

CABALLEROS GUERREROS



REGLAS DEL JUEGO



UN REINO SUMIDO EN EL CAOS COMPONENTES

El Rey yace muerto, asesinado por la mano de algún villano, sin haber dejado heredero. Los seis barones del reino se han reunido en asamblea, cada uno de ellos reclamando para sí el trono.

Durante el proceso de deliberación, queda claro que este conflicto no se va a poder resolver sin derramamiento de sangre. Con tanto poder en juego será imposible llegar a un acuerdo. Ya en estos mismos momentos, cada uno de los barones está conspirando para derrocar a los otros, y alquilando los servicios de endurecidos mercenarios con los que aumentar la fuerza de su ejército. Dentro de muy poco, el retumbar de las botas de cientos de soldados, y el fiero rugido de la batalla, ahogarán las voces de aquellos que aún intentan negociar en la asamblea.

Grandes fortalezas caerán, ciudades enteras quedarán arrasadas, y un nuevo Rey será coronado.

RESUMEN GENERAL DEL JUEGO

En *Caballeros Guerreros*, cada jugador asume el papel de un Barón que anhela hacerse con el control del reino. Cada Barón lidera a cuatro leales nobles que dirigirán sus ejércitos a la batalla. El objetivo de los Barones es capturar ciudades para ganar Influencia, que es utilizada como baremo para determinar lo cerca que está cada Barón de acceder al trono. Los Barones también pueden adquirir ventaja sobre sus oponentes incrementando sus ingresos (lo que les dará más Votos en las Asambleas), o acumulando Fe, que es una medida del nivel de control que se tiene sobre los eventos aleatorios. Para aspirar a la victoria, cada Barón necesitará desplegar su más cuidada estrategia y sus mejores dotes diplomáticas.

OBJETIVO DEL JUEGO

En *Caballeros Guerreros*, un Barón tiene dos maneras distintas de conseguir la victoria:

1. Ser el que tiene más Influencia tras el último turno de juego, lo cual le permite reclamar el trono por derecho.
2. Controlar más de la mitad de ciudades no arrasadas al final de cualquier turno de juego, lo cual le permite hacerse con el control del Reino por la fuerza.

LOS ORÍGENES DE CABALLEROS GUERREROS

Cuando Games Workshop publicó *Caballeros Guerreros (Warrior Knights)* en 1985, enseguida se vio que estaba destinado a convertirse en un clásico. El brillante diseño de Derek Carver ofrecía la mezcla justa y adecuada de batallas e intrigas políticas, en una atractiva ambientación medieval.

Ahora, Fantasy Flight Games se complace en presentar esta nueva versión del juego. Los fans de la edición de Games Workshop sabrán reconocer muchos de sus elementos, pero además esta reedición incorpora nuevas reglas, mecánicas de juego modernizadas, y componentes de mayor calidad. Con esta edición, Fantasy Flight Games espera rendir al *Caballeros Guerreros* original el homenaje que se merece, reinventándolo para una nueva generación de jugadores.

Tu ejemplar de *Caballeros Guerreros* debería contener los siguientes componentes:

Este reglamento (de 20 páginas)

- 1 tablero de juego
- 24 miniaturas de plástico de Nobles (en 6 colores)
- 6 cartas de Fortaleza
- 24 cartas de Noble
- 24 cartas de Destino
- 36 cartas de Evento
- 44 cartas de Agenda
- 66 cartas de Tropas de Mercenarios
- 24 cartas de Tropas Regulares (4 por Barón)
- 80 cartas de Acción (12 por Barón, y 8 Neutrales)
- 93 marcadores de Corona (con valores de 1 y 5)
- 40 marcadores de Voto (con valores de 1 y 3)
- 36 marcadores de Fe
- 44 marcadores de Influencia (con valores de 1, 3 y 5)
- 24 marcadores de Bajas (con valores de 1 y 2)
- 18 marcadores de Brecha
- 48 marcadores de Barón (8 por cada Barón)
- 3 marcadores de Expedición
- 12 marcadores de Asedio
- 72 marcadores de Control (12 por cada Barón)
- 6 marcadores de Fortaleza (1 por Barón)
- 1 marcador de Presidente de la Asamblea
- 1 marcador de Cabeza de la Iglesia

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

A continuación describiremos brevemente los componentes que se incluyen en este juego.

EL TABLERO

El tablero de juego muestra 18 ciudades que pertenecen al Reino, y otras 6 ciudades extranjeras, a las que sólo se puede llegar por mar. En el lado izquierdo del tablero hay tres contadores para las expediciones en curso y una zona para las Agendas que están pendientes. En la parte inferior del tablero están el Contador de Mercenarios, tres espacios para las tres pilas de cartas de Acción, un espacio para la pila de Influencia, un espacio para el mazo de cartas de Destino, y tres espacios para las cartas que marcan las Fases Especiales de Impuestos, Asamblea y Salarios. Para localizar fácilmente todos estos elementos, consulta el “Diagrama del tablero de juego”, en la página 3.

CIUDADES DE PLÁSTICO



Las 24 ciudades de plástico que se incluyen en el juego sirven para indicar qué ciudades del tablero no han sido arrasadas. Durante la partida, los Barones pueden capturar o arrasar estas ciudades, según les convenga.

TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO

Barón: en *Caballeros Guerreros*, los términos “jugador” y “Barón” se utilizan de forma intercambiable para definir a los jugadores.

Ejército: un grupo de tropas asignadas a un Noble. Se considera que el Noble en cuestión está **liderando** a dichas tropas.

Noble Comandante: al llevar a sus ejércitos a una batalla, cada Barón debe elegir a un solo Noble como **Comandante** de todas sus tropas en dicha batalla. Cada jugador sólo podrá utilizar en la batalla la habilidad especial de su Noble Comandante, así como su bonificador de +200 puntos de fuerza. Los demás Nobles no tienen ningún efecto en la batalla, aunque pueden resultar muertos si su ejército recibe un número de bajas igual o superior al número de tropas que contiene.

Heredero: cuando un Noble muere, puede ser devuelto al juego al final del turno. Para ello se utiliza la misma miniatura, y se considera que el Noble que ha vuelto al juego es el **heredero** del que ha fallecido.

Zona del Reino / Ciudad del Reino: cualquier zona o ciudad del tablero, excepto las seis zonas en la parte superior (las zonas donde se encuentran Constantinopla, Siracusa, Cádiz, Jerusalén, Alejandría y Acre).

Zona del extranjero / Ciudad del extranjero: las seis zonas y ciudades que se encuentran en la parte superior del tablero.

MARCADORES DE CONTROL



Sin fortificar



Fortificada

Los marcadores de Control se utilizan para mostrar a qué jugador pertenece cada ciudad en particular. Cuando un jugador captura una ciudad, coloca uno de sus marcadores de Control bajo ella. Los marcadores de Control tienen dos caras. Una cara se utiliza sólo para mostrar que el Barón controla la ciudad, mientras que la otra cara se utiliza para mostrar que el Barón controla la ciudad y que además la ciudad está fortificada.

CARTAS DE BALUARTE



Cada Barón recibe la carta de Baluarte que lleva impreso su nombre, su color y su escudo. Además, en la esquina inferior derecha de la carta se muestra la fuerza que tiene el Baluarte. La carta de Baluarte representa la fortaleza en la que habita el Barón.

MARCADORES DE BALUARTE



El juego incluye seis marcadores de Baluarte, uno para cada Barón. Estos marcadores se colocan en el tablero durante el despliegue, para mostrar la localización de la fortaleza de cada Barón.

NOBLES DE PLÁSTICO (EN SEIS COLORES)



Cada Barón controla a cuatro Nobles, que están representados por miniaturas de plástico de su color. Durante el juego, estas miniaturas se mueven por el tablero para mostrar la localización de los ejércitos de cada Barón. Cada una de las cuatro miniaturas de Nobles de un Barón tiene una pose diferente, y una base con una forma geométrica diferente (un cuadrado, un círculo, un triángulo y una estrella). Esta forma geométrica se corresponde con el icono que se muestra en la esquina superior izquierda de las cartas de Noble.

CARTAS DE NOBLE



Cada Barón recibe cuatro cartas de Noble, cada una de las cuales corresponde a una de sus cuatro miniaturas de Nobles. Las cartas de Tropas Regulares y de Mercenarios se colocan bajo las cartas de Noble, para indicar a qué tropas está liderando cada Noble. A lo largo de estas reglas, un Noble junto con sus tropas se considera un **ejército**.

DIAGRAMA DEL TABLERO DE JUEGO



1. Las seis zonas del extranjero, cada una de las cuales tiene una ciudad.
2. En el espacio de "Agendas Pendientes" se colocan tres cartas de Agenda al inicio del juego. Estas Agendas serán sometidas a votación durante la primera Asamblea.
3. Los tres Contadores de Expediciones.
4. Espacios para las tres pilas de cartas de Acción.
5. El mazo de cartas de Evento se coloca aquí.
6. La pila de marcadores de Influencia.
7. El mazo de cartas de Destino se coloca aquí.
8. Los espacios para las tres Fases Especiales.
9. El Contador de Mercenarios.
10. Un borde de río infranqueable.
11. Un puente que cruza un río.
12. Un borde de montaña infranqueable.
13. Una carretera.
14. Una ciudad que no ha sido arrasada. El nombre de la ciudad, su fuerza (a la izquierda) y sus ingresos (a la derecha) se indican bajo la miniatura de la ciudad.
15. Un icono de puerto.

CARTAS DE TROPAS REGULARES



Cada Barón empieza el juego con las cuatro cartas de Tropas Regulares cuyo reverso sea de su mismo color. La fuerza de cada tropa se indica en la esquina inferior derecha de la carta, y al lado, dentro del icono de una moneda de oro, el número de coronas que se deben pagar como salario a dicha tropa. Las Tropas Regulares representan los soldados leales al Barón, y a diferencia de las Tropas de Mercenarios (ver a continuación) no suelen ser eliminadas durante el juego.

CARTAS DE TROPAS DE MERCENARIOS



Todas las cartas de Tropas de Mercenarios tienen el mismo reverso. Cada Barón empieza el juego con dos Tropas de Mercenarios, y puede adquirir más durante el juego. La **nacionalidad** de una Tropa de Mercenarios se indica en la esquina inferior izquierda de la carta. Las Tropas de Mercenarios son menos leales que las Tropas Regulares, y por lo tanto pueden desertar cuando el Noble que las lidera muere o pierde una batalla.

CARTAS DE DESTINO



Las cartas de Destino juegan un papel fundamental en *Caballeros Guerreros*, ya que se utilizan para resolver batallas y otros eventos importantes. Consulta “Robar cartas de Destino” en la página 5, para una descripción completa de las cartas de Destino y de sus posibles usos.

CARTAS DE ACCIÓN DE BARÓN



Cada Barón recibe 12 cartas de Acción de Barón, que se utilizan para mover a los ejércitos, iniciar batallas, contratar Mercenarios y otras acciones similares. Todas las cartas de Acción de Barón tienen el mismo reverso, pero sus anversos son de diferentes colores para indicar a qué Barón pertenece cada carta.

CARTAS DE ACCIÓN NEUTRAL



Hay ocho cartas de Acción Neutral que no pertenecen a ningún Barón. Estas cartas representan ciertas acciones que cualquier Barón puede llevar a cabo.

CARTAS DE EVENTO



Las cartas de Evento representan diversos eventos beneficiosos, perjudiciales y neutrales, que pueden tener lugar durante el juego.

CARTAS DE AGENDA



Las cartas de Agenda representan varias leyes que son sometidas a votación por los Barones cuando se reúnen en Asamblea (ver página 11).

CORONAS



1 corona

5 coronas

Las coronas son la unidad monetaria de Caballeros Guerreros.

MARCADORES DE VOTOS



Los Votos (en marcadores de 1 y de 3) se utilizan durante las Asambleas.

MARCADORES DE FE



Los Barones pueden utilizar la Fe para evitar los eventos perjudiciales, y también para bendecir las expediciones.

MARCADORES DE INFLUENCIA



Estos marcadores representan la influencia de cada Barón sobre el Reino, y sus opciones de reclamar el trono. Si al final de la partida ningún jugador ha sido capaz de hacerse con el control de más de la mitad de las ciudades del Reino, entonces ganará la partida el jugador que tenga más puntos de Influencia.

MARCADORES DE BAJAS



Estos marcadores se colocan en los ejércitos cuando sufren bajas durante una batalla.

MARCADORES DE BRECHA



Estos marcadores se colocan junto a una ciudad cuando ésta sufre bajas durante una batalla.

MARCADORES DE BARÓN



Cada Barón tiene ocho marcadores de su color y con su escudo. Los marcadores de Barón se utilizan para indicar el orden de elección en el Contador de Mercenarios, y también para indicar a qué Barón pertenece cada pila de coronas invertida en las expediciones.

MARCADORES DE EXPEDICIÓN



Estos tres marcadores se colocan en los tres Contadores de Expedición, para indicar en qué punto de su trayecto se encuentra cada una de las expediciones.

