

Barcelonins: del valor de combat dels borbònics (8) en restem el valor de combat del **POLVORÍ** i de la defensa de baluard: $8 - 4 - 2 = 2$. Aquest és el nombre de baixes que cal aplicar a les tropes barcelonines. El jugador podria decidir aplicar primer un punt a una Coronela i llavors el segon punt a l'altra Coronela, amb la qual cosa les dues peces de la Coronela anirien al requadre **FERITS** i la infanteria romandria a l'espai amb la fitxa de defensa de baluard. Però en lloc d'això, els jugadors decideixen que la infanteria assumeixi els dos punts de baixes. Com que el valor de combat de les peces d'infanteria és de 3, els 2 punts no són suficients per eliminar-la i es manté a l'espai, amb la qual cosa, al final del combat queden a l'espai la infanteria i les dues peces de la Coronela amb la fitxa de defensa de baluard de valor 2.

EXEMPLE 19

Durant les accions barcelonines, la Victòria ha mogut una peça d'infanteria fins a la posició de 2a paral·lela de la trinxera del campament **A**. Al campament **A** no hi ha cap fitxa de tropes borbòniques com a resultat de combats anteriors en aquest torn, així que es consulta el valor del disc de reforços. En aquest moment, el disc de reforços és en una casella de valor **2** i, per tant, es posa una fitxa de tropes borbòniques de valor 2 a l'espai on hi ha el combat. Es resol el combat entre la peça d'infanteria i la fitxa borbònica de valor 2; la fitxa borbònica és eliminada i la infanteria es manté il·lesa perquè té valor de combat 3. Tot seguit, atès que és una victòria barcelonina en un espai amb fitxa de trinxera:

- es posa una fitxa de campament borbònic arrasat en la posició **O** del campament **A**;
- el disc de bateries retrocedeix una casella en el marcador borbònic;

- en aquell moment, al campament **A** hi ha una fitxa de bateries borbòniques, que també és eliminada i, en conseqüència, el disc de bateries retrocedeix una altra casella en el marcador borbònic; i
- la fitxa de trinxera del campament **A** s'endarrereix una posició, des de l'**A2** (on hi ha hagut el combat) a l'**A1**. A la Victòria li queda 1 PA per utilitzar. Si tornés a moure la infanteria a la posició **A1** no hi hauria cap combat, perquè el campament ha estat arrasat i ja no hi queden borbònics; ni faria retrocedir el disc de bateries, perquè ja les ha destruïdes en el combat anterior, però sí que tornaria a endarrereix la fitxa de trinxera, que aniria a parar a la posició **O** del campament **A**. En canvi, decideix utilitzar el PA que li queda per moure la



infanteria a l'espai on hi ha la fitxa de trinxera **B**. Allà torna a resoldre un combat com el del cas anterior, contra una fitxa de tropes borbòniques de valor 2; guanya el combat i té els mateixos efectes que el combat de la trinxera **A**, excepte que, en aquest cas, al campament **B** (posició **O**) no hi ha cap fitxa de bateries borbòniques.

1 Si en el campament corresponent (posició **O**) no hi ha cap fitxa de tropes borbòniques com a resultat d'un combat anterior, poseu a l'espai del combat una fitxa de tropes borbòniques del mateix valor que indiqui el disc de reforços en el marcador borbònic. En cas contrari, poseu la fitxa de tropa borbònica que hi ha al campament corresponent, a l'espai del combat.

2 Resoleu el combat normalment entre les tropes barcelonines que hi ha a l'espai amb la fitxa de trinxera i les tropes borbòniques, però amb els canvis següents:

- **Si han guanyat els borbònics:** deixeu la fitxa de tropes borbòniques resultant del combat a l'espai del campament (posició **O**) corresponent a aquella porció de la trinxera. Si més endavant en aquest torn es produeix un avenç, no afegiu cap fitxa de tropes borbòniques en aquest campament (posició **O**) i avanceu aquesta fitxa de tropes borbòniques resultant del combat (vegeu l'apartat «Avenç»).
- **Si han guanyat els barcelonins:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat al campament corresponent (espai **O**), tireu enrere una casella el disc de bateries en el marcador borbònic i endarrereix una posició la fitxa de trinxera que era present a l'espai on ha tingut lloc el combat.
- **Si han empatat:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat al campament corresponent (espai **O**).

Si es mouen tropes barcelonines a un espai amb fitxa de trinxera, al campament (posició **O**) de la qual hi ha una fitxa de campament

borbònic arrasat, no es produeix combat (atès que no hi queda cap borbònic) ni es torna a endarrereix el disc de bateries en el marcador borbònic, però la fitxa de trinxera corresponent a aquell campament sí que es torna a endarrereix automàticament una posició.

FITXES DE BATERIES BORBÒNIQUES

Algunes cartes obliguen a posar fitxes de bateries borbòniques en alguns espais fora de Barcelona. Si una o més tropes barcelonines guanyen un combat en un espai amb fitxes de bateries borbòniques (o no hi ha hagut combat però hi ha presents tropes barcelonines al mateix espai que fitxes de bateries borbòniques sense tropes borbòniques que les defensin) o en un espai amb fitxa de trinxera que tingui una o més fitxes de bateries borbòniques al campament corresponent (posició **O**), les fitxes de bateries borbòniques s'eliminen del tauler i el disc de bateries s'endarrereix tantes caselles en el marcador borbònic com el nombre de fitxes de bateries borbòniques que s'han eliminat.

COMBATS EN HOSPITALS

Es pot donar el cas que, a causa de l'aparició de tropes barcelonines en un espai d'hospital (com a resultat d'una guarició), es produeixi un combat. Tan bon punt s'hagin afegit a l'hospital les tropes barcelonines corresponents en funció de l'indicador **SANTA CREU / SANTA MARIA DEL MAR**, els jugadors han de resoldre el combat.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida es pot acabar de dues maneres:

DERROTA DELS JUGADORS

Si al final del torn d'un jugador es dona alguna de les situacions següents, la partida s'acaba i **els jugadors han perdut:**

- queden menys de tres peces de la Coronela en espais de Barcelona,
- hi ha alguna fitxa de tropes borbòniques a l'espai **PLATJA O**
- hi ha quinze o més fitxes d'enderrocs/derruït sobre el tauler (la majoria seran a espais de Barcelona, però algunes cartes obliguen els jugadors a posar fitxes d'enderrocs/derruït en els indicadors).

CONSELL: quan formeu la pila de fitxes d'enderrocs/derruït, separeu-les en dos grups, un format per quinze fitxes, de manera que tingueu una referència clara de la quantitat de fitxes d'enderrocs/derruït que hi ha en tot moment al tauler.

VICTÒRIA DELS JUGADORS

Si els jugadors **resolen l'etapa IV** i no s'ha acomplert cap de les condicions de derrota al final de la ronda, significa que han superat la gesta històrica d'aguantar fins l'11 de setembre de 1714. **Enhorabona, heu guanyat la partida!**

REGLES DE PARTIDA COMPLETA

Si ja us heu enfrontat a *Victus* amb les regles de primera partida, ara podeu continuar llegint fins a dominar el reglament complet. Amb les regles de partida completa obtindreu una visió global dels esdeveniments històrics que es narren a la novel·la i descobrireu tots els reptes que el joc us pot oferir. Ara bé, també comprovareu que augmenta la dificultat del joc; si voleu modular aquesta dificultat, al final de les regles, en l'apartat «Com ajustar la dificultat» trobareu indicacions quant als paràmetres que podeu variar per fer que el joc sigui més fàcil o més difícil.

A continuació trobareu les regles que cal afegir o modificar respecte a les regles de primera partida, que ja coneixeu, per poder jugar una partida completa de *Victus*. Totes les regles que no apareixen específicament en aquest apartat es mantenen exactament igual que en el cas de primera partida.

MODIFICACIONS A LES REGLES DE PRIMERA PARTIDA

PREPARACIÓ

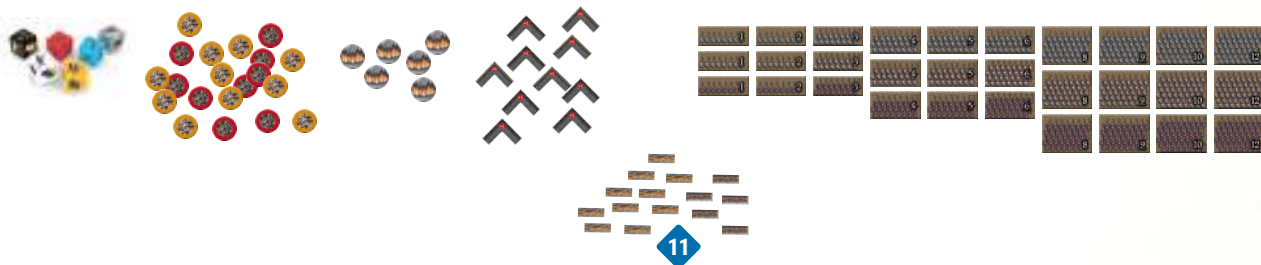
- 2 **Prepareu els indicadors.** Poseu les fletxes dels quatre indicadors (**GENERALITAT**, **PORT**, **POLVORÍ** i **SANTA CREU / SANTA MARIA**) de manera que assenyalin la casella amb el valor de color vermell.
- 3 **Situeu els canons.** Poseu un canó a cada espai de baluard, tret del **BALUARD DE SANTA MADRONA-4I** i del **BALUARD DE LLEVANT-56**; dos a **RESERVA** i dos a **FERITS**.
- 4 **Situeu les infanteries.** Poseu una peça d'infanteria a cada espai de baluard, dues a **RESERVA** i una a l'espai **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR**.
- 5 **Situeu la Coronela.** Poseu una peça de la Coronela a cada espai de Barcelona que no sigui de baluard, tres a **RESERVA** i dues a l'espai **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR**.
- 7 **Poseu els discs borbònics.** Poseu el disc de reforços i el disc de mina a la casella **0** del marcador borbònic, i el disc de bateries a la casella **1** del mateix marcador.
- 11 **Apileu les defenses de baluard, les barricades i els orgues.** Agafeu les deu fitxes de defenses de baluard, les deu fitxes de barricades i les cinc fitxes d'orgues, i deixeu-les al costat del tauler, en tres piles ben separades.
- 15 **Prepareu les piles de cartes d'esdeveniments.** Agafeu les cartes d'esdeveniments/líders i separeu-les en tres piles segons el seu dors. Barregeu cada pila i deixeu-les, cap per avall, al costat del tauler.

Sa maniobra de la qual m'havia parlat Don Antonio consistia a enviar una nombrosa expedició per mar, més de mil homes amb acompanyament d'artilleria, i desembarcar-la a la rereguarda de l'enemic. La seva missió era alçar el país de darrere el cordó. Quan haguéssim reclutat prou voluntaris atacariem el cordó borbònic per darrere, coordinats amb una sortida general de la Coronela barcelonina. En Pòpoli es veuria atrapat entre dos focs.

L'Expedició del Diputat Militar va ser un fracàs, a *Victus - Barcelona 1714* els jugadors tenen la possibilitat d'aconseguir-ne un millor resultat.

Tot i que no hi van participar membres de la Coronela, la presència d'aquestes peces a l'Expedició del Diputat Militar representa els centenars de voluntaris no professionals que s'hi van unir amb l'esperança d'ajudar en l'alliberament de Barcelona.

ANTONI BERENGUER



INICI DE L'ETAPA I / II / III

El nombre de cartes que es reparteix a cada jugador a l'inici de l'etapa i el nombre de rondes que es jugaran durant cada etapa, és el següent:

JUGADORS	CARTES	RONDES
2	7	6
3	5	4
4	4	3

TORN DE CADA JUGADOR

2 RESOLUCIÓ DE L'EFECTE DE LA CARTA

En una partida completa es poden jugar cartes d'esdeveniments o de líders. Els efectes d'una carta d'esdeveniments es resolen tal com s'ha explicat a les regles de primera partida. Els efectes d'una carta de líders duren més enllà del torn del jugador en què es juguen. Les cartes de líders tenen les característiques següents:

- * Cada carta de líder fa referència a un personatge de la novel·la *Victus*: en l'apartat de l'efecte de la carta apareix, en primer lloc, la indicació que es tracta d'una carta de líder, amb el text «Líder barceloní» o «Líder borbònic»; a continuació, apareix el nom del personatge de la novel·la a qui fa referència la carta. Per exemple: «Líder barceloní. Antoni de Villarroel».
- * Les cartes de líder mostren una imatge d'un personatge de la novel·la *Victus*, al costat de l'apartat de l'efecte.
- * Quan un jugador revela la carta triada per a la ronda i aquesta és un líder, es considera que a partir d'aquell moment el líder està actiu. Si el jugador ja tenia un altre líder actiu al seu davant, sobre la taula, l'ha de desactivar immediatament i retornar-lo a la capsa.
- * Les cartes de líder es mantenen a la taula un cop acabada la ronda. D'aquesta manera, els efectes es mantenen actius més enllà del torn en què s'ha jugat la carta. La resta d'apartats d'una carta de líder (modificació dels indicadors, accions barcelonines prioritàries) jugada en tornos anteriors que ja és a la taula davant del jugador, no tenen efecte.

- * Un líder es manté actiu fins que es desactivi, bé durant el mateix torn en què s'ha jugat o bé durant un torn posterior.
- * Un jugador només pot tenir actiu un líder alhora.
- * Quan un líder actiu es desactiva, el jugador el descarta i el retorna a la capsa. A partir d'aquell moment, l'efecte del líder queda cancel·lat.
- * Alguns personatges tenen més d'una carta de líder. Durant una partida poden estar actives diverses cartes de líder d'un mateix personatge. Cada carta de líder representa diferents facetes d'un personatge; així, els personatges més importants de la novel·la tenen diferents habilitats expressades en més d'una carta de líder.

EXEMPLE 20

En Víctor té un líder barceloní actiu (una carta del personatge Martí Zuviría) des de fa unes quantes rondes i ara juga una altra carta de líder barceloní (del personatge Rafael Casanova). Tan bon punt mostra la carta que ha jugat (l'activa), retorna la carta del líder Martí Zuviría a la capsa (la desactiva). Més endavant, la Victòria juga una carta que indica que es desactivi un líder barceloní. La Victòria també té un líder barceloní actiu (del personatge Antoni de Villarroel). Com que la carta no especifica que hagi de ser un líder del jugador que ha jugat la carta, decideix desactivar el líder del Víctor (Rafael Casanova), perquè considera que és més valuós mantenir actiu el seu líder (Antoni de Villarroel).

4 ACCIONS BORBÒNIQUES

Durant una partida completa, després de tirar els daus d'accions borbòniques, el jugador decideix en quin ordre els vol resoldre (no els ha de resoldre obligatòriament en l'ordre indicat a la taula corresponent). Tot i així, l'acció corresponent a cada dau s'ha de resoldre completament abans de resoldre el dau següent.



REFORÇOS

Guarició:

* PORT:

+1: agafa una tropa barcelonina de **RESERVA** i posa-la a l'espai especial **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR**.



EXEMPLE 21

Durant l'etapa I, en Víctor tira els daus d'accions borbòniques i treu Reforços +2 amb el blanc i Bombardeig 1 amb el gris. El disc de Reforços és a la casella 0 i el disc de Bateria, a la darrera casella de valor 2. En Víctor decideix resoldre primer el dau gris i després el dau blanc, perquè d'aquesta manera executa primer el bombardeig sobre dos espais de Barcelona, fent un impacte a cada un, i llavors avança el disc de reforços dues caselles cap a la dreta, on hi ha una icona de bateries que, al seu torn, fa avançar el disc de bateries una casella, fins a una de valor 3. Si hagués resolt els daus en l'ordre invers, primer el moviment del disc de reforços hauria dut el disc de bateries fins a la casella de valor 3 i llavors, en resoldre el bombardeig, aquest hauria estat sobre tres espais de Barcelona en lloc de dos.

Explota la mina: els borbònics fan esclatar la mina que han construït sota les muralles de Barcelona. Per resoldre l'explosió de la mina, el jugador revela una carta d'atzar i considera, a la part corresponent a l'etapa que s'estigui jugant, tantes caselles (d'esquerra a dreta) com el valor que indiqui el disc de mina en aquell moment. A cadascun dels espais afectats (els indicats a les caselles considerades a la carta) s'han d'aplicar tants impactes com el valor que indiqui el disc de reforços en aquell moment.

Els impactes com a resultat de l'explosió de la mina provoquen els mateixos efectes de baixes i fitxes d'enderrocs/derruït que els bombardeigs.

Un cop aplicades les baixes als espais de Barcelona, s'agafa el disc de mina i es posa a la casella 0 del marcador borbònic.

Si el disc de mina és a 0 quan aquesta explota, l'explosió no afecta cap espai de Barcelona.



BOMBARDEIG

A l'hora d'aplicar les baixes causades pels impactes d'un bombardeig en espais de Barcelona, cada baixa pot ser:

- * 1 tropa barcelonina,
- * 1 punt de defensa de baluard,
- * 1 canó,
- * 1 barricada o
- * 1 orgue.



TRINXERA

Cada símbol del resultat de trinxera que no es pugui aplicar (perquè totes les fitxes de trinxera ja són a la seva posició de 3a paral·lela o perquè les fitxes de trinxera que no són a la seva posició de 3a paral·lela no es poden agafar atès que al mateix espai hi ha tropes barcelonines) fa avançar el disc de mina una casella en el marcador borbònic.

CASOS ESPECIALS

* **Trinxera -X:** aquesta indicació no afecta el disc de mina. Tot i que el disc de mina no sigui a la casella 0 del marcador borbònic, aquesta indicació sempre afecta les fitxes de trinxera.

5 ACCIONS BARCELONINES

Com en les regles de primera partida, el jugador rep tants punts d'acció (PA) com el valor de l'indicador **GENERALITAT** en aquest moment. Però en una partida completa, les accions costen més PA que en el cas de primera partida: cada acció costa els PA indicats a la columna «Cost general» de la taula d'accions que hi ha al tauler. Ara bé, a cada torn, un dels grups d'accions (moviment, indicadors, artilleria o defenses) pot rebre una bonificació i tenir un cost reduït (vegeu la columna «Cost prioritari» de la mateixa taula). El grup d'accions que es pot fer a cost reduït apareix en l'apartat «Vint-i-quatrena Junta de Guerra» de la carta que ha jugat el jugador en el seu torn. Si en aquest apartat s'indica «Totes», vol dir que totes les accions barcelonines estan bonificades durant aquell torn.



EXEMPLE 22

La Victòria tira els daus d'accions borbòniques i obté Bombardeig ☀️ 2 amb el groc, Trinxera ⚔️ +1 amb el blau i Trinxera ⚔️ +3 amb el vermell. Primer resol el dau blau: agafa la fitxa de trinxera E de la seva posició en la 1a paral·lela i la posa a la 2a paral·lela, on coincideix amb una peça d'infanteria; per tant, ha de resoldre el combat. Com que el disc de reforços indica valor 2, la tropa barcelonina

guanya el combat, aconseguix que el disc de bateries s'endarrereixi una casella i fa que la fitxa de trinxera torni a la seva posició 1. Tot seguit posa una fitxa de campament borbònic arrasat a l'espai del campament borbònic E0. Després resol el dau vermell Trinxera ⚔️ +3: torna a agafar la fitxa de trinxera E i la posa a la seva posició 2, on es torna a trobar amb la infanteria. Encara li queden dos punts de trinxera per resoldre, però no pot agafar cap més fitxa de trinxera, atès que la trinxera E és en situació de combat perquè al seu espai hi ha una peça d'infanteria i que la resta de fitxes de trinxera ja són a la seva posició de 3a paral·lela. Per tant, avança dues caselles el disc de mina que és a la casella 0 del marcador borbònic. Després, torna a resoldre el combat. En aquest cas, la infanteria no lluita contra cap tropa borbònica, perquè el campament E té una fitxa de campament arrasat, i tampoc no torna a endarrerir el disc de bateries. En canvi, sí que torna a agafar la fitxa de trinxera i la posa a la posició E1. Tot seguit, resol el Bombardeig ☀️ 2 del dau groc.