MARCADORES DE ASEDIO



Estos marcadores se utilizan para indicar que una ciudad o Baluarte está bajo asedio.



MARCADOR DE PRESIDENTE DE LA ASAMBLEA

El jugador que esté en posesión del marcador de Presidente de la Asamblea es quien decide el orden de las Agendas de la Asamblea, y quien tiene el voto de calidad para deshacer cualquier empate en una votación (ver “La Asamblea”, página 11).

MARCADOR DE CABEZA DE LA IGLESIA

El jugador que esté en posesión del marcador de Cabeza de la Iglesia es quien decide qué Barón será víctima de una carta de Evento perjudicial, y qué Barón será el destinatario de una carta de Evento beneficiosa (ver página 9).



Marcador de Presidente de la Asamblea

Marcador de Cabeza de la Iglesia

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN DEL JUEGO

Tras abrir tu caja de *Caballeros Guerreros* por primera vez, separa todos los marcadores de sus plantillas, teniendo cuidado para que ninguno se rompa.

Para empezar una partida de *Caballeros Guerreros*, se sigue la secuencia indicada a continuación:

1. Las cartas de Acción Neutral, las cartas de Agenda y las cartas de Mercenarios se colocan a un lado del tablero. Las cartas de Destino y las cartas de Evento se colocan en el tablero, en los espacios designados para ello (consulta el “Diagrama de Despliegue del Juego” en la página 6). Cada mazo se mezcla bien, y a continuación se coloca la carta superior del mazo de Eventos en la parte inferior de dicho mazo.
2. Todos los marcadores de Votos, Fe, y Coronas se colocan a un lado del tablero. A esta pila de marcadores se la llama “Tesorería”.
3. Por cada jugador, se colocan 10 puntos de Influencia en el tablero, en el espacio de la pila de Influencia (ver página 6).
4. Si sois menos de seis jugadores, un cierto número de ciudades estarán arrasadas al inicio del juego. Coloca una miniatura de ciudad en todas las ciudades que no estén arrasadas. Para más detalles sobre las partidas con menos de seis jugadores, consulta la página 19.
5. A cada jugador se le reparte una carta de Baluarte. Además, cada jugador recibe las cuatro miniaturas de plástico de los Nobles de su color, así como las correspondientes cartas de Noble (4), cartas de Acción (12), marcadores de control (12) y marcadores de Barón (8).
6. Se elige aleatoriamente un jugador que empiece la partida como Presidente de la Asamblea, y se le entrega el marcador de Presidente de la Asamblea. De igual modo, se elige

aleatoriamente un jugador que empiece la partida como Cabeza de la Iglesia, y se le entrega el marcador de Cabeza de la Iglesia.

7. Se entregan a cada Barón 15 coronas de la Tesorería.

8. Se entregan a cada Barón las cuatro cartas de Tropas Regulares (tres cartas de “50” tropas y una de “100”) que tengan el reverso del mismo color que su Barón. A continuación, se entrega a cada Barón una carta aleatoria de “50” Tropas de Mercenarios y otra carta aleatoria de “100” Tropas de Mercenarios. Una vez hecho esto, cada Barón deberá asignar este total de 400 tropas a sus Nobles y/o su Baluarte, colocando cada carta de tropas bajo la carta de Baluarte o bajo una carta de Noble. Nótese que todas las tropas **deben** ser asignadas a los Nobles y/o al Baluarte, pero no se requiere que los Barones asignen tropas a todos sus Nobles, ni tampoco se requiere que asignen tropas a su Baluarte. Sin embargo, sólo los Nobles que tengan tropas asignadas podrán ser colocados en el tablero (ver el punto 12, más adelante).

9. Se revelan un número de cartas de Mercenarios igual al número de Barones que van a jugar más uno (por ejemplo, si van a jugar cuatro Barones, se revelan cinco cartas), y se colocan al lado del tablero, junto al Contador de Mercenarios. Estas cartas de Mercenarios serán adquiridas durante la primera Fase Especial de Contratar Mercenarios.

10. Se revelan las tres primeras cartas de Agenda del mazo de Agendas, y se colocan en los espacios designados (ver pág. 6) en la parte superior izquierda del tablero. Estas tres Agendas serán sometidas a votación durante la primera Asamblea.

11. Empezando por el Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario, cada Barón coloca su Baluarte en el tablero. El Baluarte puede ser colocado en cualquier zona del Reino (es decir, no en una zona del extranjero) que no contenga ni una ciudad arrasada, ni un Baluarte de otro Barón.

12. Empezando por el Barón que ha colocado su Baluarte en último lugar, y siguiendo en sentido antihorario, los Barones se van turnando en colocar sobre el tablero a uno de sus Nobles *que tenga asignadas tropas*. Los Nobles pueden ser colocados en cualquier zona del Reino (es decir, no en una zona del extranjero) que no contenga ya a un Noble de otro Barón, ni un Baluarte de otro Barón. Un Barón sí que puede colocar Nobles en la zona del Reino en la que esté su propio Baluarte, o en una zona en la que hayan otros de sus propios Nobles.

Una vez se haya colocado en el tablero a todos los Nobles que tienen asignadas tropas, el juego está listo para comenzar.

ROBAR CARTAS DE DESTINO



- 1) Barón aleatorio
- 2) ¡Hay Revuelta! / No hay Revuelta
- 3) Noble aleatorio
- 4) Resultado de una batalla
- 5) Resultado de una expedición
- 6) Ciudad aleatoria
- 7) Nacionalidad aleatoria

A lo largo de estas reglas, y también en varias cartas del juego, a veces se indica a los jugadores que “elijan aleatoriamente” a un Barón, un Noble, una nacionalidad de Mercenarios, o una ciudad. El mazo de cartas de Destino se utiliza para resolver todas estas elecciones al azar. Simplemente, el Presidente de la Asamblea debe robar la carta superior del mazo de cartas de Destino para determinar el resultado.

Si se requiere elegir a un Noble aleatorio de un Barón aleatorio, se roba una única carta de Destino, y el Noble y Barón mostrados por dicha carta indican el resultado.

Si se necesita un resultado aleatorio específico y la primera carta de Destino que se roba no cumple dicho requisito (por ejemplo, se requiere el nombre de una ciudad aleatoria del Reino, y la carta muestra el nombre de una ciudad del extranjero), se siguen robando cartas de Destino hasta que se obtenga el resultado específico requerido.

Las cartas de Destino también se utilizan para determinar los resultados de las batallas, las expediciones, las muertes de Nobles, y otros sucesos similares. Para más detalles sobre dichos sucesos, consulta los apartados apropiados de este reglamento.

Cuando las cartas de Destino se descartan, son colocadas boca abajo en la parte inferior del mazo de Destino.

DIAGRAMA DE DESPLIEGUE DEL JUEGO

Coloca los marcadores de Asedio, los marcadores de Bajas, los marcadores de Fe, los marcadores de Votos, los marcadores adicionales de Influencia y las coronas a un lado del tablero, en un lugar de fácil acceso para todos los jugadores.

Usa el mazo de cartas de Destino (ver "Robar cartas de Destino", página 5) para determinar quien empezará la partida como Presidente de la Asamblea y quien la empezará como Cabeza de la Iglesia, y entrega dichos marcadores a los jugadores correspondientes.



Baraja el mazo de cartas de Agenda y colócalo cerca de la parte superior del tablero. Coloca las tres cartas superiores del mazo en el espacio de "Agendas Pendientes".

Coloca una miniatura de ciudad sobre cada icono de "ciudad arrasada" del tablero. En una partida con menos de 6 jugadores, algunas ciudades ya empezarán el juego arrasadas, y por lo tanto no se tendrá que colocar ninguna miniatura de ciudad sobre ellas (ver página 19).

Mezcla las 8 cartas de Acción Neutral y colócalas a un lado del tablero.

Tras asignar los Mercenarios iniciales a cada Barón (ver más abajo, y también el paso 8 en la página 5), mezcla el mazo de cartas de Mercenarios y colócalo fuera del tablero, cerca del Contador de Mercenarios. Roba un número de cartas de Mercenario igual al número de jugadores que haya en la partida más uno, y colócalas boca arriba, tal como se muestra aquí.

Baraja el mazo de cartas de Evento, pon la primera carta en la parte inferior del mazo, y a continuación coloca el mazo aquí.

Coloca aquí 10 marcadores de Influencia por cada jugador que haya en la partida.

Baraja el mazo de cartas de Destino y colócalo aquí. En una partida con menos de 6 jugadores, este mazo se utilizará para determinar qué ciudades empiezan el juego arrasadas, y también quien empieza como Presidente de la Asamblea y como Cabeza de la Iglesia. Una vez hecho esto y antes de dar comienzo a la partida, el mazo de cartas de Destino deberá ser barajado de nuevo.

Cada jugador recibe los siguientes componentes:

Una carta de Baluarte y 4 cartas de Nobles (con la cara activa hacia arriba).

Entrega a cada jugador las 4 cartas de Tropas Regulares de su color (3 cartas de 50 tropas y 1 de 100). A continuación, toma del mazo de cartas de Mercenarios una carta de 100 Mercenarios (de una nacionalidad al azar) por cada jugador, barájalas todas juntas y entrega una de esas cartas a cada jugador. Luego repite esta operación con una carta de 50 Mercenarios por cada jugador.

Cuatro miniaturas de Nobles.



15 coronas.



12 cartas de Acción de Barón.



Un marcador de Baluarte, 12 marcadores de control y 8 marcadores de Barón.

EL TURNO DE JUEGO

Caballeros Guerreros se juega a lo largo de varios turnos. Cada turno de juego se divide en tres fases:

1. Planificación
2. Acciones
3. Mantenimiento

RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO

En la Fase de Planificación los Barones eligen qué cartas de Acción jugarán ese turno; en la Fase de Acciones se resuelven dichas cartas de Acción; y en la Fase de Mantenimiento los Barones reciben Influencia por las ciudades que controlan.

El grueso de la acción en *Caballeros Guerreros* tiene lugar durante la Fase de Acciones, ya que es en dicha fase cuando se llevan a cabo los movimientos de los Nobles y sus tropas, así como las batallas.

Dependiendo de qué cartas de Acción hayan elegido los Barones para ese turno, **durante** la fase de Acciones también pueden tener lugar una o más de las cuatro **Fases Especiales** del juego (cobrar Impuestos, pagar Salarios, celebrar la Asamblea y Contratar Mercenarios).

FASE 1: PLANIFICACIÓN

Durante la fase de Planificación, cada Barón elige las seis cartas de Acción que quiera jugar ese turno y las coloca boca abajo, en cada uno de los tres espacios para cartas de Acción que hay en la parte inferior del tablero. Cada Barón debe colocar dos de las seis cartas de Acción en el espacio marcado con un “1”, otras dos en el espacio marcado con un “2”, y las otras dos en el espacio marcado con un “3” (se recomienda que cada Barón vaya ordenando sus seis cartas de Acción en tres pilas separadas delante suyo a medida que se decide, y que se asegure de que sus elecciones son definitivas antes de colocar las cartas de Acción en sus espacios correspondientes). Además, el Presidente de la Asamblea baraja las ocho cartas de Acción Neutral y coloca, boca abajo, dos de ellas en cada uno de los tres espacios para cartas de Acción. Las dos cartas de Acción Neutral sobrantes se dejan boca abajo a un lado del tablero, hasta el siguiente turno.

Por tanto, en una partida con seis jugadores, una vez que cada uno de los seis Barones haya colocado sus cartas de Acción y que el Presidente de la Asamblea haya colocado las cartas de Acción Neutral, habrán 14 cartas en cada una de las tres pilas. A continuación, el Presidente de la Asamblea (posiblemente con la ayuda de los demás Barones) barajará por separado las tres pilas de cartas de Acción.

Tras el primer turno de juego, normalmente un Barón no tendrá disponibles todas sus cartas de Acción, ya que algunas de ellas estarán asignadas en los tres espacios de Fases Especiales que hay en la esquina inferior derecha del tablero (consulta “Asignar una carta de Acción”, más adelante). Si un Barón no puede o no quiere colocar dos cartas de Acción por pila, puede colocar menos de dos cartas en cada pila.

FASE 2: ACCIONES

En la fase de Acciones, el Presidente de la Asamblea revela la carta superior de la pila que hay en el primer espacio de cartas de Acción (el espacio marcado con un “1”) y la lee en voz alta. A continuación, la carta se resuelve y se asigna (ver más adelante). Tras esto, se revela la siguiente carta de la pila, que también se resuelve y se asigna, y así sucesivamente. Una vez que todas las cartas de la primera pila se hayan revelado, resuelto y asignado, se hace lo mismo con las cartas de la segunda pila (se revelan una a una, se resuelven y se asignan), y finalmente se hace también lo mismo con las cartas de la tercera pila. De este modo, un Barón puede estar seguro de que las cartas de Acción que ha colocado en la primera pila se resolverán antes que las que ha colocado en la segunda y en la tercera pila (aunque debido a que las pilas han sido barajadas, no podrá saber con exactitud en qué momento se resolverán sus cartas de Acción en relación con las de los demás Barones).

REVELAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Empezando por la primera pila de cartas de Acción, el Presidente de la Asamblea roba la carta superior de la pila y la muestra a todos los jugadores.

RESOLVER UNA CARTA DE ACCIÓN

Cada carta de Acción puede o bien pertenecer a un Barón, o bien ser una Acción Neutral. Si pertenece a un Barón, dicho Barón lleva a cabo una de las acciones indicadas en la carta. Las diversas acciones que aparecen en los seis tipos diferentes de cartas de Acción de los Barones se explican con todo detalle en las páginas 8 y 9. Si el Barón quiere, puede declinar llevar a cabo la acción de su carta; sea como sea, la carta se asignará de manera normal en uno de los tres espacios de Fases Especiales del tablero (ver más adelante).

Si la carta es una Acción Neutral, el Presidente de la Asamblea deberá leerla en voz alta y resolver sus efectos. En las páginas 9 a 11 se indican las instrucciones detalladas para resolver cada una de las ocho cartas de Acción Neutral.

ASIGNAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Tras resolver una carta de Acción, se debe colocar en la zona apropiada del tablero, desde donde puede activar alguna de las Fases Especiales del turno. Las cartas de Acción Neutral que han sido resueltas se devuelven con las cartas de Acción Neutral que no se han utilizado. Las cartas de “Estrategia Versátil” se devuelven al Barón que las haya jugado. Las demás cartas de Acción de Barón se colocan en uno de los tres espacios de Fases Especiales que hay en la parte inferior derecha del tablero, tal como se indica a continuación:

- La carta de Acción “Contratar Tropas” se coloca en el espacio “Salarios”, de color rojo.
- La carta de Acción “Apoyar Reunión” se coloca en el espacio “Asamblea”, de color azul.
- La carta de Acción “Recaudar Impuestos” se coloca en el espacio “Impuestos”, de color amarillo.
- La carta de Acción “Servir a la Iglesia” se coloca en cualquiera de los tres espacios de Fases Especiales (rojo, azul o amarillo) a elección del Barón que la haya jugado.
- La carta de Acción “Movilizar Tropas” se colocará en el espacio de “Salarios” (color rojo) si el Barón la ha utilizado sólo para mover tropas, o en el espacio de “Asamblea” (color azul) si la ha utilizado para atacar. Si el Barón la ha utilizado para ambas cosas (mover y

atacar), puede colocarla en cualquiera de los dos espacios (rojo o azul), a su elección.

El procedimiento de asignar las cartas de Acción a uno u otro espacio del tablero se explica con más detalle en el apartado “Cartas de Acción de Barón”, en las páginas 8 y 9.

ACTIVAR FASES ESPECIALES

Cuando una carta de Acción es resuelta y asignada a uno de los espacios de Fases Especiales, puede activar una de dichas fases: Impuestos, Salarios, Asamblea o Contratar Mercenarios. A continuación se explica el funcionamiento de cada una de estas Fases Especiales:

Impuestos: la Fase Especial de Impuestos se activa cuando el número de cartas en el espacio de “Impuestos” es igual al doble del número de jugadores que participan en la partida. Así, por ejemplo, en una partida con seis jugadores esta Fase Especial se activará cuando se asigne la doceava carta al espacio de “Impuestos”.

Salarios: la Fase Especial de Salarios se activa cuando el número de cartas en el espacio de “Salarios” es igual al doble del número de jugadores que participan en la partida.

Asamblea: la Fase Especial de Asamblea se activa cuando el número de cartas en el espacio de “Asamblea” es igual al doble del número de jugadores que participan en la partida.

Contratar Mercenarios: la Fase Especial de Contratar Mercenarios se activa cuando el número de marcadores de los Barones que hay en el Contador de Mercenarios supera en 1 el número de jugadores que participan en la partida. Así, por ejemplo, en una partida con seis jugadores esta Fase Especial se activará cuando se coloque el séptimo marcador en el Contador de Mercenarios.

Estas cuatro Fases Especiales se explican con mayor detalle en las páginas 11 a 13.

Cuando se activa una Fase Especial, el turno normal se interrumpe y dicha Fase Especial se resuelve por completo antes de revelar una nueva carta de Acción. Tras llevar a cabo la Fase Especial, la Fase de Acciones se reanuda normalmente, resolviendo y asignando la siguiente carta de Acción.

Ejemplo: durante la Fase de Acción en una partida con 4 jugadores, el Presidente de la Asamblea revela la siguiente carta de Acción. Es la carta de “Apoyar Reunión” perteneciente al Barón Raoul d’Emerande. El Barón d’Emerande resuelve la carta (tomando 2 Votos de la tesorería y comprobando si ello le ha convertido en nuevo Presidente de la Asamblea), y a continuación asigna la carta al espacio de “Asamblea” del tablero. Ya habían 7 cartas en dicho espacio, así que la carta del Barón d’Emerande (que es la octava, y la partida es de 4 jugadores) activa una Fase Especial de Asamblea. Una vez que la Asamblea ha sido resuelta por completo, el Presidente de la Asamblea revela la siguiente carta de Acción, que se resuelve y se asigna de manera normal (lo cual puede activar a su vez alguna otra Fase Especial).

Este proceso continúa hasta que todas las cartas de Acción de las tres pilas han sido reveladas, resueltas y asignadas.

FASE 3: MANTENIMIENTO

En la Fase de Mantenimiento, se deben llevar a cabo las siguientes acciones:

1. COMPROBAR LAS CONDICIONES DE VICTORIA

Primero, hay que comprobar si cualquier Barón controla más de la mitad de las ciudades no arrasadas que quedan en el

CÓMO LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN



1. En este ejemplo de partida con 4 jugadores, estamos a mitad de la Fase de Acciones. Todas las cartas de Acción de la primera pila han sido ya reveladas, resueltas y asignadas. El Presidente de la Asamblea revela la primera carta de la segunda pila: es la carta “Servir a la Iglesia” del Barón Raoul d’Emerande.
2. Para resolver su Acción de “Servir a la Iglesia” el Barón d’Emerande toma 1 marcador de Fe de la tesorería, y a continuación comprueba si ahora tiene más Fe que ningún otro jugador. Como ese no es el caso, no recibe el marcador de Cabeza de la Iglesia.

3. Finalmente, el Barón d’Emerande asigna su carta de “Servir a la Iglesia”. Dicha carta permite al Barón asignarla a cualquiera de los tres espacios de Fases Especiales (tal como indican los tres colores en la parte inferior de la carta). El Barón d’Emerande elige asignarla al espacio de “Impuestos” (color amarillo). Dado que esa es sólo la tercera carta asignada a ese espacio, no se activa ninguna Fase Especial. Esta es una partida de 4 jugadores, así que la Fase de Impuestos se activará cuando se asigne la octava carta de Acción al espacio de “Impuestos”.

Reino (las ciudades del extranjero no cuentan para esto). Si es así, el Barón que cumpla dicha condición gana inmediatamente la partida.

2. GANAR INFLUENCIA

Cada Barón recibe 1 marcador de Influencia por cada ciudad que controla, tomando el número apropiado de marcadores de la pila de Influencia. Si en la pila no hay suficientes marcadores para todos los jugadores, los marcadores que falten se tomarán de fuera de la pila (de entre los marcadores sobrantes que no se estaban utilizando en la partida). Nótese que si se terminan todos los marcadores de Influencia que habían en la pila, la partida terminará tras esa Fase de Mantenimiento, y el Barón con más Influencia ganará la partida (ver “Ganar la Partida”, página 18).

Importante: Un Barón no ganará Influencia si su Baluarte no está sobre el tablero en ese momento, ni tampoco recibirá Influencia por sus ciudades que estén bajo asedio (ver “Atacar un Baluarte” y “Asediar una Ciudad”, página 17).

3. REVUELTAS

Tras puntuar la Influencia, debe comprobarse si las ciudades organizan “revueltas”. Las revueltas sólo pueden organizarse en las ciudades bajo el control de un Barón (es decir, no en las ciudades neutrales), en las que éste no tenga presente a ninguno de sus Nobles. De una en una, por cada ciudad que un Barón controle sin sus Nobles, se muestra una carta de Destino. Si la carta indica “No hay Revuelta”, no ocurre nada. En cambio, si la carta indica “¡Hay Revuelta!”, la ciudad pasa a ser neutral (el

marcador de control del Barón se retira) a menos que el Barón pague a la tesorería **un marcador de Fe**, o **tantas coronas como el doble del valor de ingresos de la ciudad**.

4. DESEMBARCOS

Todos los Nobles que estaban viajando por mar llegan a su destino, y son colocados en la zona de tierra a la que estaban viajando (ver “Movimiento por mar”, página 14).

5. REACTIVAR NOBLES

Cada Barón reactiva a los Nobles que se hayan movido o atacado durante este turno, y que por ello tienen sus cartas boca abajo (para indicar que están Exhaustos). Simplemente, el Barón vuelve a colocar sus cartas boca arriba.

6. DEVOLVER NOBLES AL TABLERO

Finalmente, los Barones pueden transferir tropas entre los Nobles que tengan fuera del tablero, y a continuación poner en juego a dichos Nobles. Para más información sobre esto último, consulta “Devolver Nobles al Tablero” en la página 19.

LAS CARTAS DE ACCIÓN DE BARÓN

Cuando una carta de Acción de un Barón es revelada durante la Fase de Acciones, dicho Barón puede llevar a cabo las instrucciones de la carta. A continuación se explica el funcionamiento de las cartas de Acción de los Barones.

RECAUDAR IMPUESTOS

El jugador que resuelva esta carta gana inmediatamente una corona por cada zona (tanto en el Imperio como en el extranjero) en la que tenga presente a un Noble (aunque el Barón tenga presentes a dos o más Nobles en una misma zona, sólo recibe una corona por esa zona). Estas coronas representan impuestos que los Nobles recaudan en la zona en la que se encuentran, y son independientes de los ingresos que se reciben por las ciudades durante la Fase Especial de Impuestos. Tras resolver esta carta, se la asigna al espacio de “Impuestos”, lo cual puede activar una Fase Especial de Impuestos (ver página 11).

Los Nobles que se encuentren en un Puerto (ver la página 14) no cuentan a efectos de recaudar impuestos, ya que se considera que en ese momento no están en ninguna ciudad, sino viajando por mar.

CONTRATAR TROPAS

El jugador que resuelva esta carta coloca inmediatamente un marcador de su Barón en cualquiera de los espacios que queden disponibles en el Contador de Mercenarios, sin tener que pagar nada por ello. El Barón no puede colocar su marcador en un espacio cuyo número sea mayor que el número de jugadores que hay en la partida (por ejemplo, en una partida de tres jugadores, el Barón sólo podría poner su marcador en uno de los dos espacios que hay en blanco, o bien en los espacios numerados con el “2” o el “3”).

Si el número de marcadores en el Contador de Mercenarios es uno más que el número de jugadores, se activa una Fase Especial de Contratar Mercenarios (ver páginas 12 y 13).

Ejemplo: en una partida con 4 jugadores, ya hay 4 marcadores de Barón en el Contador de Mercenarios cuando se revela la carta “Contratar Tropas” del Barón Mieczyslaw Niebieski. Dicho Barón coloca uno de sus marcadores en el último espacio disponible que queda en el Contador de Mercenarios. Esto activa una Fase Especial de Contratar Mercenarios.

Tras resolver esta carta, se la asigna al espacio de “Salarios”, lo cual puede activar una Fase Especial de Salarios (ver página 11).

Importante: la carta de “Contratar Tropas” es la única carta de Acción que puede iniciar dos Fases Especiales a la vez (la fase de Contratar Mercenarios cuando la carta se resuelve, y la fase de Salarios cuando la carta es asignada). Si se da una situación en la que una misma carta de “Contratar Tropas” pudiese activar ambas Fases Especiales, la fase de Salarios deberá resolverse **antes** que la de Contratar Mercenarios.

APOYAR REUNIÓN

El jugador que resuelva esta carta recibe inmediatamente 2 Votos. Si esto le hace tener más Votos que ningún otro Barón, se convierte de inmediato en el nuevo Presidente de la Asamblea, y para reflejarlo se le entrega el marcador de Presidente de la Asamblea. Tras resolver esta carta, se la asigna al espacio de “Asamblea”, lo cual puede activar una Fase Especial de Asamblea (ver página 11). Nótese que jugar la carta de “Apoyar Reunión” es imprescindible para poder convertirse en nuevo Presidente de la Asamblea (es decir, que no bastará con tener más Votos que nadie, sino que además el Barón deberá haber jugado esta carta).