EXEMPLE 23

La carta que ha jugat la Victòria durant el seu torn indica **ARTILLERIA** en l'apartat **VINT-I-QUATRENA JUNTA DE GUERRA**. Per tant, el cost en PA de les accions que vulgui fer la Victòria durant el seu torn serà el cost que apareix a la columna **COST GENERAL**, excepte per a les accions d'**ARTILLERIA** (moure un canó, disparar un canó o reparar un canó) que li costaran 1 PA, 1 PA i 3 PA, respectivament, tal com indica la columna **COST PRIORITARI** (en lloc dels 2 PA, 2 PA i 4 PA que s'indiquen a la columna **COST GENERAL** per a aquestes mateixes accions).

ACCIONS DE MOVIMENT

• **Enviar 1 «cuc» a fer una contramina**

El jugador elimina una tropa barcelonina que sigui a Barcelona i agafa el disc de mina i el posa a la casella 0 del marcador borbònic.

		Costos Accions	
		Cost General	Cost Prioritari
MOVIMENT	Moure 1 o més tropes barcelonines	2	1
	Guarició	4	3
	Enviar 1 «cuc» a fer una contramina *	2	1
INDICADORS	Millorar 1 indicador sense tropa present	3	2
	Millorar 1 indicador amb tropa present	2	1
	Canviar 1 carta *	3	2
ARTILLERIA	Moure 1 canó	2	1
	Disparar 1 canó	2	1
	Reparar 1 canó	4	3
DEFENSES	Eliminar 1 fitxa d'enderrocs/derruït	2	1
	Afegir 1 defensa de baluard	2	1
	Afegir 1 barricada *	2	1

* No disponibles per a Primera Partida

Per combatre les mines els assetjats procedeixen a excavar els seus propis túnels. L'objectiu és localitzar el de l'adversari, derruir-lo i així inutilitzar-lo. Una guerra de laberints sota terra, en què es crema, es fumeja i s'apunyala més que no es dispara. El nostre cap de «cucs» havia iniciat uns quants túnels sense aconseguir desembocar a la galeria principal dels borbònics.



ACCIONS D'INDICADORS

• **Canviar 1 carta**

Tots els jugadors es descarten d'una carta de les que tinguin a la mà en aquell moment, n'agafen una de nova de la pila corresponent a l'etapa que s'estigui jugant i la incorporen a la seva mà.

Aquesta acció no es pot fer durant l'etapa IV.



EXEMPLE 24

És el torn d'en Victor. L'indicador **GENERALITAT** és a 6 i, per tant, té 6 PA. La carta que ha jugat aquest torn indica que les accions de **DEFENSES** tenen un cost reduït.

Primer fa servir 2 PA per enviar un cuc a fer una contramina (si la carta jugada hagués indicat **MOVIMENT** en l'apartat **VINT-I-QUATRENA JUNTA DE GUERRA**, només li hauria costat 1 PA): envia una peça de la Coronela a **FERITS** i agafa el disc de mina i el posa a la casella 0 del marcador borbònic. Després fa servir 3 PA per canviar una carta. En Victor és el jugador inicial de la ronda; per tant, els altres jugadors tenen una carta a la taula, cap per avall, que és la que han triat per jugar aquesta ronda. Tots els jugadors es descarten d'una de les cartes que tenen a la mà (no pas la que tenen a la taula) i en roben una de nova.

Per acabar, com que li queda 1 PA i disposa d'un cost reduït per a les accions de defenses, el fa servir per posar una fitxa de barricada al **Baluard de Tallers-46**, en previsió del possible atac de la fitxa de tropes borbòniques de valor 9 que hi ha al seu davant.

ACCIONS DE DEFENSES

• Afegir una barricada

El jugador agafa una fitxa de barricada de la reserva de fitxes de barricada i la posa en un espai de Barcelona. Les fitxes de barricada tenen el mateix efecte que les defenses de baluard: +1 al valor donat per l'indicador **POLVORÍ** durant els combats que hi hagi al seu espai.

No hi ha cap límit al nombre de barricades que es poden posar en un mateix espai.

Una barricada es pot eliminar com una baixa per resoldre un resultat de bombardeig sobre l'espai on és. Les barricades eliminades del tauler tornen a la seva reserva de fitxes de barricada.



FINAL DE LA RONDA

- Tots els jugadors descarten les cartes que han jugat durant la ronda i les retornen a la capsa, excepte les cartes que siguin líders, que no es descarten i es mantenen a la taula davant de cada jugador.

EL COMBAT

- Totalitzeu el valor de combat de cada bàndol:

BARCELONINS = suma del valor de combat de les tropes barcelonines + valor de l'indicador **POLVORÍ** (només si el combat és en un espai de Barcelona) + valor de la defensa de baluard (només si el combat és en un espai de baluard amb una fitxa de defensa de baluard) + nombre de barricades presents a l'espai.

COMBATS ESPECIALS

COMBATS A L'EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR

L'espai **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR** es considera un espai fora de Barcelona i és especial quant als combats. Tot i que hi hagi fitxes borbòniques i tropes barcelonines a **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR**, no s'ha de resoldre el combat; aquest només s'ha de resoldre quan l'efecte d'una carta d'esdeveniments o de líder indiqui «Combat a l'Expedició del Diputat Militar». En aquest cas, resoleu llavors el combat que hi pugui haver a l'espai de l'expedició.

COMBATS EN CAMPAMENTS

Adicionalment als combats en campaments, després de resoldre els combats:

- * **Si han guanyat els barcelonins:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat a l'espai; tireu enrere una casella el disc de bateries en el marcador borbònic i afegiu una tropa barcelonina de **CAPTURATS** a les tropes barcelonines que han guanyat el combat.

COMBATS EN ESPAIS AMB FITXA DE TRINXERA

Adicionalment als combats en espais amb fitxa de trinxera, després de resoldre els combats:

- * **Si han guanyat els barcelonins:** poseu una fitxa de campament borbònic arrasat al campament corresponent (espai 0); tireu enrere una casella el disc de bateries en el marcador borbònic; afegiu una tropa barcelonina de **CAPTURATS** a les tropes barcelonines que han guanyat el combat i endarreriu una posició la fitxa de trinxera que era present a l'espai on ha tingut lloc el combat.

ELS ORGUES

Les fitxes d'orgues només s'incorporen al tauler gràcies al text d'algunes cartes d'esdeveniments. Tenen les característiques següents:



- * no són tropes;
- * quan són en un espai, aturen l'avenç de les fitxes borbòniques i hi provoquen un combat (tot i que no hi hagi cap tropa barcelonina);
- * cada orgue d'un espai afegeix 5 al valor donat per l'indicador **POLVORÍ** en el combat en aquell espai, i
- * després de resoldre el combat en un espai on hi hagi orgues, totes les fitxes d'orgues s'eliminen de l'espai.

FINAL DE LA PARTIDA

S'aplica el canvi següent en la quantitat de peces de la Coronela a Barcelona. La resta de condicions de victòria i derrota són les mateixes:

- * Queden menys de cinc peces de la Coronela en espais de Barcelona.



EXEMPLE 25

La Victòria té 6 PA per fer accions barcelonines i la carta que ha jugat indica que les accions amb cost prioritari són les de **MOVIMENT**. El disc de reforços indica valor **1** i hi ha sis tropes barcelonines capturades (una infanteria i cinc de la Coronela). Decideix gastar els 6 PA per a moure la infanteria que hi ha fora de Barcelona i així endarrerir al màxim la trinxera borbònica i alliberar tropes barcelonines capturades.

1r PA: mou la infanteria de l'espai **E3** al **D2**, on hi ha la fitxa de trinxera **D**. Guanya el combat contra el borbònic i, per tant, posa una fitxa de campament borbònic arrasat al campament **D0**; endarrerix una casella el disc de bateries; allibera un capturat (agafa la infanteria capturada i la posa a l'espai **D2**) i endarrerix la fitxa de trinxera a la posició **D1**.

2n PA: mou les dues infanteries de l'espai **D2** al **C2**, on hi ha la fitxa de trinxera **C** i hi provoca un altre combat amb victòria barcelonina: posa una fitxa de campament borbònic arrasat a **C0**; -1 al disc de bateries; allibera un capturat (una peça de la Coronela) i agafa la fitxa de trinxera **C** i la posa a **C1**.

3r PA: mou les dues infanteries i la Coronela de l'espai **C2** al **C1**. Hi torna a haver un combat, però com que hi ha la fitxa de campament borbònic arrasat al campament **C0**, el guanya automàticament, però no endarrerix el disc de

bateries ni allibera cap capturat; en canvi, sí que endarrerix la fitxa de trinxera **C** fins a **C0**, on li dóna la volta perquè mostri la cara de campament.


4t PA: mou les dues infanteries i la Coronela de l'espai **C1** al **D1**. Cal resoldre un altre combat com el del cas anterior, perquè el campament **D** també té fitxa de campament borbònic arrasat; per tant, agafa la fitxa de trinxera **D** i la posa a **D0** i s'ha de girar perquè mostri la seva cara de campament.

5è PA: mou les dues infanteries i la Coronela de l'espai **D1** a l'**E1**, on hi ha fitxa de trinxera. Aquest cop resol el combat contra una fitxa de tropes borbòniques de valor 1 i guanya: posa una fitxa de campament borbònic arrasat a **E0**, -1 al disc de bateries, allibera una peça de la Coronela (que posa en aquest espai) i agafa la fitxa de trinxera **E** i la posa a **E0**, amb la cara de campament visible.

6è PA: mou les dues infanteries i les dues peces de la Coronela de l'espai **E1** a l'**F1**, amb el mateix resultat: campament borbònic **F** arrasat, -1 al disc de bateries, allibera una peça de la Coronela i agafa la trinxera **F** i la posa a **F0**, amb la cara de campament visible.

Al final dels 6 PA, la Victòria ha aconseguit que les fitxes de trinxera de **B** a **F** siguin a la seva posició de campament (la trinxera **A** continua a la posició **A1**) i ha alliberat una peça d'infanteria i tres de la Coronela (dues encara continuen capturades).