SERVIR A LA IGLESIA

El jugador que resuelva esta carta recibe inmediatamente 1 marcador de Fe. Si esto le hace tener más Fe que ningún otro Barón, se convierte de inmediato en el nuevo Cabeza de la

TRES TIPOS DE EVENTOS

En *Caballeros Guerreros* hay tres tipos de cartas de Evento, que vienen diferenciadas por el color de su reverso. Los Eventos rojos y verdes siempre afectan al Barón que ha robado esa carta de Evento, mientras que los Eventos azules pueden ir dirigidos a cualquiera de los Barones. Los Eventos rojos siempre son perjudiciales para el Barón que los roba, mientras que los Eventos verdes siempre son beneficiosos.

La mayoría de Eventos rojos y algunos Eventos azules pueden evitarse pagando marcadores de Fe: la cantidad de Fe necesaria para cancelar un Evento perjudicial se indica en la parte inferior de la propia carta de Evento. Para los Eventos rojos, sólo el Barón que lo ha robado puede pagar Fe para cancelarlo. Para los Eventos azules, cualquier Barón puede pagar Fe a fin de cancelarlos. En cualquiera de los dos casos, el Evento cancelado es inmediatamente descartado sin ningún efecto.

Si el coste de cancelar un Evento azul es más de 1 punto de Fe, varios Barones pueden combinar sus puntos de Fe para pagar el coste total de la carta.

Nótese que algunos Eventos indican que se deben robar cartas de Destino para generar los objetivos concretos del Evento. *Tales Eventos pueden ser cancelados tanto antes como después de haber robado las cartas de Destino y haber determinado el objetivo concreto del Evento.*

Iglesia, y para reflejarlo se le entrega el marcador de Cabeza de la Iglesia. Tras resolver esta carta, el jugador debe decidir a cual de los tres espacios asignarla. Ello puede activar una de las Fases Especiales del juego (Salarios, Impuestos o Asamblea). Nótese que jugar la carta de “Servir a la Iglesia” es imprescindible para poder convertirse en nuevo Cabeza de la Iglesia (es decir, que no bastará con tener más puntos de Fe que nadie, sino que además el Barón deberá haber jugado esta carta).

MOVILIZAR TROPAS

El jugador que resuelva esta carta elige una zona, y a continuación puede mover allí a uno o más de sus Nobles activos (es decir, que no estén Exhaustos), o bien iniciar una batalla en dicha zona, o incluso **hacer ambas cosas** (mover a sus Nobles a la zona y a continuación iniciar una batalla allí).

Si el Barón elige sólo mover a uno o más Nobles a la zona, entonces la carta de Movilizar Tropas se asigna al espacio de “Salarios”.

Si el Barón elige sólo iniciar una batalla en la zona (ver “Batallas”, página 14), entonces la carta de Movilizar Tropas se asigna al espacio de “Asamblea”.

Si el Barón elige mover a uno o más Nobles a la zona y a continuación iniciar una batalla allí, entonces la carta de Movilizar Tropas se puede asignar o bien al espacio de “Salarios” o al de “Asamblea”, a elección del Barón.

La carta de “Movilizar Tropas” otorga a los Barones mucha flexibilidad. Puede incluso ser utilizada para mover a un Noble hasta una zona que ya esté ocupada por otro Noble activo del mismo color, y a continuación iniciar una batalla utilizando a ambos Nobles. Para más información, consulta el ejemplo de batalla de la página 16.

Los Nobles que se muevan o que inicien una batalla como resultado de resolver una carta de Movilizar Tropas quedan Exhaustos (gira su carta para indicarlo, dejando boca arriba la cara en la que pone “Exhausto”), y no pueden volver a mover ni iniciar otra batalla por el resto de ese turno (ver “Nobles Exhaustos, página 19).

Importante: debe tenerse en cuenta que al usar la carta de “Movilizar Tropas”, el Barón no podrá mover a ningún Noble que no tenga capacidad para llegar hasta la zona designada (es decir, que esté a más de una zona de distancia, o a más de tres zonas por carretera). De igual forma, mediante la carta “Movilizar Tropas” el Barón sólo podrá iniciar una batalla en la zona designada originalmente. Eso quiere decir que si un Noble se está moviendo por carretera hacia dicha zona, pero no es capaz de llegar hasta allí porque su movimiento se ve bloqueado por cualquier motivo (por ejemplo, por un Noble del oponente que no le deja pasar), el Barón no podrá iniciar una batalla en la zona en la que se haya quedado bloqueado su Noble.

ACCIÓN VERSÁTIL

El jugador que resuelva esta carta debe elegir una de las siguientes opciones:

- Ganar inmediatamente 2 coronas.
- Ganar inmediatamente 1 Voto.
- Mover a uno de sus Nobles activos, y a continuación girar su carta boca abajo para indicar que está Exhausto.
- Iniciar una batalla, y a continuación girar boca abajo las cartas de los Nobles que la hayan iniciado para indicar que están Exhaustos (nótese que si un Barón quiere mover a sus Nobles e iniciar una batalla en una misma acción, no podrá hacerlo con esta carta; para ello deberá usar la carta de “Movilizar Tropas”).
- Colocar inmediatamente uno de sus marcadores de Barón en uno de los espacios disponibles del Contador de Mercenarios, y **pagar la tarifa indicada** (por ejemplo, para colocar un marcador en el espacio del “3”, el Barón debería pagar 5 coronas a la tesorería). Un Barón no puede colocar un marcador en un espacio cuyo número sea mayor que el número de jugadores que participan en la partida.

Una vez resuelta, la carta de “Acción Versátil” no se asigna a ningún espacio del tablero, sino que se devuelve a la mano de su propietario.

LAS CARTAS DE ACCIÓN NEUTRAL

El juego incluye ocho cartas de Acción Neutral, seis de las cuales se barajan cada turno junto con las cartas de los Barones para formar las tres pilas de cartas de Acción. Cuando se revela una carta de Acción Neutral durante la Fase de Acciones, el Presidente de la Asamblea la lee en voz alta y a continuación la carta se resuelve de acuerdo con las instrucciones que se indican a continuación.

EVENTO IMPORTANTE

Cuando se revela la carta de “Evento Importante”, el Cabeza de la Iglesia elige a un Barón para que robe y resuelva la carta superior del mazo de cartas de Evento. Si la carta es roja (Evento perjudicial), el Cabeza de la Iglesia deberá elegirse a sí mismo, o bien pagar un punto de Fe para poder elegir a otro Barón que robe la carta. Si la carta es verde (Evento beneficioso) el Cabeza de la Iglesia deberá elegir a otro Barón que robe la carta, o bien pagar un punto de Fe para poder elegirse a sí mismo. Si la carta es azul (Evento Neutral), da

EJEMPLO DE CÓMO CANCELAR UN EVENTO



En la Fase de Acciones, el Presidente de la Asamblea revela la carta de Acción Neutral “Evento Importante”. La carta superior del mazo de Eventos tiene el reverso azul, lo que indica que se trata de un Evento neutral, así que no importa quien la robe. El Cabeza de la Iglesia la roba y la lee en voz alta: se trata de la carta “Incendio”, que dice “Elige aleatoriamente una ciudad que no esté arrasada. Dicha ciudad es arrasada, y cualquier Noble que esté en la misma zona resulta muerto”. La carta muestra dos iconos de Fe en su parte inferior, lo cual significa que cualquier Barón puede pagar 2 marcadores de Fe para cancelar este Evento. No obstante, posiblemente los jugadores querrán esperar a ver qué ciudad es afectada por el Evento antes de cancelarlo.

Si el Evento hubiese sido rojo, sólo el jugador que robe la carta podría usar marcadores de Fe para cancelarlo.

igual quien la robe, porque las cartas azules de Evento siempre afectan a un objetivo aleatorio indicado por la propia carta.

Para más información sobre las cartas de Evento, consulta en esta misma página la caja de texto “Tres Tipos de Eventos” y el diagrama “Ejemplo de cómo cancelar un Evento”.

FINANCIAR EXPEDICIÓN

Cuando se revela la carta de “Financiar Expedición”, el Presidente de la Asamblea decide si quiere iniciar una nueva expedición, y en caso de que sí que quiera, decide también qué expedición concreta iniciar. La expedición a Ceilán es la que tiene mayores probabilidades de éxito pero es la que reporta menos beneficios, la expedición a China es la que tiene menos probabilidades de éxito pero es la que reporta mayores beneficios, y finalmente la expedición a las Islas de las Especias es un término medio entre las otras dos, tanto en probabilidades de éxito como en beneficios. El Presidente de la Asamblea sólo puede elegir una expedición que no haya zarpado todavía; si las tres expediciones ya están en marcha, no podrá iniciar una nueva expedición.

Si el Presidente elige iniciar una nueva expedición, todos los Barones empezando por él mismo y siguiendo en sentido horario, deberán decidir cuantas coronas invertirán en dicha expedición (si es que quieren invertir alguna). Cada Barón, cuando le toque, podrá invertir hasta 5 de sus coronas, colocándolas en el espacio del tablero que hay bajo el Contador de la Expedición correspondiente. El Barón deberá colocar también uno de sus marcadores junto a las coronas que ha invertido en la expedición, para indicar que son suyas. Invertir coronas en una expedición es completamente opcional, incluso para el Presidente de la Asamblea que ha decidido iniciar dicha expedición. Si al menos un Barón financia la expedición, esta puede iniciarse. En caso contrario (es decir, si ningún Barón invierte coronas en ella) la expedición no se inicia, y se puede pasar directamente a hacer avanzar las demás expediciones que hay en curso (ver más adelante).

FINANCIACIÓN, BENDICIÓN Y RESOLUCIÓN DE EXPEDICIONES

1. Durante la Fase de Acciones, el Presidente de la Asamblea revela la carta de Acción Neutral "Financiar Expedición". Ahora tiene que decidir si quiere iniciar alguna expedición, y en caso de que sí que quiera, debe elegir cual de las tres será. La expedición a las Islas de las Especias ya ha zarpado, así que no puede elegir iniciarla. Finalmente, el Presidente de la Asamblea decide iniciar la expedición a China.

2. Empezando por el propio Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario, cada Barón elige si quiere o no financiar la expedición. Si un Barón quiere financiarla, coloca hasta 5 coronas junto con uno de sus marcadores de Barón en el espacio que hay justo bajo el Contador de la Expedición en cuestión.

3. Ya que al menos un Barón ha decidido financiar la expedición, se coloca un marcador de expedición en la casilla del "1" del Contador de la Expedición a China.

4. El Cabeza de la Iglesia decide ahora si quiere bendecir la expedición. En este caso sí que lo hace, así que coloca uno de sus marcadores de Fe en el espacio que hay bajo el Contador de la Expedición a China.

5. Las expediciones que ya están en curso son avanzadas una casilla. Así, la expedición a las Islas de las Especias, que estaba en la casilla "2", es avanzada hasta la casilla "3".

6. Se revela una carta de Destino por cada expedición que esté ahora en la casilla "3" de su Contador de Expedición. En este ejemplo, sólo se revela una carta de Destino para la expedición a las Islas de las Especias, ya que dicha expedición no ha sido bendecida. El resultado indicado por la carta es "x2". El Barón Raoul d'Emerande (color verde) había invertido 1 corona en la expedición, así que recibe un total de 2 coronas de la tesorería. El Barón Thomas Edmund Madder (color rojo) había invertido 5 coronas en la expedición, así que recibe un total de 10 coronas de la tesorería. Tras esto, el marcador de la expedición se retira del tablero. La expedición a las Islas de las Especias se podrá iniciar de nuevo (si el Presidente de la Asamblea así lo quiere) cuando se revele otra carta de "Financiar Expedición".

Una vez que todos los Barones han decidido si financian o no la expedición, el Cabeza de la Iglesia tiene la opción de **bendecirla**, pagando para ello un punto de Fe. El marcador de Fe se coloca en espacio que hay bajo el Contador de la Expedición, y permanece allí hasta que la expedición sea

resuelta. Cuando se resuelve una expedición que ha sido bendecida, se revela una carta de Destino adicional, y se aplica el resultado que sea más beneficioso.

El Presidente de la Asamblea coloca a continuación un marcador de expedición en la casilla número 1 del Contador de

la Expedición. Nótese que este marcador no deberá colocarse si la expedición no se ha iniciado (ya sea porque el Presidente de la Asamblea ha decidido no iniciar ninguna expedición, o porque ningún Barón ha invertido coronas en ella).

Independientemente de si se ha iniciado o no una nueva expedición, las demás expediciones (**no** la que se acaba de iniciar) que ya tengan marcadores en sus casillas "1" o "2" avanzarán dichos marcadores una casilla en su Contador de Expedición.

Tras esto, cualquier expedición que se encuentre en la casilla número "3" de su Contador de Expedición (tanto si ya estaba en dicha casilla como si acaba de avanzarse hasta allí) se resuelve inmediatamente. Para ello, se revela una carta de Destino por cada expedición que esté en su casilla "3", y el resultado de la carta se interpreta de la siguiente manera:

- **Sin novedad:** la expedición permanece en la casilla "3". La próxima vez que se revele otra carta de "Financiar Expedición", se robará una nueva carta de Destino para intentar resolver esta expedición.
- **Flota perdida:** todas las coronas que se habían invertido en la expedición se devuelven a la tesorería. El marcador de la expedición se retira del tablero, y dicha expedición podrá iniciarse de nuevo más adelante, cuando se revele otra carta de "Financiar Expedición".
- **x1, x2, x3, x4:** la expedición es un éxito. Cada uno de los Barones que la habían financiado recibe de la tesorería los beneficios de su inversión: la cantidad de coronas que había invertido, multiplicada por el número indicado en la carta de Destino. Si el número indicado es "x1", cada Barón simplemente recupera de la tesorería la misma cantidad de coronas que había invertido. Tras esto, todas las coronas que hay en el Contador de Expedición se devuelven a la tesorería, y todos los marcadores de control se devuelven a sus respectivos Barones.

Ejemplo: *Onofre invierte 5 coronas en la expedición a China. Cuando la expedición llega a la casilla 3 del Contador de Expedición, se revela una carta de Destino que muestra un resultado de "x4", con lo cual Onofre recibe un total de 20 coronas.*

Una vez más hay que recordar que si la expedición ha sido **bendecida**, se revela una carta adicional y se aplica el mejor resultado. También hay que recordar que si el resultado que se obtiene es "Sin Novedad", la expedición sigue estando bendecida hasta que se resuelva por completo.

MEJORAR DEFENSAS

Cuando se revela la carta de "Mejorar Defensas", cada Barón (empezando por el Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario) tiene la oportunidad de **reparar** o **fortificar** una de las ciudades que controla, a su elección.

REPARAR UNA CIUDAD

Para reparar una ciudad, el Barón debe pagar **dos coronas por cada marcador de Brecha** que quiera eliminar. Por este procedimiento se pueden eliminar múltiples marcadores de Brecha, pero todos deben eliminarse de la misma ciudad

(consulta la página 16 para las reglas referentes a las Brechas).



FORTIFICAR UNA CIUDAD

Para fortificar una ciudad, el Barón debe pagar **cuatro coronas**. Si lo hace, podrá dar la vuelta al marcador de control que hay bajo la miniatura de la ciudad, dejando boca arriba la cara

que muestra el dibujo de la “fortificación”. Las ciudades fortificadas aportan al Barón 1 corona adicional durante cada Fase Especial de Impuestos, así como una fuerza adicional de +100 al defenderse. Consulta la página 18 para más información.

En vez de mejorar una ciudad, el Barón puede elegir mejorar su Baluarte. No obstante, los Baluartes sólo pueden repararse; no pueden fortificarse, ya que no tienen marcadores de control bajo ellos.

RECLUTAMIENTO

Cuando se revela la carta de “Reclutamiento”, cada Barón (empezando por el Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario) tiene la oportunidad de eliminar cualquier número de marcadores de Bajas de uno de sus ejércitos, pagando 2 coronas por cada marcador de Bajas que quiera eliminar.

TIEMPOS INCIERTOS

Cuando se revela la carta de “Tiempos Inciertos”, simplemente se baraja de nuevo el mazo de cartas de Destino.

LAS FASES ESPECIALES

Una o más de las cuatro Fases Especiales del juego pueden ser activadas durante la Fase de Acciones, tal como ya se ha descrito en la página 7. Cuando una Fase Especial se activa, debe resolverse por completo antes de poder volver a retomar la Fase de Acciones y seguir revelando cartas de Acción.

IMPUESTOS

Cuando el número de cartas que haya en el espacio de Impuestos sea igual al doble de jugadores que hay en la partida, se activará inmediatamente una Fase Especial de Impuestos, en la que todos los Barones recibirán ingresos de cada ciudad y cada concesión que tengan bajo su control. Los ingresos que proporciona cada ciudad se indican en el mismo tablero, a la derecha del icono de una moneda de oro que hay bajo el nombre de la ciudad. Hay que recordar que las ciudades fortificadas proporcionan una corona adicional durante la fase de Impuestos (tal como indica el +1 que se muestra en el marcador de ciudad fortificada).

Una vez que todos los Barones han recibido sus ingresos por los Impuestos, todas las cartas que haya en el espacio de Impuestos se devuelven a sus propietarios.

SALARIOS

Cuando el número de cartas que haya en el espacio de Salarios sea igual al doble de jugadores que hay en la partida, se activará inmediatamente una Fase Especial de Salarios, en la que los Barones deberán pagar los salarios de sus tropas. La cantidad de coronas que demanda cada tropa se indica en la parte inferior derecha de la carta de Tropa, dentro del icono de una moneda de oro. Cada Barón, empezando por el Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario, deberá pagar a la tesorería los salarios de sus cartas de Tropas tal como se indica a continuación:

El Barón debe intentar pagar en primer lugar a todas sus Tropas Regulares (antes que a sus Tropas de Mercenarios). Deberá intentar pagar incluso a las Tropas Regulares que permanezcan fuera del tablero o que formen parte de un ejército que tenga marcadores de Bajas. Las Tropas Regulares no desertan si su Barón es incapaz de pagarles su salario, pero el Barón está obligado a pagar a tantas Tropas Regulares como le sea posible.

Una vez que todas las Tropas Regulares hayan cobrado su salario, el Barón **puede elegir** si pagar o no pagar a sus Tropas de Mercenarios. Cualquier Tropa de Mercenarios a la que no se le pague su salario completo desertará de inmediato, y su carta deberá ser barajada de nuevo en el mazo de cartas de Mercenarios.

Todos los Barones tienen un Noble con una habilidad especial que les libera de tener que pagar a las tropas lideradas por él. No obstante, esta habilidad especial sólo funciona si el ejército de dicho Noble tiene una fuerza (en tropas) de 400 o menos. Si el ejército del Noble tiene una fuerza de más de 400, el Barón deberá pagar el salario de todas las tropas de ese Noble de la manera habitual.

Una vez que todos los Barones han pagado a sus tropas, todas las cartas en el espacio de Salarios se devuelven a sus propietarios.

LA ASAMBLEA

Cuando el número de cartas que haya en el espacio de Asamblea sea igual al doble de jugadores que hay en la partida, se activará inmediatamente una Fase Especial de Asamblea, en la que los Barones se reunirán para votar respecto a tres **Agendas** que representan asuntos de gran importancia para el Reino. Todos los Barones que no hayan sido Expulsados (ver página 12) o que no se vean incapaces de asistir debido a algún cargo o privilegio, están obligados a asistir a la Asamblea.

Durante una Asamblea, se debe proceder tal como se indica a continuación:

1. Recibir Votos: al inicio de la Asamblea, cada Barón asistente recibe un marcador de Voto, más otro marcador de Voto por cada Ciudad del **Reino** que esté bajo su control. El número de Votos que tiene cada Barón es público hasta el momento de empezar las votaciones.

2. Nombrar a un Presidente Sustituto (no suele ser necesario): si el Presidente de la Asamblea no ha podido asistir por cualquier motivo, él mismo deberá nombrar de entre los asistentes a un Presidente sustituto para esa Asamblea.

3. Votar las Mociones Privadas: si hay cartas de “Moción Privada” en el espacio de “Agendas Pendientes” del tablero, se votan ahora, antes que las demás Agendas.

4. Establecer el orden de las Agendas: el Presidente de la Asamblea decide el orden en el que se someterán a votación las tres Agendas Pendientes (puede haber menos de tres Agendas pendientes, si una o varias de ellas eran “Mociones Privadas” y por lo tanto se han votado previamente). El Presidente lee en voz alta el contenido de las Agendas Pendientes, en el orden en el que serán votadas.

5. Votar las Agendas: las Agendas se votan de una en una, según el siguiente procedimiento:

- Cada Barón coloca en secreto en su mano el número de Votos que quiera utilizar en esa votación, dejando ocultos en su otra mano el resto de sus Votos.
- Todos los Barones revelan sus votos simultáneamente.
- Empezando por el Presidente de la Asamblea y siguiendo en sentido horario, los Barones declaran el sentido de su voto (dependiendo de la Agenda concreta, esto puede consistir en elegir a un Barón, o en votar sí/no). Todos los Votos revelados se contabilizan y a continuación se descartan, devolviéndose a la tesorería. Cualquier empate en una votación será deshecho por el voto de calidad del Presidente de la Asamblea. El Presidente puede romper el empate en favor de cualquiera de los bandos empatados, sin importar cual ha sido el sentido de su voto original.
- Una vez que se ha determinado el ganador de la votación, se resuelve inmediatamente el efecto de la carta de Agenda.

6. Revelar las Agendas para la próxima Asamblea: tras haber votado todas las Agendas de una Asamblea, se revelan tres nuevas Agendas del mazo y se colocan en el espacio de “Agendas Pendientes” del tablero. Estas tres Agendas se resolverán durante la próxima Asamblea.

Finalmente, todas las cartas de Acción que hay en el espacio de Asamblea se devuelven a sus propietarios, y se sigue adelante

con la Fase de Acciones de manera normal. Los Barones conservan los marcadores de Voto que no han utilizado durante la Asamblea.

TIPOS DE VOTACIONES

Cuando los Barones votan por una Agenda, pueden hacerlo votando “sí” o “no”, o votando por un Barón concreto, según el tipo de Agenda que se haya sometido a votación. Cada Agenda indica, en su esquina inferior derecha, si se trata de una votación de “sí/no” o de una votación para “elegir a un Barón”.

Si en una votación “sí/no” gana el “sí”, el efecto de la carta de Agenda se aplica inmediatamente. En cambio, si gana el “no”, la carta de Agenda se descarta sin efecto.

En una votación de “elegir a un Barón”, la carta de Agenda se asigna inmediatamente al Barón que resulte elegido por mayoría.

TIPOS DE AGENDAS

Hay cuatro tipos de cartas de Agenda:

- Mociones:** si una moción es aprobada, sus efectos se resuelven inmediatamente y después la carta es descartada.
- Leyes:** si una ley es aprobada, la carta se coloca boca arriba sobre la mesa para recordar a todos los Barones que su efecto sigue vigente.
- Privilegios:** cada privilegio se asigna a un Barón específico, y otorga a dicho Barón alguna habilidad especial. Un Barón no puede tener asignados más de **tres privilegios** al mismo tiempo. Si el Barón ya tiene asignados tres privilegios y resulta elegido para un cuarto privilegio, antes de recibirlo deberá descartar uno de los tres que ya tiene. El Barón podrá elegir qué privilegio descartar, con la excepción de que no podrá descartar el nuevo privilegio que se le acaba de asignar.
- Cargos:** cada cargo es asignado a un Noble específico por parte de su Barón. Cuando el Barón recibe una carta de cargo, debe asignarla inmediatamente a uno de sus Nobles. Cada Noble puede tener un único cargo al mismo tiempo. Si un Noble ya ostenta un cargo y recibe uno nuevo, el antiguo es automáticamente descartado. El cargo de un Noble también es descartado inmediatamente si el Noble muere. Muchos de los cargos otorgan al Barón cierto número de **tropas mantenidas**. Las Tropas Mantenidas añaden su fuerza al ejército del Noble, pero el Barón no les tiene que pagar ningún salario durante la Fase Especial de Salarios.

Nótese que no es necesario que un Barón asista a una Asamblea para que se le asigne un privilegio o un cargo. No obstante, si el Barón ha sido Expulsado de la Asamblea (ver página 12), puede rechazar el privilegio o cargo en cuestión sin sufrir ninguna penalización adicional por ello.

MOCIONES PRIVADAS

Las Mociones Privadas son Agendas especiales que permiten a un Barón forzar a la Asamblea a votar sobre un asunto de su elección. Las Mociones Privadas siempre deben resolverse antes que las demás Agendas. Para resolver una Moción

Privada, se revela una carta de Destino con la que se determina qué Barón será el que tenga derecho a proponer dicha Moción Privada. Una Moción Privada puede ser cualquiera de las siguientes cosas:

- Una votación para rescindir la Expulsión de un Barón que actualmente permanece Expulsado de la Asamblea.
- Una votación para descartar una ley, privilegio o cargo que actualmente está en juego.
- Una votación para posponer la Asamblea. Si esta moción es aceptada, la Asamblea finalizará inmediatamente, y

EJEMPLO DE CONTRATACIÓN DE MERCENARIOS



Estamos al principio de una Fase de Acciones en una partida de 3 jugadores. En los turnos anteriores, el Barón Thomas Edmund Madder ha utilizado una carta de Acción de “Contratar Tropas” para colocar uno de sus marcadores de Barón en el primer espacio del Contador de Mercenarios, sin tener que pagar nada por ello. Luego, el Barón Mieczyslaw Niebieski ha utilizado otra carta de “Contratar Tropas” para colocar uno de sus marcadores de Barón en el segundo espacio del Contador de Mercenarios, también sin pagar nada, y más tarde ha utilizado una carta de “Estrategia Versátil” para colocar otro marcador en el espacio del “3”, esta vez pagando 5 coronas para ello.