EXEMPLE 26

La Victòria ha de resoldre un Avenç  3. En el torn anterior, ha entrat a Barcelona un grup de 12 borbònics aprofitant un espai de muralla en què no hi havia tropes barcelonines defensores. El primer avenç borbònic es fa seguint fletxes grogues. Avancen els 12 borbònics i entren en un espai sense tropes barcelonines on hi ha una fitxa de derruït, amb la

qual cosa podrien continuar aquest primer avenç seguint la fletxa groga. Però a l'espai hi ha una fitxa d'orgues que atura el moviment de les tropes borbòniques i no completen l'avenç. Un cop acabat l'avenç de totes les fitxes de tropes borbòniques del tauler, la Victòria resol els combats. A l'espai dels 12 borbònics es calculen els valors de combat: el dels borbònics és 12, mentre que el dels barcelonins és 10 (4 de l'indicador **POLVORÍ** + 5

de l'orgue + 1 d'una barricada que hi ha a l'espai). Els barcelonins perden el combat i, per tant, cal eliminar totes les tropes barcelonines (però en aquest cas no n'hi ha cap) i, finalment eliminar la fitxa d'orgue. El valor de les fitxes borbòniques es redueix en 10 punts. Així, al final del combat, a l'espai queda una fitxa de tropes borbòniques de valor 2, una fitxa de derruït i una barricada.

REGLES DE PARTIDA COMPETITIVA

Les regles de primera partida i de partida completa us han permès jugar a *Victus* de manera totalment cooperativa, on tots els jugadors guanyen la partida conjuntament o bé tots perden contra el joc. Però *Victus* permet un grau més de profunditat: la modalitat competitiva. En aquesta modalitat, els jugadors també s'enfronten conjuntament al joc, però ara s'estableix un sistema de puntuació que permet determinar, si al final de la partida els jugadors han guanyat, quin d'ells s'emportarà la fama d'aquesta victòria i la glòria d'haver estat el millor dirigent militar de la ciutat. Històricament, van ser molts els militars que van defensar Barcelona, però un, Antonio de Villarroel, és el que ha destacat i ha imprès amb més contundència el seu nom en els llibres d'història. Aquesta circumstància és la que simula la modalitat competitiva.

Si decidiu emprendre una partida competitiva de *Victus* és important que us hi enfronteu amb la premissa compartida per tots els jugadors que l'objectiu continua essent guanyar al joc. En la modalitat competitiva cal que els jugadors siguin ben conscients que la veritable derrota és ser vençut pel joc i no pas que un altre jugador aconseguixi més punts. Si aquest no és el cas, si penseu que és preferible perdre abans que permetre que un altre jugador aconseguixi més punts, segurament la modalitat competitiva no està feta per a vosaltres i us recomanem que gaudiu de *Victus* en la seva modalitat de partida completa.

En la partida competitiva descobrireu un nou repte: hauréu de lluitar contra la vostra pròpia cobdícia per aconseguir punts a costa de la seguretat de Barcelona; hauréu de descobrir fins on esteu disposats a tensar la corda per fer punts sense que això comporti la rendició anticipada de la ciutat.

NOTA: a l'hora de jugar una partida competitiva, els jugadors tenen una restricció més a les possibilitats de comunicació que s'explicaven en l'apartat «Què és un joc col·laboratiu?» a l'inici de les regles: no es pot donar cap mena d'informació (ni exacta ni aproximada) dels valors de seny i raixa que tenen les cartes (siguin cartes jugades aquell torn o cartes que encara es tenen a la mà) ni dels PV aconseguits.

A continuació trobareu les regles que cal afegir o modificar respecte a les regles de primera partida i de partida completa, que ja coneixeu, per poder jugar una partida competitiva de *Victus*. Totes les regles que no apareixen específicament en aquest apartat es mantenen exactament igual que en el cas de primera partida i de partida completa.



MODIFICACIONS A LES REGLES DE PRIMERA PARTIDA I DE PARTIDA COMPLETA

PREPARACIÓ

- 1 **Prepareu els indicadors.** Poseu l'agulla de l'indicador **SENY / RAUXA** a la casella central, on apareix la lletra **R**.



FINAL DE LA RONDA

- 2 Començant pel jugador inicial d'aquesta ronda, cada jugador puntua la seva carta d'esdeveniments/líder d'aquesta ronda:
 - 2.1. El jugador mou l'agulla de l'indicador **SENY / RAUXA** tantes caselles com punts de seny o rauxa indiqui la seva carta (cap a l'esquerra, en cas que els punts de la carta siguin de seny; o cap a la dreta, si són de rauxa). Si l'agulla s'ha de moure més caselles de les que queden cap a un sentit o cap a l'altre, l'agulla acaba el seu desplaçament a l'última casella d'aquell costat.
 - 2.2. L'indicador **SENY / RAUXA** té nou caselles, dividides en tres parts de tres caselles: la central de color vermell i les laterals de color ocre. Si la l'agulla acaba el desplaçament provocat per la carta en una part diferent de la que estava inicialment, el jugador puntua la carta. En cas contrari (la casella inicial i la final són a la mateixa part), el jugador no puntua la carta.



EXEMPLE 27

Al final de la ronda, els jugadors consulten els valors de seny i de rauxa de les seves cartes. Començant pel jugador inicial, apliquen els seus valors de seny i de rauxa a l'indicador **SENY / RAUXA**. En Víctor té 2 de rauxa: mou l'agulla dues caselles cap a la dreta (cap a la icona de rauxa) (1). L'agulla s'ha mogut d'una casella vermella a una casella ocre i, per tant, en Víctor puntua la seva carta; agafa dos punts de victòria. Després, la Victòria té 4 de seny: mou l'agulla quatre caselles cap a l'esquerra (cap a la icona de seny) (2). L'agulla s'ha mogut d'una casella ocre a una altra casella ocre, de manera que puntua la seva carta i agafa quatre punts de victòria.

Finalment, l'Eulàlia té 5 de seny: mou l'agulla dues caselles cap a l'esquerra (l'hauria de moure cinc, però només en queden dues en el marcador i, per tant, quan arriba a la darrera casella, l'agulla ja no es mou més) (3). Com que l'agulla s'ha mogut d'una casella ocre a una altra casella ocre, l'Eulàlia no puntua la carta i no agafa cap fitxa de punt de victòria. A continuació, per saber qui serà el jugador inicial la pròxima ronda. El jugador que té el valor més baix és en Víctor, que té 2 de rauxa; ell ha estat el jugador inicial aquesta ronda, per tant, en Víctor manté la fitxa de jugador inicial i tornarà a ser el primer a fer el torn la ronda següent.

La carta que han jugat en Víctor i l'Eulàlia aquest torn era un líder, així que no la descarten i la mantenen al seu davant. La Victòria sí que descarta la seva i la retorna a la capsa.

Carta puntuada: el jugador agafa tantes fitxes de punts de victòria (PV) com el nombre de punts de seny o rauxa que tenia la seva carta puntuada i desa aquestes fitxes sobre la taula, cap per avall. Els jugadors no poden consultar les fitxes de PV que tenen el altres jugadors, però sí que poden consultar les seves.

Carta no puntuada: cap efecte.

- 3 El jugador que tingui un valor de Seny / Rauxa més baix a la carta d'esdeveniments/líder que ha jugat aquesta ronda rep la fitxa de jugador inicial (bandera de Santa Eulàlia). En cas d'empat entre dos o més jugadors, la fitxa de jugador inicial la rep el jugador que estigui assegut més a prop (en sentit antihorari) de qui ha estat jugador inicial aquesta ronda.

NOTA: en cas que es desactivi un líder durant la mateixa ronda en què s'ha jugat, els jugadors han de deixar-lo temporalment apartat sobre la taula, per resoldre aquest final de ronda. Un cop s'hagi puntuat, o no, aquest líder, la carta es torna a la capsa.

ETAPA IV: L'11 DE SETEMBRE DE 1714

- 2 La carta de l'etapa IV no es puntua al final de la ronda. Es deixa a banda, disponible per ser consultada durant el final de la partida.

FINAL DE LA PARTIDA

Hi ha una nova condició de derrota per als jugadors:

DERROTA DELS JUGADORS

Si els jugadors **resolen l'etapa IV** i la suma dels PV de tots els jugadors és inferior a 50.

VICTÒRIA DELS JUGADORS

Si els jugadors **resolen l'etapa IV** i no s'ha acomplert cap de les condicions de derrota al final de la ronda, significa que han superat la gesta històrica d'aguantar fins l'11 de setembre de 1714. **Enhorabona, heu guanyat la partida!**

Un cop determinat que els jugadors han guanyat la partida, cal descobrir quin d'ells s'enduu la fama de la partida i serà el més recordat en els llibres d'història:

- 1 Cada jugador compta els PV que ha guanyat durant la partida.
- 2 El jugador amb més punts s'emporta la fama d'aquesta partida. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la fama de la partida.
- 3 La fama aconseguida en la partida és:
 - + els PV de tots els jugadors
 - + el valor de la carta de l'etapa IV, si era de seny
 - + el doble dels PV de la carta de l'etapa IV, si era de rauxa
 - + el nombre mínim de peces de la Coronela que hi ha d'haver a Barcelona per evitar ser derrotats (5 en una partida competitiva estàndard)
 - + 1 punt per cada peça de la Coronela a Barcelona
 - 1 punt per cada fitxa d'enderrocs/derruït que hi hagi al tauler
 - +/- X punts iguals a les bonificacions/penalitzacions per ajustament de dificultat (si escau).

ATENCIÓ: fixeu-vos que els PV només serveixen per determinar el guanyador. La fama aconseguida per aquest guanyador es determina amb la suma anterior. No confongueu les dues coses.

EXEMPLE 28

En Víctor, la Victòria i l'Eulàlia han resolt la carta de l'etapa IV i guanyen la partida. Cada un agafa les fitxes de PV i compta el valor total. En Víctor té 13 punts; la Victòria, 17; i l'Eulàlia, 25. L'Eulàlia és qui té més punts i, per tant, s'enduu la fama de la partida, que calculem tot seguit.

- **+55 punts** (la suma dels PV dels tres jugadors: 13+17+25)
- **+6 punts** (la carta que han jugat durant l'etapa IV era de rauxa amb 3 PV, per tant, val el doble)
- **+5 punts** (la derrota s'hagués produït si haguessin quedat menys de 5 peces de la Coronela a Barcelona)
- **+6 punts** (al final de la partida queden 6 peces de la Coronela a Barcelona)
- **-13 punts** (al final de la partida hi ha 13 fitxes d'enderrocs/derruït al tauler)
- **TOTAL: 59 punts de fama**

EXEMPLE 29

En Víctor i la Victòria comencen una Partida Competitiva. Han fet la preparació i en Víctor ha rebut la fitxa de la Bandera de Santa Eulàlia.

Comencen l'etapa I. Cada un rep 7 cartes de la pila Pòpoli, de les quals en jugaran 6 que són les rondes que té cada etapa en una partida de 2 jugadors.

Inicien la ronda. Cada un tria una de les seves 7 cartes i la posa a la taula cap per avall.

En Víctor executa el seu torn. Gira la carta: és un líder borbònic, el Duc de Pòpoli, amb el següent efecte:

- Quan hi hagi un Bombardeig ☀: +1 a Bateries (màx. 5).
- Durant les etapes I i II: -1 a Avenç ⚡ i Trinxera ⚔ en els daus d'accions borbòniques.

Haurà de tenir en compte aquests efectes en el transcurs de la partida.

A la carta no hi ha l'apartat d'Almanac, per tant no ha de modificar cap indicador.

Agafa els daus blanc i gris i els tira. Obté Reforços 🏠 +3 amb el dau blanc i Reforços 🏠 +1 amb el dau gris.



En Víctor decideix resoldre primer el dau blanc: avança el disc de reforços 3 caselles i veu que a la casella final hi ha una icona de Guarició 🏠. Primer consulta el valor de l'indicador Port: un 0; per tant, res. Llavors consulta el valor de Sta. Creu/Sta. Maria del Mar: un 2. En aquell moment no hi ha cap tropa a FERITS, així que tampoc no té cap efecte.

Llavors resol el dau gris: avança el disc de reforços 1 casella i veu que a la casella final hi ha una icona de mina que explota 💣. En aquests moments el disc de mina és a la casella 0, no té cap efecte.



Finalment, executa les accions barcelonines. Consulta el valor de la Generalitat: 5. Té 5 PA per fer accions i la carta que ha jugat indica que les accions prioritàries són les de DEFENSES.



- 2 PA per moure la Coronela de l'espai **58 al 47**, utilitzant **La Rambla**.
- 2 PA per avançar 1 posició l'agulla de l'indicador Generalitat (la Victòria l'avis que la carta que ella ha jugat el reduirà).
- 1 PA per posar una defensa de baluard al **Baluard de Sta. Clara-55**.



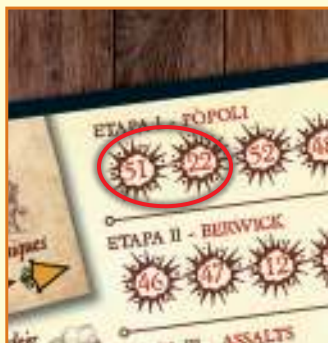
Tira els dos daus i obté: Bombardeig 2 en el dau blanc i Avançar 1 en el dau gris. S'adona que no importa l'ordre en què els resolgui:

El dau gris no té cap efecte, perquè la carta del Duc de Pòpoli que té en Víctor activada diu que es redueix en 1 els resultats d'avanços en els daus d'accions borbòniques. Per tant, queda un Avanç 0 que no té efecte.



La Victòria disposa de 5 PA per fer les accions barcelonines.

- 2 PA per posar una defensa de baluard a l'espai **Baluard de Tallers-46**.
- 3 PA per fer un canvi de carta. Tots dos jugadors trien una de les seves sis cartes de la mà, la descarten i n'agafen una altra de la pila de cartes de l'etapa I.



Amb això acaba el seu torn i li toca a la Victòria.

La Victòria gira la carta, és un esdeveniment amb el següent efecte: → La propera ronda, tots els jugadors triaran la seva carta a l'atzar. → Afegeix tantes tropes borbòniques a l'**Expedició del Diputat Militar** com el valor de Reforços.

El primer efecte fa referència a l'inici de la propera ronda, així que ho hauran de tenir en compte llavors. El segon efecte el resol ara. El disc de reforços té un valor de **2**; agafa 1 fitxa de tropes borbòniques de valor 2 i la posa a l'espai de l'**Expedició del Diputat Militar**. La Victòria consulta l'Almanac de la carta i mou l'agulla de l'indicador **GENERALITAT** una casella en sentit antihorari i l'agulla de **STA. CREU/ STA. MARIA DEL MAR** dues caselles en sentit antihorari.

El dau blanc provoca un Bombardeig de 2 impactes a tantes caselles com indica el disc de bateries, que ara és en una casella de valor **1**, però el text del Duc de Pòpoli diu que s'afegeixi 1 al valor de les bateries; per tant, es considera un valor de 2: afectarà dues caselles. La Victòria agafa la carta superior d'atzar, la gira i consulta els dos primers valors de la part corresponent a l'etapa I: **51 i 22**.

A l'espai **Baluard de Jonqueres-51** hi ha un canó i una infanteria, de manera que les dues peces queden eliminades i es posen a **FERITS**. A l'espai **Hort d'en Favà-22** hi ha una Coronela, que és eliminada, es posa a **FERITS** i es posa una fitxa d'enderros a l'espai.



S'acaba el torn de la Victòria i resolen el final de la ronda. En Víctor ha jugat una carta de Rauxa-3, mou l'agulla de l'indicador de Seny i Rauxa tres posicions cap a la dreta. L'agulla ha passat de la zona vermella central a l'ocre de la dreta. En Víctor rep 3 PV. La carta de la Victòria era de Rauxa-5, mou l'agulla 5 caselles cap a la dreta, fins a la casella final. No rep cap PV perquè l'agulla no ha canviat de zona.

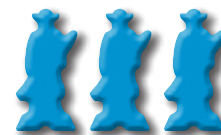
En Víctor manté la Bandera de Santa Eulàlia. La Victòria descarta la carta jugada aquest torn, però en Víctor no descarta la seva perquè era un líder.



COM AJUSTAR LA DIFICULTAT

Les regles de *Victus* permeten fer modificacions perquè els jugadors puguin adaptar-ne la dificultat a les seves preferències. A continuació teniu alguns paràmetres que podeu modificar per variar la dificultat de les partides. També presentem dues modalitats de joc com a exemple de partida força més fàcil o prou més difícil. A l'hora de començar la partida, els jugadors s'han de posar d'acord pel que fa a les modificacions que hi introduiran.

LES PECES DE LA CORONELA

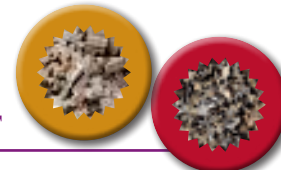


A les regles estàndard de partida completa i de partida competitiva, els jugadors perden la partida si al final del torn d'un jugador hi ha a Barcelona menys de cinc peces de la Coronela. Abans de començar la partida, els jugadors poden acordar canviar aquest nombre de peces:

- Més peces de la Coronela fa augmentar la dificultat de la partida
- Menys peces de la Coronela fa disminuir la dificultat de la partida. El valor mínim que hi pot haver és 1; cosa que implica perdre la partida si no queda cap peça de la Coronela a Barcelona.

Tingueu en compte que si es juga una partida competitiva, la variació en el nombre de peces de la Coronela implica canviar el valor que se suma al final de la partida en el càlcul de la fama, en cas de victòria dels jugadors.

LES FITXES D'ENDERROCS/DERRUÏT



Com en el cas anterior, els jugadors poden modificar la quantitat de fitxes d'enderrocs/derruït que hi ha d'haver a Barcelona al final del torn d'un jugador perquè siguin derrotats. En les regles estàndard s'estableix que aquesta quantitat és de 15, però els jugadors poden decidir canviar-la:

- Més enderrocs/derruït redueixen la dificultat de la partida. El valor màxim és de 33, que és la quantitat d'espais de Barcelona que poden ser objecte dels bombardeigs.
- Menys enderrocs/derruït incrementen la dificultat de la partida.

Tingueu en compte que si es juga una partida competitiva, la variació en el nombre de fitxes d'enderrocs/derruït, implica una bonificació o penalització que caldrà tenir en compte en el càlcul final de la fama:

- Bonificació o penalització = 15 - (nombre d'enderrocs/derruït)



OBSEQUIATS AMB MITJA BOMBA

La quantitat de bombes que les tropes borbòniques van llançar sobre la població de Barcelona var ser tan alta que va arribar a una mitjana d'una bomba per cada dues persones. Per simular aquest grau de desesperació de la població, els jugadors poden incorporar la regla següent a les partides.

Quan un espai rep un o més impactes d'un bombardeig o d'una explosió de la mina i ja té una fitxa de derruït i no hi ha cap altra peça o fitxa que pugui rebre **CAP** dels impactes corresponents (totalment o parcialment), els jugadors han de moure l'agulla d'un indicador una casella en sentit antihorari. (Atenció: només una casella, NO una casella per cada impacte que no hagi provocat una baixa!)

En cas de jugar una partida competitiva, incorporar aquesta variació implica una bonificació en el càlcul final de la fama:

- Bonificació = +8 punts

ELS DAUS D'ACCIONS BORBÒNIQUES



Els jugadors poden decidir, en iniciar la partida, anul·lar totalment o parcialment la seva capacitat de triar l'ordre en què es resolen els daus d'accions borbòniques:

- **Totalment:** durant tota la partida els jugadors resolen els daus d'accions borbòniques en el mateix ordre en què apareixen a la taula del tauler o les regles (tal com s'explica en les regles de primera partida).
- **Parcialment:** durant l'inici de l'etapa, abans de repartir les cartes o de triar la carta (durant l'etapa IV), els jugadors poden decidir si durant aquella etapa volen triar l'ordre de resolució dels daus d'accions borbòniques o no.