1. El Presidente de la Asamblea revela la carta superior de la primera pila de cartas de Acción, que resulta ser la carta “Contratar Tropas” del Barón Raoul d’Emerande. Para resolver esta carta, el Barón d’Emerande coloca uno de sus marcadores, sin pagar nada, en el último espacio disponible en el Contador de Mercenarios (en una partida con 3 jugadores sólo hay disponibles 4 espacios; es decir, uno más que el número de jugadores). Esto activa una Fase Especial de Contratar Mercenarios. Nótese que si por cualquier motivo (por ejemplo, por no tener suficientes coronas para contratar ninguna tropa) el Barón d’Emerande no quisiera colocar su marcador en el Contador de Mercenarios, no tendría por qué hacerlo, pero aún así debería asignar la carta de “Contratar Tropas” al espacio de “Salarios” del tablero. En cualquier caso, si la asignación de la carta de “Contratar Tropas” activa una Fase Especial de Salarios, dicha Fase de Salarios se resolverá antes que la de Contratar Mercenarios.

2. El Barón Madder va primero, y de las 4 cartas de Mercenarios disponibles decide contratar a los Mercenarios Ingleses de 150 de fuerza. El Barón paga a la tesorería la tarifa requerida de 3 coronas, y a continuación toma la carta de Mercenarios y la asigna a su Baluarte. Una vez hecho esto, retira su marcador de Barón del Contador de Mercenarios.

3. Ahora es el turno del Barón Niebieski, y elige a los Mercenarios Polacos de fuerza 100. Ya que hay dos cartas de Mercenarios Polacos disponibles para ser contratadas, y ya que el Barón Niebieski tiene dos de sus marcadores en el Contador de Mercenarios, puede ejecutar la opción especial de contratar a la vez a más de una Tropa de Mercenarios de la misma nacionalidad. Así pues, decide contratar a las dos Tropas de Mercenarios Polacos, pagando la tarifa de contratación de ambas (un total de 3 coronas) y retirando del Contador de Mercenarios sus dos marcadores. Tras esto, asigna ambas tropas a su Noble Louis de Cyan, que en este momento se encuentra fuera del tablero.

4. Finalmente, el Barón d’Emerande contrata a los Mercenarios Rumanos de fuerza 50. d’Emerande paga la tarifa de 1 corona y asigna estos Mercenarios a su Noble Lorenz von Linden, que en este momento se encuentra en Kovel, una ciudad bajo el control del Barón.

Así finaliza la Fase Especial de Contratar Mercenarios. Ahora hay que revelar cuatro nuevas cartas del mazo de Mercenarios y colocarlas boca arriba junto al Contador de Mercenarios, para que puedan ser adquiridas durante la siguiente Fase Especial de Contratar Mercenarios.

las Agendas que hayan quedado pendientes se votarán durante la siguiente Asamblea.

- Una votación sobre cualquier Agenda que esté actualmente en la pila de descarte.

La Moción Privada se vota antes de que el Presidente de la Asamblea decida el orden en el que serán sometidas a votación el resto de las Agendas pendientes. Nótese que no es necesario que un Barón haya asistido a la Asamblea para que pueda proponer una Moción Privada.

CONCESIONES

Las concesiones son privilegios especiales que pueden reportar ingresos a los Barones. Cuando tiene lugar una Fase Especial de Impuestos, cada Barón recibe coronas de todas las concesiones bajo su control.

SER EXPULSADO DE LA ASAMBLEA

Si la Asamblea ha aprobado una Agenda que algún Barón se niega a acatar, dicho Barón puede rechazar la decisión de la Asamblea, lo cual le acarreará ser expulsado de la misma. Esto se resuelve tal como se indica a continuación:

Si el Barón quiere rechazar la votación de una moción, cargo o privilegio, debe hacerlo tan pronto como la Asamblea lo apruebe. Si la carta de Agenda en cuestión iba dirigida al Barón que la ha rechazado, dicha Agenda se descarta. Se asume que el Barón es inmediatamente Expulsado de la Asamblea y que abandona la sala hecho una furia, por lo que ya no podrá votar en ninguna de las Agendas que quedan pendientes.

Si el Barón quiere rechazar una ley, puede esperar a hacerlo hasta el momento en que le toque cumplirla. Por ejemplo, si se ha aprobado una ley que aplica una tasa sobre los ingresos recibidos durante la Fase de Impuestos, el Barón puede esperar hasta que se inicie la Fase de Impuestos para negarse a pagar la tasa, momento en el cual quedará Expulsado de la Asamblea.

Un Barón no puede negarse a acatar una decisión de la Asamblea que consista en retirarle un cargo o privilegio a un Barón.

Los Barones que se vean Expulsados de la Asamblea permanecerán así durante el resto del juego, a menos que la Expulsión quede rescindida por alguna votación de la propia Asamblea (por ejemplo, debido a una Moción Privada). Si la Expulsión queda rescindida, el Barón podrá volver a asistir a las futuras Asambleas, pero no podrá incorporarse a la Asamblea que se está llevando a cabo en ese momento.

Si el propio Presidente de la Asamblea es Expulsado, el Barón que tenga el mayor número de marcadores de Voto se convertirá en el nuevo Presidente (en caso de empate entre varios Barones, se deshará el empate aleatoriamente revelando una carta de Destino). Mientras un Barón permanezca Expulsado de la Asamblea, no podrá ser Presidente de la misma bajo ningún concepto.

CONTRATAR MERCENARIOS

Cuando el número de marcadores de Barón que hay en el Contador de Mercenarios sea igual a uno más que el número de jugadores que hay en la partida, se activa una Fase Especial de Contratar Mercenarios.

CÓMO CONTRATAR MERCENARIOS

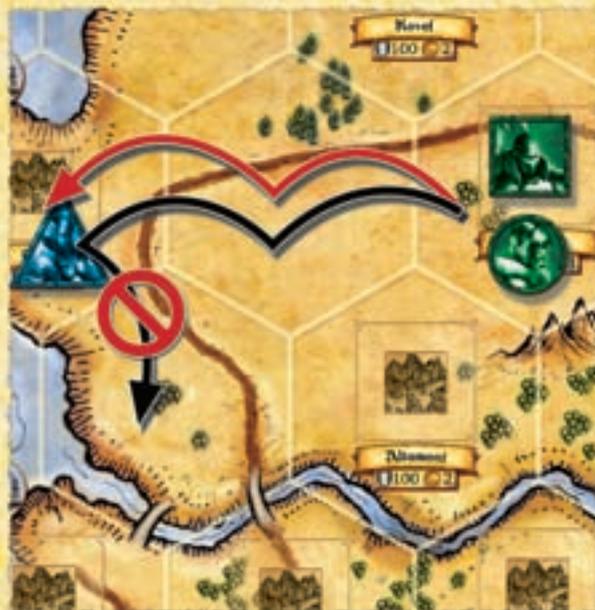
Durante esta fase los Barones pueden contratar Tropas de Mercenarios, seleccionándolas de entre las que están desplegadas junto al Contador de Mercenarios del tablero. Por orden (empezando por el Barón cuyo marcador está más a la izquierda en el Contador de Mercenarios), cada Barón puede contratar a una de esas Tropas de Mercenarios. El Barón deberá pagar inmediatamente a la tesorería el salario exigido por la Tropa de Mercenarios que elija. Tras esto, el Barón retirará su marcador del Contador de Mercenarios, y el turno

EJEMPLOS DE MOVIMIENTO



Bordes infranqueables

En el diagrama superior, las dos flechas negras indican dos movimientos ilegales del Noble verde. Los bordes de montaña son infranqueables, y los bordes de río sólo pueden cruzarse utilizando alguno de los cuatro puentes que hay en el mapa. En este ejemplo, el Noble verde elige moverse cruzando un puente, tal como indica la flecha roja.



Movimientos por carretera y movimientos bloqueados

Un ejército puede moverse hasta tres zonas de distancia por carretera, siempre y cuando siga el curso de la carretera durante todo su movimiento. En este ejemplo, el Noble verde se mueve dos zonas hacia la izquierda por carretera. Si no fuese por la presencia del Noble azul aún podría moverse una tercera zona siguiendo la carretera, pero en este caso, para poder seguir moviendo necesita el permiso del Barón que controla al Noble azul.

El Noble verde no puede abandonar la carretera en todo su movimiento, una vez que ha empezado a moverse por ella.



Movimiento por mar

El Noble verde, que empieza su movimiento desde Alejandría, puede desplazarse hasta cualquier zona del tablero que tenga un puerto. Al resolver una carta de Acción de "Movilizar Tropas" o "Estrategia Versátil", el Barón coloca a su Noble sobre el icono de puerto de la zona a la que quiere moverlo, y a continuación gira boca abajo la carta del Noble para indicar que está Exhausto. Durante la fase de Mantenimiento, el Noble verde "desembarca" desde el icono de puerto hasta la zona de destino, y su carta vuelve a girarse boca arriba para indicar que vuelve a estar activo. En los próximos turnos, el Noble podrá moverse de manera normal.

pasará al siguiente Barón en el Contador de Mercenarios. Esta operación se repetirá hasta que todos los Barones hayan retirado del Contador de Mercenarios todos sus marcadores. Nótese que si un Barón tiene dos o más marcadores colocados en el Contador de Mercenarios, tendrá ese mismo número de ocasiones para contratar tropas.

Un Barón puede elegir voluntariamente en cualquiera de sus turnos no contratar Mercenarios (por razones económicas o de cualquier otra clase), en cuyo caso deberá retirar igualmente su marcador del Contador de Mercenarios.

OPCIÓN ESPECIAL PARA MERCENARIOS DE LA MISMA NACIONALIDAD

Si hay más de una Tropa de Mercenarios de la misma nacionalidad disponible para ser contratada, un Barón que tenga varios marcadores en el Contador de Mercenarios podrá utilizarlos en su turno para contratar a la vez a varias de esas tropas. Para poder hacer esto, el Barón necesitará tener tantos marcadores en el Contador de Mercenarios como tropas quiere contratar a la vez. No es necesario que dichos marcadores estén adyacentes entre sí. Cuando le llegue el turno, el Barón simplemente debe anunciar que va a contratar varias tropas de la misma nacionalidad. Entonces tomará las cartas de Mercenarios elegidas, pagará a la tesorería los salarios combinados de todas ellas, y retirará sus marcadores del Contador de Mercenarios (dos marcadores si ha contratado dos tropas, tres marcadores si ha contratado tres tropas, etc).

Cuando se contrata más de una Tropa de Mercenarios por este procedimiento, no es necesario que todas ellas sean asignadas al mismo Noble o al Baluarte (ver a continuación).

ASIGNAR MERCENARIOS

Inmediatamente después de contratar una Tropa de Mercenarios (o varias a la vez, si se ha utilizado la opción especial antes descrita), el Barón debe asignarla a uno de los siguientes sitios: 1) a uno de sus Nobles que se encuentre en

su Baluarte o en una ciudad bajo su control; 2) a uno de sus Nobles que se encuentre fuera del tablero; 3) a su Baluarte.

Una vez que todos los marcadores del Contador de Mercenarios han sido utilizados, los Mercenarios que hayan quedado sin contratar se barajan en el mazo de Mercenarios, y se revelan de nuevo tantas cartas de Mercenarios como el número de jugadores más uno. Esas cartas de Mercenarios podrán ser adquiridas durante la siguiente fase de Contratar Mercenarios.

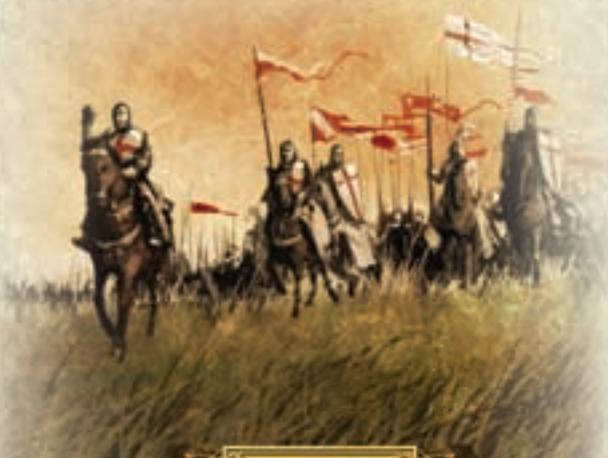
MOVIMIENTO

Los Nobles se mueven utilizando las cartas de Acción "Movilizar Tropas" y "Estrategia Versátil". Cuando los Barones mueven a un Noble, deben observar las siguientes reglas:

Por lo general, un Noble sólo puede moverse a una zona de distancia. Si se encuentra en una carretera puede moverse hasta a tres zonas de distancia, siempre y cuando siga el curso de la carretera durante todo su movimiento.

Los bordes de **montaña** que separan dos zonas son **infranqueables**. Los bordes de **río** sólo pueden cruzarse utilizando uno de los cuatro **puentes** que hay en el mapa.