En cas de jugar una partida competitiva, incorporar aquesta variació implica una bonificació o penalització en el càlcul final de la fama, en funció de si han triat l'opció total o la parcial:

- Total: bonificació = +15 punts
- Parcial: bonificació o penalització segons la taula següent:

ETAPA	TRIANTE L'ORDRE	SENSE TRIAR L'ORDRE
I	-1	+1
II	-2	+2
III	-3	+3
IV	-4	+4

SEMPRE COST PRIORITARI

Per reduir considerablement la dificultat d'una partida, els jugadors poden decidir ignorar la regla de cost general i de cost prioritari de les accions barcelonines i utilitzar només el cost prioritari, com passa en les regles de primera partida. En aquest cas, els jugadors han d'ignorar l'apartat «Vint-i-quatre na Junta de Guerra» de les cartes.

NOTA: si empreu aquesta opció, el text del líder de la carta 39 («Tots n'estàvem farts, tots menys un home») no té cap incidència si s'activa.

En cas de jugar una partida competitiva, incorporar aquesta variació implica una penalització en el càlcul final de la fama:

- Penalització = -15 punts

MODERAR EL SENY I LA RAUXA

En una partida competitiva, podeu modificar la regla que determina si una carta es puntua o no de la manera següent:

- 2 Si la l'agulla acaba el desplaçament provocat per la carta en una part de color diferent de la que estava inicialment, el jugador puntua la carta. En cas contrari (la casella inicial i la final són del mateix color), el jugador no puntua la carta. Això vol dir que si una carta mou l'agulla de l'indicador Seny / Rauxa, directament d'una de les tres caselles ocre de rauxa a una de les tres caselles ocre de seny (i viceversa), la carta no puntua.

Incorporar aquesta variació a una partida competitiva implica una bonificació en el càlcul final de la fama:

- Bonificació = +10 punts

NIVELL DE VICTÒRIA

En una partida competitiva, els jugadors poden escollir la quantitat de PV que es necessiten conjuntament al final de la partida per evitar la derrota.

- Bonificació/Penalització = +1/-1 per cada 3 PV més o menys (respectivament) que calguin per evitar la derrota.

A continuació trobareu dues modalitats de joc que incorporen diferents opcions d'ajustar la dificultat del joc

MODALITAT 1:

«US DEIXAREM EL COS MÉS FORADAT QUE UN COLADOR DE NATA»

Aquesta és la modalitat més lleugera que pot prendre el joc. Podeu emprar-la si voleu afrontar una partida sense massa exigències.

- Seguiu les regles de partida completa.
- Peces de la Coronela: sereu derrotats si queda menys d'una peça de la Coronela a Barcelona (és a dir, si no en queda cap).
- Enderrocs/derruït: sereu derrotats si hi ha 18 fitxes d'enderrocs al tauler.
- Opció «Sempre cost prioritari».

MODALITAT 2:

«EL TERROR DELS ENEMICS D'EN LLUÍS XIV»

Aquesta és la modalitat més salvatge que pot prendre el joc. Sortir-ne victoriós hauria de ser motiu més que suficient perquè la vostra gesta fos recordada fins i tot d'aquí a 300 anys.

- Seguiu les regles de partida competitiva.
- Peces de la Coronela: sereu derrotats si queden menys de 10 peces de la Coronela a Barcelona.
- Enderrocs/derruït: sereu derrotats si hi ha 10 fitxes d'enderrocs al tauler.
- Apliqueu l'opció «Obsequiats amb mitja bomba».
- Apliqueu totalment l'opció de jugar els daus d'accions borbòniques seqüencialment.
- Nivell de victòria: 80 PV entre tots els jugadors.

PARTIDA EN SOLITARI: VILLARROEL I CASANOVA

Victus - Barcelona 1714 també contempla la possibilitat de jugar en solitari. Si vols enfrontar-te als reptes de *Victus* tot sol, has de seguir els mateixos criteris que quan es juga una partida de dos jugadors, però en aquest cas sereu tu i un jugador fictici. En una partida en solitari, tu fas d'Antonio de Villarroel i el jugador fictici fa de Rafael Casanova.

Caldrà que apliquis els canvis que indiquem a continuació respecte a les regles de partida completa i partida competitiva.



ANTONIO DE VILLARROEL

PREPARACIÓ

11 **Apileu les defenses de baluard, les barricades, els orgues i les fitxes de dimissió de Villarroel.**

Agafa les deu fitxes de defenses de baluard, les deu fitxes de barricades, les cinc fitxes d'orgues i les tres fitxes de dimissió d'en Villarroel i deixa-les al costat del tauler, en quatre piles ben separades. Aquestes són les reserves d'aquestes fitxes.

14 **Trieu el jugador inicial.** El primer jugador inicial de la partida sempre és en Casanova. Escull una part de la taula per col·locar el material del jugador fictici i deixa-hi la fitxa de jugador inicial.

INICI DE L'ETAPA I / II / III

Es reparteixen tantes cartes i es juguen tantes rondes com en el cas d'una partida de dos jugadors. Les cartes que es lliuren a Casanova es posen en una pila, cap per avall, a la part de la taula destinada a en Casanova: serà la seva pila de cartes per jugar. En les etapes II i III, les cartes rebudes per en Casanova s'afegeixen a les que encara poguessin quedar-li a la pila de cartes per jugar i es barregen per fer una nova pila.

JUGADORS	CARTES	RONDES
VILLARROEL I CASANOVA	7	6

En Villarroel rep una fitxa de dimissió d'en Villarroel que pot deixar a la taula, al seu davant.

EXEMPLE 30

En Víctor està jugant en solitari (fa el paper d'en Villarroel). Inicia l'etapa II i agafa set cartes per a ell, que incorpora a la seva mà com és habitual; a més a més, però, agafa set cartes més per posar a la part d'en Casanova. Allà hi ha una carta que no s'ha jugat durant l'etapa I, de manera que agafa aquesta carta, la barreja amb les set que acaba de donar per a l'etapa II i forma una pila amb les vuit cartes, cap per avall, a la part d'en Casanova. Tot seguit, pren una fitxa de dimissió de Villarroel, que deixa a la taula al seu davant, juntament amb la que havia rebut a l'inici de l'etapa I i que no havia utilitzat.

INICI DE LA RONDA

2. Cap dels dos jugadors (ni en Casanova ni en Villarroel) no tria prèviament la carta de la ronda i la deixa a la taula com és habitual. El jugador que té la fitxa de jugador inicial fa el seu torn en primer lloc.

TORN DE CADA JUGADOR

★ QUAN ÉS EL TORN D'EN CASANOVA

En Villarroel agafa la carta superior de la pila de cartes per jugar de Casanova i la juga. Un cop vista la carta que s'ha de jugar durant el torn d'en Casanova, en Villarroel pot decidir gastar una de les seves fitxes de dimissió de Villarroel per tal d'ignorar la carta que ha aparegut; en aquest cas, en Villarroel deixa aquesta carta al costat de la pila de cartes per jugar d'en Casanova (cap per amunt), deixa la fitxa de dimissió d'en Villarroel emprada sobre la carta i, a continuació, agafa una altra carta de la pila de cartes per jugar de Casanova, per jugar-la aquell torn.

EXCEPCIÓ: no es pot fer servir una fitxa de dimissió de Villarroel sobre la carta que juga en Casanova si algun efecte ha indicat que el jugador ha de triar la carta de la ronda a l'atzar.

NOTA: en Villarroel rep una fitxa de dimissió de Villarroel a l'inici de cada ronda, fitxa que li permet evitar jugar una de les cartes d'en Casanova. Si una fitxa de dimissió d'en Villarroel no es fa servir durant una etapa, continua disponible per a en Villarroel a l'etapa següent, i s'afegeix a la que rep a l'inici de la nova etapa. Aquesta mecànica permet emular l'estratègia dels jugadors durant una partida normal, en la qual es conserven les cartes més perjudicials a la mà, sense jugar-les. En Villarroel pot anul·lar consecutivament més d'una carta.

A la part d'en Casanova també cal reservar un espai per deixar els líders que s'activen i les fitxes de punts de victòria que s'aconsegueixin.

Durant el torn d'en Casanova, és en Villarroel qui pren les decisions que calgui prendre (interpretació del text de la carta d'esdeveniment, utilització dels PA, etc.). En Villarroel ha de donar a Casanova el mateix tracte que si

EXEMPLE 31

S'ha arribat a l'etapa III i en Villarroel no ha utilitzat cap de les tres fitxes de dimissió d'en Villarroel que ha rebut a l'inici de cada etapa. En un moment determinat, decideix que la carta que ha agafat de la pila de cartes per jugar d'en Casanova és perjudicial, de manera que decideix utilitzar una de les fitxes de dimissió: deixa la carta d'en Casanova cap per amunt al costat de la seva pila de cartes per jugar, hi posa a sobre la fitxa de dimissió i n'agafa una altra de la pila de cartes per jugar d'en Casanova. La nova carta tampoc li fa gaire el pes, així que gasta una nova fitxa de dimissió d'en Villarroel, descarta aquesta segona carta i en pren una altra de la pila de cartes per jugar d'en Casanova. Ara sí que decideix jugar aquesta tercera carta; per tant, resol el torn d'en Casanova amb aquella carta i encara li queda una fitxa de dimissió d'en Villarroel per utilitzar més endavant.

fos un altre jugador (pot tenir un líder actiu a la seva part, puntuar les cartes, etc.).

Cada cop que en Casanova rep cartes noves (a l'inici de la ronda, per l'acció de canviar una carta, etc.), aquestes es barregen amb les que té a la seva pila de cartes per jugar i se'n fa una pila nova, cap per avall.

★ QUAN ÉS EL TORN D'EN VILLARROEL

En Villarroel tria al començament del seu torn la carta que vol jugar, no a l'inici de la ronda, com és habitual. D'aquesta manera, el jugador real sempre tria la carta amb tot el coneixement de la situació que hi ha al tauler.

FINAL DE LA RONDA

- 3 El jugador que té la fitxa de jugador inicial la passa a l'altre jugador, que serà el jugador inicial la pròxima ronda. Tots els jugadors descarten les cartes que han jugat durant la ronda i les retornen a la capsa.