Los Nobles no pueden moverse a través de una zona del tablero que contenga a un Noble de otro Barón o en la que haya una ciudad bajo el control de otro Barón, a menos que dicho Barón lo autorice.



Una vez que un Noble se ha movido o ha atacado, queda **Exhausto**, y su carta de Noble se gira boca abajo para indicarlo. Los Nobles Exhaustos no pueden moverse ni atacar (pero sí que pueden defenderse durante una batalla). Para más información al respecto, consulta el apartado “Nobles Exhaustos” en la página 19.

MOVIMIENTO POR MAR

Un Noble que se encuentre en una zona con un icono de puerto podrá viajar por mar a cualquier otra zona con un icono de puerto, de acuerdo con las siguientes reglas:

1. Un Noble que empiece su movimiento en una zona con un puerto puede moverse inmediatamente a cualquier otro puerto del tablero. Basta con colocar al Noble sobre el icono de puerto de la zona a la que quiere moverse, y colocar la carta del Noble boca abajo para indicar que está Exhausto (lo cual representa que está viajando por mar).
2. Durante la fase de Mantenimiento, todos los Nobles que están sobre un icono de puerto son movidos (o “desembarcados”) a la zona que contiene dicho puerto, y sus cartas vuelven a girarse boca arriba para indicar que vuelven a estar activos, y que a partir del siguiente turno pueden volver a moverse y/o atacar de manera normal.

Ejemplo: *el Barón Heinrich Otto Zobel utiliza la carta de “Estrategia Versátil” para mover a su Noble, Sir John Dudley Black, desde Ballin (una ciudad con puerto) hasta el puerto de la ciudad de Cádiz. El Noble es colocado sobre el icono de puerto de Cádiz, y su carta se gira boca abajo para indicar que está Exhausto. Durante la fase de Mantenimiento, Sir John Dudley Black es movido desde el icono de puerto hasta la zona de Cádiz, y su carta se vuelve a girar boca arriba para indicar que ya no está Exhausto.*

Dado que para poder moverse por mar el Noble debe haber iniciado su turno en una zona con puerto, el movimiento por mar no puede combinarse de ningún modo con el movimiento por carretera.

Un Noble no puede atacar ni ser atacado mientras se encuentra sobre un icono de puerto. El estar colocado sobre el icono de puerto representa en realidad que el Noble está viajando por mar, y que por tanto todavía no ha llegado a la zona de destino.

RECIBIR TROPAS DURANTE EL MOVIMIENTO

Un Noble puede, en cualquier punto de su movimiento, recibir cualquier número de tropas del Baluarte de su Barón (si se encuentra en la misma zona que el Baluarte), o de otro Noble de su mismo color que esté en la misma zona que él, y **que no esté Exhausto**. Para recibir las tropas, simplemente se sacan las cartas de tropas del Baluarte o del Noble que las entrega, y se colocan bajo la carta del Noble que se está moviendo. Si

el Noble se está moviendo por carretera, podrá seguir con su movimiento normal tras recibir las tropas.

Un ejército que tenga marcadores de Bajas sobre él puede recibir cualquier número de tropas mediante este procedimiento, sin ninguna restricción al respecto. En cambio, si el Barón quiere transferir tropas desde un ejército que tenga marcadores de Bajas sobre él, se verá obligado a transferir **todas** las tropas y marcadores de Bajas al ejército que se está moviendo (no podrá transferirle sólo algunas de ellas). En tal caso, el Noble que ha efectuado la transferencia se quedará sin tropas, y por tanto deberá ser retirado del tablero.

BATALLAS

Una batalla puede iniciarse utilizando las cartas de Acción de “Movilizar Tropas” o de “Estrategia Versátil”. Para iniciar una batalla, el Barón debe tener al menos a uno de sus Nobles en una zona en la que haya también un Noble, ciudad o Baluarte de otro Barón, o bien una ciudad neutral. El Barón que lleva a cabo la acción es considerado el **atacante**, mientras que su **oponente** (o la ciudad neutral) es considerado el defensor.

Sólo uno o dos Barones pueden verse involucrados en una misma batalla. Si el atacante inicia una batalla en una zona en la que hay ejércitos de dos o más oponentes, debe anunciar de antemano cual de ellos será el defensor.

A continuación cada Noble debe determinar qué tropas llevará al campo de batalla para que luchen por él. El defensor no tiene opción de elegir, y debe llevar al campo de batalla todas las tropas que tenga en la zona. El atacante, en cambio, puede **elegir** llevar al campo de batalla algunos o todos los ejércitos que tenga en la zona y que estén liderados por Nobles **activos** (es decir, que no podrá llevar a la batalla a los ejércitos liderados por Nobles Exhaustos). Los ejércitos que el atacante no lleve al campo de batalla no tendrán ninguna incidencia sobre dicha batalla.

Importante: si el Barón defensor controla una ciudad en la zona de la batalla, se considera que todos sus Nobles en la zona están dentro de la ciudad. En cambio, nunca se considerará que los Nobles del Barón atacante están dentro de una ciudad (aunque dicha ciudad le pertenezca).

Hay tres tipos diferentes de batallas: **batallas en campo abierto**, **asaltos** y **asedios**. Los dos últimos tipos sólo pueden darse cuando la batalla tiene lugar en una zona con una ciudad que no está controlada por el atacante. Si la batalla tiene lugar en una zona en la que no hay ninguna ciudad, o en la que hay una ciudad controlada por el atacante, siempre se trata de una batalla en campo abierto (se considera que el atacante ha salido de la ciudad para atacar a su oponente).

BATALLAS EN CAMPO ABIERTO

Durante una batalla en campo abierto los Barones roban un número variable de cartas de Destino, que depende de la fuerza de sus respectivos ejércitos en la batalla. Según las cartas de Destino que juegue cada Barón, dichos ejércitos pueden sufrir Bajas o conseguir Victorias en el campo de batalla.

Para resolver una batalla en campo abierto, se debe utilizar el siguiente procedimiento:

PREPARARSE PARA LA BATALLA

1. Nombrar Comandantes: cada Barón debe elegir a uno de sus Nobles en el campo de batalla como **Comandante** de todas sus tropas. Dicho Noble será el **único que podrá utilizar su habilidad especial y su bonificador de +200 de fuerza en la batalla**. Todos los demás Nobles que el Barón tenga en el campo de batalla se mantendrán al margen y no tendrán ningún efecto en el combate. El Noble Comandante dirigirá a **todas** las tropas de su Barón en la batalla, sin importar a

qué Noble están asignadas dichas tropas (se recuerda de nuevo que por parte del defensor combatirán todos los ejércitos que tenga en la zona, mientras que por parte del atacante sólo combatirán los ejércitos de su elección). El atacante elige en primer lugar a su Noble Comandante, y a continuación el defensor elige al suyo. Si el atacante o el defensor (o ambos) tienen un único Noble en el campo de batalla, dicho Noble será elegido automáticamente como su Comandante.

Si el Comandante del defensor resulta ser un Noble Exhausto (lo cual puede ocurrir, ya que el defensor está obligado a llevar al campo de batalla a todos sus Nobles en la zona), no podrá utilizar en la batalla su habilidad especial, pero sí que sumará su bonificador de +200 a la fuerza del ejército defensor.

2. Robar cartas de Destino: cada Barón roba una carta de Destino por cada 100 puntos de fuerza que tengan sus tropas en el campo de batalla, además de dos cartas adicionales por el bonificador de +200 de fuerza de su Comandante. Al robar las cartas de Destino, también es importante recordar que cada marcador de Bajas que tenga un ejército resta -100 a su fuerza. En cualquier caso, el máximo de cartas de Destino que cada Barón puede robar en este paso es de 10 (aunque la fuerza de sus tropas indique que el Barón podría robar más cartas).

3. Descartar cartas de Destino: el bonificador de +200 a la fuerza que otorga el Noble Comandante se corresponde, en términos temáticos, con su liderazgo y su capacidad de tomar decisiones estratégicas, más que con una fuerza real de tropas. Para representar esto, cada Barón debe elegir y descartar dos de las cartas de Destino que ha robado (colocándolas boca abajo en el fondo del mazo de cartas de Destino). No obstante, si esto dejaría al Barón sin cartas de Destino en la mano (porque sólo ha podido robar dos cartas), puede descartarse tan solo de una carta de Destino y quedarse con la otra.

Si un jugador quiere, puede descartar más de dos cartas de Destino durante este paso (en algunos casos puede interesarle hacerlo, tal como se explica en la caja de texto “Consejos estratégicos” de la página 18).

4. Mostrar las cartas de Destino: ambos Barones muestran simultáneamente las cartas de Destino que han elegido, y resuelven con ellas la batalla.

RESOLVER LA BATALLA

Una vez que ambos Barones han mostrado las cartas de Destino que han elegido, éstas se resuelven tal como se indica a continuación:

1. Robar y mostrar cartas de Destino adicionales: primero se deben resolver las cartas cuyo texto diga “Roba 1 carta de Destino”. Por cada una de estas cartas, el Barón que la ha jugado robará una carta de Destino adicional y la añadirá al grupo de cartas de Destino que ha elegido. Si la nueva carta también dice “Roba 1 carta de Destino”, el Barón robará de nuevo una carta de Destino y la añadirá a su grupo de cartas (esto se repetirá las veces que sea necesario).

2. Contabilizar Bajas: Ahora, ambos Barones contabilizan sus Bajas de manera simultánea.

El atacante contabiliza las cartas de “Infligir 100 Bajas” que ha jugado, y las cartas de “Prevenir 100 Bajas” que ha jugado el defensor. Si el atacante ha infligido más Bajas de las que el defensor ha podido prevenir, el defensor recibe un número de marcadores de Bajas igual a la diferencia. De igual modo, el defensor contabiliza las cartas de “Infligir 100 Bajas” que ha jugado, y las cartas de “Prevenir 100 Bajas” que ha jugado el atacante. Si el defensor ha infligido más Bajas de las que el atacante ha podido prevenir, el atacante recibe un número de marcadores de Bajas igual a la diferencia.

Al contabilizar las cartas de “Infligir 100 Bajas” y de “Prevenir 100 Bajas”, cada Barón debe también decidir si quiere utilizar la



EJEMPLO DE UNA BATALLA EN CAMPO ABIERTO



1. El Barón Raoul d'Emerande (color verde) utiliza una carta de "Estrategia Versátil" para iniciar una batalla.
2. Debido a que tiene más de un oponente en la zona, el Barón d'Emerande debe elegir contra qué Barón va a enfrentarse. Decide enfrentarse al ejército del Barón Mieczyslaw Niebieski (color azul). Por lo tanto, el ejército del Barón Thomas Edmund Madder (color rojo) no tendrá ningún efecto en la batalla.
3. Al tener varios ejércitos "activos" en la zona, el Barón d'Emerande debe elegir cuales de ellos tomarán parte en la batalla. El Barón d'Emerande decide llevar a sus dos ejércitos a la batalla. El ejército Exhausto del Barón Niebieski será el defensor. Si el jugador azul tuviese más de un ejército en la zona, todos ellos deberían participar obligatoriamente en la batalla.
4. A continuación, cada Barón elige qué Noble será el Comandante de sus ejércitos durante la batalla. Como atacante, el Barón d'Emerande debe nombrar antes a su Comandante,



y elige para el puesto a su Noble "cuadrado" Alan de Smalt. Por tanto, la habilidad especial de su otro Noble Ernesto di Celadon y su bonificador de +200 a la fuerza **no** serán utilizados durante esta batalla, pero los Mercenarios Polacos que tiene en su ejército **sí** que lucharán. En el bando defensor, Otto von Prussen es elegido por defecto como el Comandante del ejército defensor, ya que es el único Noble que el jugador azul tiene en la batalla. Debido a que ese Noble está Exhausto no podrá utilizar su habilidad especial, pero sí que sumará su bonificador de +200 a la fuerza de su ejército.

5. Las tropas del Barón d'Emerande tienen una fuerza total de 300, así que roba tres cartas de Destino. Además, roba 2 cartas adicionales debido al bonificador de +200 a la fuerza que tiene su Comandante, para un total de 5 cartas de Destino. Por su parte, el Barón Niebieski tiene 250 tropas, así que roba 2 cartas de Destino, más otras 2 cartas adicionales por el bonificador de +200 a la fuerza de su Comandante, para un total de 4 cartas de Destino. Dado que ambos Barones han recibido cartas adicionales por el bonificador de fuerza de sus Nobles Comandantes, cada Barón debe ahora elegir y descartar 2 de las cartas de Destino que ha robado. En este ejemplo, cada Barón descarta las cartas de Destino marcadas con una "X" de color rojo.



6a. A continuación se resuelven las cartas de Destino de ambos bandos. El Barón Niebieski (color azul) ha jugado 2 cartas de "Infligir 100 Bajas". El Barón d'Emerande (color verde) no ha jugado ninguna carta de "Prevenir 100 Bajas", pero la habilidad especial de su Noble Comandante es precisamente "Puede Prevenir 100 Bajas en las batallas", así que el jugador verde sólo recibe un marcador de Bajas, que asigna al ejército liderado por el Noble Ernesto di Celadon. Ese único marcador es suficiente para que dicho Noble muera (ya que su ejército sólo tenía 100 tropas).