ETAPA IV: L'11 DE SETEMBRE DE 1714

El jugador inicial de l'etapa IV sempre és en Villarroel. Aquest recull les cartes que queden a la pila de cartes per jugar d'en Casanova, les cartes que hagi pogut anul·lar durant la partida

amb les seves fitxes de dimissió i que s'han deixat al costat de la pila de cartes per jugar de Casanova, i les ajunta amb les tres que li queden a ell a la mà. Les barreja i en tria una a l'atzar.

FINAL DE LA PARTIDA

VICTÒRIA DELS JUGADORS

Si en Villarroel **resol l'etapa IV** i no s'ha acomplert cap de les condicions de derrota al final de la ronda, significa que ha superat la gesta històrica d'aguantar fins l'11 de setembre de 1714. **Enhorabona, has guanyat la partida!**

Un cop determinat que s'ha guanyat la partida, cal descobrir quin dels jugadors (en Villarroel o en Casanova) s'enduu la fama de la partida i serà el més recordat en els llibres d'història.



GLOSSARI DE TERMES CLAU

En aquest recull definim breument els termes més importants del joc i que apareixen amb més freqüència en les regles, el tauler i les cartes.


actiu / activar: un líder està actiu o s'activa a partir del moment en què un jugador posa una carta de líder cap per amunt al seu davant, i mentre aquesta sigui damunt la taula, davant del jugador que l'ha jugat. Cada jugador només pot tenir un líder actiu.

adjacent: dos espais del tauler són adjacents si tenen alguna línia delimitadora en comú. Dos espais que estan en contacte només per un vèrtex no són adjacents. Una excepció són els espais que estan en contacte amb la franja de **La Rambla**: tots són adjacents entre ells només a efectes de moviment de les tropes barcelonines.

agafar carta d'atzar: algunes cartes d'esdeveniments obliguen a agafar una carta d'atzar per determinar el resultat d'un esdeveniment. Tal com es fa en els casos en què cal determinar l'avenç de les fitxes de tropes borbòniques o els espais objectiu dels bombardeigs borbònics, els jugadors agafen la carta superior de la pila de cartes d'atzar, consulten el seu text segons els criteris que ha indicat la carta d'esdeveniments i, després d'aplicar-ne el resultat, descarten la carta d'atzar, cap per amunt, al costat de la pila de cartes d'atzar. Si cal agafar una carta d'atzar i la pila s'ha acabat, els jugadors agafen les cartes descartades, les barregen i en formen una pila nova cap per avall.


alliberar: les tropes barcelonines capturades que són a la zona **CAPTURATS** es poden alliberar si una o més tropes barcelonines ataquen un campament o espai amb fitxa de trinxera que no tingui fitxa de campament borbònic arrasat i guanyen el combat; això permet agafar una tropa barcelonina qualsevol del requadre **CAPTURATS** i posar-la a la casella del combat.


artilleria (X PA): text d'algunes cartes d'esdeveniments/líders que indica al jugador que disposa d'X PA per fer servir en les accions barcelonines descrites en l'apartat «Artilleria» (Moure un canó / Disparar un canó / Reparar un canó).

avenç  **X:** quan apareix aquest text en una carta d'esdeveniment, s'ha de resoldre com si es tractés d'un resultat d'Avenç en un dau d'accions borbòniques, on X és la quantitat d'espais que avançaran les tropes borbòniques.

baluard: fortificacions pentagonals inserides entre dos panys de muralla. Al tauler es mostren com espais de muralla, amb el seu nom ressaltat en color vermell.

barricada: v. *fitxes de barricada* en l'apartat «Descripció dels components».


bateria: capacitat artillera borbònica. En el joc estan representades de manera abstracta pel disc de bateries i també per les fitxes de bateries borbòniques i les icones de bateries dels campaments. Quan en una carta apareix l'expressió «Bateries  +/-X» significa que cal avançar o endarrerir, respectivament, el disc de bateries X caselles en el marcador borbònic.

bateries  +/- **X:** text d'algunes cartes, on X és un número. +X, vol dir que cal moure el disc de bateries X case-



lles cap a la dreta en el marcador borbònic. -X, vol dir que cal moure el disc de bateries X caselles cap a l'esquerra en el marcador borbònic.

bombardeig: atac de les bateries borbòniques contra la ciutat de Barcelona. Un bombardeig afecta tants espais de Barcelona com el valor de la casella del marcador borbònic on sigui el disc de bateries en aquell moment.

bombardeig  **X:** quan apareix aquest text en una carta d'esdeveniment, s'ha de resoldre com si es tractés d'un resultat de bombardeig en un dau d'accions borbòniques, on X és la quantitat d'impactes del bombardeig.

campament: espai situat a la part més exterior del mapa que representa els voltants de Barcelona. N'hi ha quinze i no es consideren adjacents entre ells. Tots tenen una icona de bateries borbòniques, ja que en cas que siguin atacats i arrasats, es destrueix una bateria. Hi ha sis campaments especials que són els situats més a la dreta (nord i nord-est) de Barcelona, al davant d'on es construirà la trinxera; a cada un d'ells es col·loca una fitxa de campament durant la preparació de la partida.

canó: v. peces de canons en l'apartat «Descripció dels components».

capturar: algunes cartes d'esdeveniments/líders provoquen que tropes barcelonines siguin capturades. Quan una tropa barcelonina és capturada, s'agafa la peça i es posa a la zona **CAPTURATS** al costat del campament de **MAS GUINARDÓ**.

casella: cadascuna de les subdivisions del marcador borbònic i dels diferents indicadors.

Coronela: v. peces de la Coronela en l'apartat «Descripció dels components».

defensa de baluard: v. fitxes de defensa de baluard en l'apartat «Descripció dels components».

desactivar: retirar un líder del davant del jugador i deixar-lo a la capsa. Si en el moment en què s'activa un líder, el jugador ja en té un d'actiu de torns anteriors, l'anterior es desactiva automàticament.

eliminar: retirar una fitxa (tropa borbònica, barricada, defensa de baluard, enderrocs/derruït, etc.) i retornar-la a la seva pila, situada al costat del tauler. Una tropa barcelonina o un canó eliminats, en funció de l'espai on eren quan han estat eliminats, es deixen a:

- el requadre **FERITS** (si eren en un espai de Barcelona), o
- el requadre **RESERVA** (si eren en un espai fora de Barcelona).

espai: cadascuna de les zones poligonals en què està dividit el tauler de joc que representa la ciutat de Barcelona (espais de Barcelona) i les rodalies fins al cordó de setge

borbònic (espais fora de Barcelona). L'espai **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR** es considera un espai de fora de Barcelona i es regeix per regles especials.

espai de Barcelona: espai situat a l'interior de les muralles de la ciutat de Barcelona. Tots els espais de Barcelona estan numerats, tret de **MONTJUÏC**, **PORT**, **PLATJA** i **REDUCTE DE SANTA EULÀLIA**. Quan una carta fa referència a peces o fitxes que siguin a Barcelona, es refereix a peces o fitxes que estiguin situades en un espai de Barcelona.


espai fora de Barcelona: espai situat a l'exterior de les muralles de la ciutat de Barcelona. L'espai **EXPEDICIÓ DEL DIPUTAT MILITAR** també és un espai fora de Barcelona. Quan una carta fa referència a peces o fitxes que siguin fora de Barcelona, es refereix a peces o fitxes que estiguin situades en un espai fora de Barcelona.

espais 1X/2X/3X/4X/5X: algunes cartes d'esdeveniment fan referència a aquest tipus d'espais; són els espais de Barcelona en què el primer dígit coincideix amb el que indica la carta. Per exemple, si una carta afecta les caselles 4X, vol dir que afecta les caselles 41, 42, 43, 44, 45, 46 i 47 i 48.

hospital: hi ha dos hospitals a Barcelona, el de la **SANTA CREU** (14) i el de **SANTA MARIA DEL MAR** (34). L'**HOSPITAL DE LA SANTA CREU** és l'hospital de la infanteria de la ciutat i el de **SANTA MARIA DEL MAR** és el de la Coronela. Quan hi ha una Guarició, les peces d'infanteria que es guareixin es posen a l'hospital de la **SANTA CREU** i les peces de la Coronela al de **SANTA MARIA DEL MAR**.

indicador +/- X: text d'algunes cartes, on X és un número i *indicador* el nom concret d'un dels quatre indicadors (**GENERALITAT**, **POLVORÍ**, **PORT** o **SANTA CREU** / **SANTA MARIA DEL MAR**). El text vol dir que cal moure l'agulla de l'indicador X caselles en sentit horari, en el cas de valors positius, o en sentit antihorari, en el cas de valors negatius.

infanteria: v. peces d'infanteria en l'apartat «Descripció dels components».


mina  **+/- X:** text d'algunes cartes, on X és un número. +X vol dir que cal moure el disc de mina X caselles cap a la dreta en el marcador borbònic. -X vol dir que cal moure el disc de mina X caselles cap a l'esquerra en el marcador borbònic.

moviment (X PA): text d'algunes cartes d'esdeveniments/líders que indica al jugador que disposa d'X PA per fer servir en les accions barcelonines (Moure una o més tropes / Guarició / Enviar un cuc a fer una contramina) descrites en l'apartat «Moviment».

muralla: espai de Barcelona pel qual corre la muralla exterior de Barcelona. Al tauler es poden identificar perquè tenen el seu nom i número ressaltats en color vermell (baluards) o blau.

paral·lela: hi ha tres paral·leles al tauler. Cada paral·lela està formada per sis espais: la 1a paral·lela està formada pels espais **A1-F1**; la 2a paral·lela, pels espais **A2-F2**; i la 3a paral·lela, pels espais **A3-F3**.







paral·lela completada: es considera que una paral·lela està completada (la 1a, la 2a o la 3a) si les sis fitxes de trinxera estan en espais de la paral·lela corresponent o espais de paral·leles més propers a Barcelona. Per exemple, la 2a paral·lela estarà completada si les sis fitxes de trinxera són en caselles de 2a o 3a paral·lela; si alguna de les sis fitxes és en una casella de 1a paral·lela o en posició de campament, la 2a paral·lela no es considera acabada.

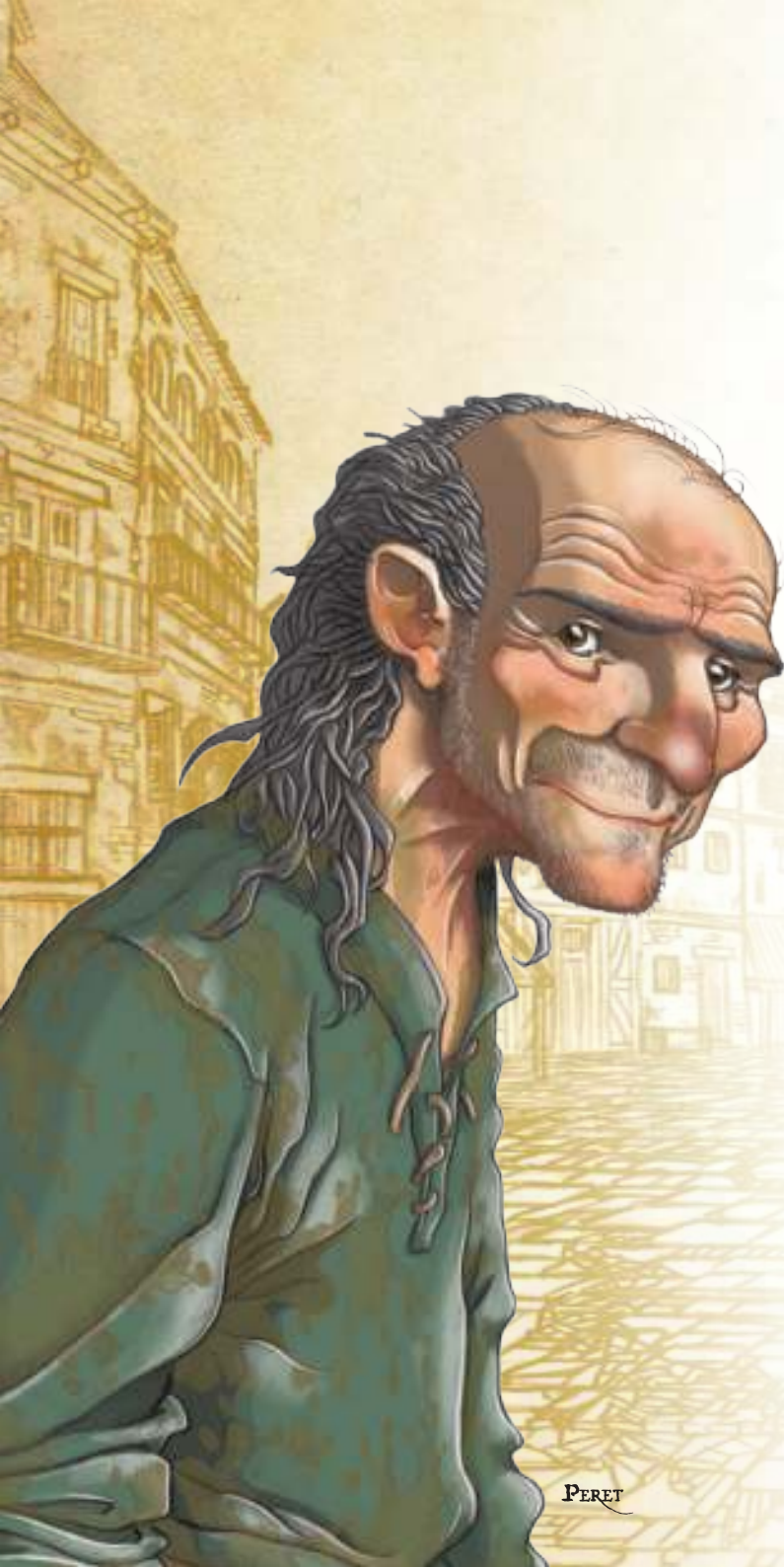
reforços  **+/- X:** text d'algunes cartes, on X és un número. +X vol dir que cal moure el disc de reforços X caselles cap a la dreta en el marcador borbònic. -X vol dir que cal moure el disc de reforços X caselles cap a l'esquerra en el marcador borbònic.

requadre: zones especials del tauler que poden contenir peces o fitxes com la resta d'espais del tauler. Els requadres no són adjacents a cap espai o casella i, per tant, el moviment a i des d'un requadre es regeix per regles especials. Hi ha tres requadres al tauler: **RESERVA**, **FERITS** i **CAPTURATS**.

tropes barcelonines: tropes que defensen la ciutat de Barcelona i, eventualment, destinades o reclutades a l'expedició del Diputat Militar. Hi ha dos tipus de tropes barcelonines: la infanteria i la Coronela. Quan les fitxes de tropes borbòniques entren en un espai on hi ha tropes barcelonines, aturen el seu moviment en aquell espai i, posteriorment, s'hi haurà de resoldre un combat.

valor: quan una carta fa referència al valor d'un indicador o d'un disc del marcador borbònic es refereix al valor de la casella que, en aquell moment, indica l'agulla de l'indicador o la casella on és el disc.

 /  a indicador / disc: text d'algunes cartes (per exemple:  a Reforços ,  a **POLVORÍ**), que indica que a l'hora de fer servir aquell indicador o disc, s'ha de modificar el seu valor actual tal com s'indica, sense moure ni l'agulla de l'indicador ni el disc del marcador borbònic. Per exemple, suposem que l'indicador **POLVORÍ** té l'agulla en el valor 2 i s'ha jugat una carta que diu  a **POLVORÍ**; els jugadors no mouen l'agulla de **POLVORÍ**, però per resoldre l'acció d'aquella carta, el polvorí pren un valor de 3.



PERET

AGRAÏMENTS

No sóc gens mitòman ni amant de fer dedicatòries, però *VICTUS – BARCELONA 1714* ha conviscut amb mi gairebé dos anys i se'm fa indispensable donar les gràcies a molta gent:

Primer a l'**Albert Sánchez Piñol**, per la seva desbordant fantasia i la generosa tasca de divulgació històrica social que ha fet amb l'obra *VICTUS*, que algun dia serà reconeguda.

Al **Joaquim Dorca** i al **Xavi Garriga** de Devir Iberia, per seguir vivint amb passió els jocs de taula i creure en aquest projecte; i decidir confiar-me'l, a data d'avui, encara no entenc per què.

Al **Jordi Roca**, per la seva capacitat de transformar un joc de taula en una majestuosa obra d'art.

Al **David Parcerisa**, per ser capaç de transportar-nos fins a la Barcelona de fa 300 anys i fer-nos viure un joc de taula com una immersió històrica.

Al **Marià Pitarque** i al **Marc Figueras**, per corregir-me i ensenyar-me la importància de la cura en el reglament d'un joc de taula.

A l'**Antonio**, en **Dani** i en **Rafa**, per acompanyar-me d'exploració, cada setmana, en la descoberta del món de *VICTUS – BARCELONA 1714*

I a tots els **provadors** que van acceptar perdre algunes hores de la seva vida en la meva passió. **Moltes gràcies!**

Sls jocs de taula són com una caixa de bombons (si agafem la definició que en Forrest Gump donava a la vida)... mai no saps què t'hi trobaràs fins que no l'obres!

Aquest és l'estat d'incertesa que ens supera ara. Després de gairebé dos anys de treball intens en el joc, ho hem fet bé? El joc estarà «trencat»? La temàtica interessarà? Les regles s'entendran? Agradaran les il·lustracions? Els gràfics seran entenedors? I és que, per més voltes que hi donis, mai no tens la seguretat que un joc de taula està llest per sortir al mercat. Però això, tard o d'hora, ha d'arribar, i a partir d'aquell moment no et queda més remei que creuar els dits i que tota la feina feta hagi estat encertada. Vosaltres sereu els que tindreu la darrera paraula i ens jutjareu pel que hem fet, bé i malament. Sols us podem assegurar que hi hem posat el millor de nosaltres, tota la nostra passió i que... ens hem donat!

CRÈDITS

Disseny del joc: **Toni Serradesanferm**

Direcció d'art i disseny gràfic: **Jordi Roca**

Il·lustracions: **David Parcerisa**

Producció: **Joaquim Dorca**

Producció editorial: **Xavier Garriga**

Correcció lingüística i d'estil: **Marc Figueras** i **Marià Pitarque**

Desenvolupament: **Equip de Desenvolupament Santa Clara** (**Antonio Palomero**, **Dani Teixidó**, **Rafa López** i **Toni Serradesanferm**)

Redacció del reglament: **Toni Serradesanferm**

Provadors: **Rafa López**, **Dani Teixidó**, **Antonio Palomero**, **Laia Serradesanferm**, **Cèlia Serradesanferm**, **David Córdoba**, **Jordi Roca**, **Olga Cabezas**, **David Parcerisa**, **Xavier Carrascosa**, **Josep M. Bellostas**, **Josep Sabater**, **Gemma Rosas**, **Josep M. Planell**, **Hugo Visa**, **Joan Tomàs**, **Ivan Prat**, **Raquel Sánchez**, **M. Rosa Ferré**, **Pau Nualart**, **Anna Camp**, **David Mauri**, **Charlie Iniesta**, **Oriol Guixà**, **Marc Alsina**, **Israel Fernández**, **Christophe Beaufumé**, **Raquel Castro**, **Maria Durbán**, **Nacho Pérez**, **Álex Pérez**, **David Pujadas**, **Juan Pedro Valiente**, **Eloi Castells**, **Sergio García**, **Jordi Ibáñez**, **Anna Magnet**, **Ramon Inglada**, **Marta Pellicer**, **Laura Bundó**, **Miguel Angel Handler**, **Chechu Nieto**, **Rosa López**, **Franc Nieto**, **Pol Cors**, **Daniel Valls**, **Lluís Domingo**, **Guillem Barceló**, **Raúl Seoane**, **Dani Medina**, **David Querol**, **Urko Ellakuria**, **Anna Martínez**, **Esteve Querol**, **Higinio Jaraba**, **Albert Gago**, **Roger Plaza**, **Arturo Siles**, **David Siles**, **Esteve Plantada** i **Berta Diumaró**.

Devir Iberia S.L.

Rosselló, 184

08008 Barcelona

www.devir.es