6b. El Barón d'Emerande (color verde) también ha jugado 2 cartas de "Infligir 100 Bajas". El Barón Niebieski (color azul) no puede prevenirlas de ningún modo, así que recibe 2 marcadores de Bajas que debe asignar a su único ejército en la batalla, bajo el mando de su Noble Comandante Otto von Prussen. El número de tropas en el ejército de Otto von Prussen es todavía mayor que el número de Bajas que tiene, así que el Noble no muere. Ambos Barones siguen teniendo Nobles vivos en el campo de batalla, por lo que ahora se debe pasar a contabilizar las Victorias de ambos bandos.

El Barón d'Emerande (color verde) ha jugado 1 carta de "1 Victoria", mientras que el Barón Niebieski (color azul) no ha jugado ninguna, así que el jugador verde consigue una Victoria parcial. La batalla finaliza en este punto, y el ejército azul debe retirarse (ver "Retiradas", página 17). Como último paso, el jugador verde debe resolver la muerte del Noble Ernesto di Celadon (ver "Muerte de un Noble", página 18).

habilidad especial de su Noble Comandante. Todos los Nobles con el símbolo de la estrella tienen la habilidad especial de "Puede infligir 100 Bajas adicionales en las batallas", y todos los Nobles con el símbolo del cuadrado tienen la habilidad especial de "Puede prevenir 100 Bajas en las batallas". Si un Noble Comandante utiliza una de estas habilidades especiales, se trata como si el Barón hubiese jugado una carta adicional de "Infligir 100 Bajas" o de "Prevenir 100 Bajas" (según sea el caso).

3. Asignar las Bajas: ahora cada Barón debe asignar, uno a uno, todos los marcadores de Bajas que ha recibido, repartiéndolos entre los ejércitos que tenga en el campo de batalla. Un ejército no puede recibir más Bajas que el número de tropas que tenga. Si el número de Bajas recibidas llega en algún momento a ser

igual que el número de tropas que tiene el ejército, el Noble que estaba al mando de dicho ejército muere (ver "Muerte de un Noble", página 18), y ya no se pueden asignar más marcadores de Bajas a ese ejército. Si todos los Nobles que el Barón tiene en el campo de batalla mueren, los marcadores de Bajas que aún le queden por asignar se descartan.

Si el defensor quiere, puede esperar a ver cómo asigna sus marcadores de Bajas el atacante, antes de empezar él a asignar sus propios marcadores de Bajas.

Si uno o ambos Barones pierden a todos los Nobles que tenían en el campo de batalla, **no es necesario** llevar a cabo el paso 4 que viene a continuación.

4. Contabilizar Victorias: si tras asignar las Bajas al menos un Noble de ambos bandos sigue vivo en el campo de batalla, cada Barón pasa ahora a contabilizar las cartas de "1 Victoria" que ha jugado. Un Barón cuyo Noble Comandante tenga la habilidad especial de "+1 Victoria en las batallas" puede utilizarla ahora, para añadir un +1 adicional a su total de Victorias. Estas "Victorias" representan éxitos estratégicos conseguidos durante la batalla, que han contribuido a determinar el resultado final de la misma. Tras contabilizar las Victorias de cada bando, pueden darse tres posibles resultados:

- **Victoria total:** un Barón tiene al menos dos Victorias más que su oponente. Todos los Nobles del oponente que tengan tropas en el campo de batalla mueren (ver "Muerte de un Noble", pág. 18).

EJEMPLO DE UN ASALTO



Commanding Noble



1. El Barón Thomas Edmund Madder utiliza una carta de "Movilizar Tropas" para mover a su Noble Ricardo di Scarletti a la zona en la que se encuentra la ciudad de

Froli, una ciudad neutral de 200 de fuerza. El Barón ya tiene en la zona a otro de sus Nobles Activos, Guy de Solferino. Tras mover a su Noble Ricardo di Scarletti, el Barón decide también asaltar la ciudad de Froli con sus dos Nobles, eligiendo a Guy de Solferino como su Noble Comandante.

2. El Barón Madder tiene un total de 200 tropas en la batalla, así que roba 2 cartas de Destino más otras 2 cartas adicionales por el bonificador de +200 de su Noble Comandante, y tras consultarlas elige y se descarta de 2 de ellas (las que se indican con una X roja en el diagrama). Otro jugador roba 2 cartas por los 200 puntos de fuerza

de la ciudad. La ciudad no debe descartarse de 2 cartas de Destino, ya que no tiene a ningún Noble Comandante.

3. El Barón Madder inflige 200 Bajas a la ciudad (100 por una de sus cartas de Destino, y otros 100 por la habilidad especial de su Noble Comandante, así que coloca 2 marcadores de Brecha en ella. Por su parte, la ciudad inflige 100 Bajas a su oponente, que quedan canceladas por la otra carta de Destino que ha jugado el Barón.

4. Como la fuerza de la ciudad ha quedado reducida a 0, la batalla finaliza inmediatamente, y el Barón Madder coloca uno de sus marcadores de control bajo la miniatura de la ciudad.

Los marcadores de Brecha permanecen en Froli, y hasta que no sean reparados la ciudad tendrá una fuerza de 0 si es atacada.

- *Victoria parcial*: un Barón tiene una Victoria más que su oponente. Todos los Nobles del oponente que tengan tropas en el campo de batalla se retiran (ver "Muerte de un Noble", pág. 18).

- *Empate*: ambos Barones tienen el mismo número de Victorias. En este caso, no ocurre nada.

5. Resolver las muertes de Nobles: cada Barón resuelve las muertes de sus Nobles, si ha ocurrido alguna (ver la página 18). Todos los marcadores de Bajas que se encuentren colocados en el ejército de un Noble que no haya muerto permanecen en dicho ejército, hasta que sean eliminados mediante una carta de Acción Neutral de "Reclutamiento" (ver página 11).

En este punto la batalla finaliza, incluso si a ambos Barones todavía les quedan ejércitos en la zona.

ATACAR UNA CIUDAD

Un Barón sólo puede atacar una ciudad si se cumple una de las siguientes condiciones:

- 1) La ciudad es Neutral, y el atacante es el único Barón con ejércitos en la zona.
- 2) La ciudad es Neutral y el atacante obtiene el permiso de todos los demás Barones con ejércitos en la zona.
- 3) La ciudad está controlada por otro Barón, y el atacante es el único otro Barón con ejércitos en la zona.
- 4) La ciudad está controlada por otro Barón, y el atacante obtiene el permiso de los demás Barones con ejércitos en la zona, sin contar al Barón que controla la ciudad.

Hay dos maneras de atacar una ciudad, y cada una tiene sus propias ventajas y desventajas. Cuando un Barón decide atacar una ciudad, debe especificar si la va a **asaltar** o a **asediar**.

Asaltar una ciudad es la manera más rápida de capturarla, pero también la más peligrosa. Además, es muy posible dañar las defensas de la ciudad durante el asalto, y por lo tanto hacerla menos efectiva como fortificación una vez que se haya capturado.

Asediar una ciudad es una alternativa más prudente que asaltarla, pero también lleva más tiempo. La principal ventaja de los asedios es que el atacante no sufre Bajas, y que las defensas de la ciudad permanecen intactas.

ASALTAR UNA CIUDAD

Para asaltar una ciudad, sigue el mismo procedimiento que durante una batalla en campo abierto, con los siguientes cambios:

FUERZA DE LA CIUDAD

El defensor añade la fuerza de la ciudad a la de los ejércitos que se están defendiendo en la zona. Al robar las cartas de Destino, el defensor roba tantas cartas como indique el total de fuerza de sus tropas **más** la fuerza de la ciudad (hay que recordar que se roba una carta de Destino por cada 100 puntos de fuerza). Por ejemplo, si el defensor tuviese tropas con una fuerza de 200 en Vecht, que es una ciudad de fuerza 300, robaría 5 cartas de Destino, más otras 2 cartas adicionales por el bonificador de +200 a la fuerza de su Noble Comandante, para un total de 7 cartas (de las cuales debería descartar 2). Si Vecht estuviese fortificada, el defensor robaría un total de 8 cartas en lugar de 7.

Si se asalta una ciudad neutral, otro jugador que no sea el atacante robará las cartas correspondientes a la ciudad, basándose en la fuerza de la misma. Dado que una ciudad neutral nunca tiene a un Comandante Noble para defenderla, el jugador no tendrá que descartar 2 de las cartas que robe por la ciudad.

BRECHAS



Al sufrir Bajas durante un asalto, el defensor puede elegir que sea la ciudad la que sufra las Bajas, en forma de marcadores de Brecha, en lugar de asignar marcadores de Bajas a sus tropas. Cada marcador de Brecha es equivalente a un marcador de 100 Bajas, y reduce en 100 la fuerza de la ciudad. Una ciudad puede recibir un máximo de marcadores de Brecha equivalentes a su fuerza. Por ejemplo, una ciudad de fuerza 400 puede recibir como máximo 4 marcadores de Brecha, que es el equivalente a 400 Bajas. Por cada Brecha que reciba la ciudad, el defensor coloca un marcador de Brecha junto a la ciudad. Cada Brecha asignada a la ciudad reduce su fuerza en 100 puntos, así que una ciudad de fuerza 400 que haya recibido una Brecha sólo podrá recibir tres Brechas más.

Cuando el defensor reciba más de 100 Bajas durante una batalla puede repartirlas, asignando una parte de ellas como marcadores de Bajas a sus tropas, y otra parte como marcadores de Brecha a la ciudad. Una vez que la fuerza de la ciudad haya quedado reducida a 0 ya no podrá recibir más marcadores de Brecha, y las demás Bajas que sufra el ejército defensor deberán ser asignadas a sus tropas de manera normal.

Todas las Brechas que reciba una ciudad permanecerán en ella tras la batalla, y reducirán la fuerza de la ciudad de manera acorde durante las batallas, a menos que sean reparadas utilizando la carta de Acción "Mejorar Defensas" (como ya se ha explicado en la página 10).

Las Brechas no afectan en modo alguno a los ingresos que genera la ciudad durante la Fase Especial de Impuestos.

CAPTURAR UNA CIUDAD MEDIANTE UN ASALTO

Al asaltar una ciudad, el atacante puede llegar a capturarla si inflige al defensor las suficientes Bajas y Brechas como para matar a todos sus Nobles presentes en la batalla, y además reducir la fuerza de la ciudad a 0.

El atacante también puede capturar la ciudad si consigue una Victoria parcial o una Victoria total, tal como ya se ha descrito en la sección “Batallas en campo abierto” (ver el paso “4. Contar Victorias” de dicha sección, en la página 15). De este modo, es posible capturar una ciudad con sus defensas intactas, tanto si se trata de una ciudad neutral como si estaba bajo el control de otro Barón. En el caso de que el atacante haya conseguido una Victoria parcial, todos los Nobles del defensor que hayan sobrevivido a la batalla deberán retirarse a una zona adyacente, según las reglas también descritas para las batallas en campo abierto.

Cuando un Barón captura una ciudad, coloca uno de sus marcadores de control bajo la miniatura de la ciudad (sustituyendo cualquier marcador que hubiese de otro Barón), para indicar que la ciudad pasa a estar bajo su control.

ASEDIAR UNA CIUDAD

El atacante sólo puede elegir asediar una ciudad si su fuerza total en la zona es mayor que la fuerza total del defensor. Al comparar la fuerza de ambos bandos, el defensor incluirá la fuerza de la ciudad, y tanto el atacante como el defensor incluirán el bonificador de +200 de fuerza que otorgaría su Noble Comandante (obviamente, el defensor no recibirá este bonificador si no tiene ningún Noble en la zona). En cambio, las habilidades especiales de los Nobles no se tienen en cuenta en esta comparación de fuerzas. Se puede asediar tanto una ciudad bajo el control de un Barón, como una ciudad neutral.

Para resolver un asedio, utiliza las siguientes reglas:

Cuando el Barón declara que va a asediar la ciudad, coloca un marcador de Asedio junto a ella.

Se considera que los Nobles defensores que se encuentren en una zona con una ciudad asediada están dentro de la ciudad y aislados del exterior. Por lo tanto, dichos Nobles no podrán moverse ni recibir tropas adicionales durante la Fase de Mantenimiento o la Fase Especial de Contratar Mercenarios.

Los Nobles defensores en una ciudad asediada **sí que podrán** utilizar una carta de Acción de “Movilizar Tropas” o de “Estrategia Versátil” para atacar a los ejércitos que les están asediando. Dicho ataque se considera una batalla en campo abierto (ya que los Nobles salen de la ciudad para atacar a sus oponentes), y por lo tanto el atacante no añadirá a sus tropas la fuerza de la ciudad al robar cartas de Destino, y tampoco podrá enjugar bajas asignando marcadores de Brecha a la ciudad.

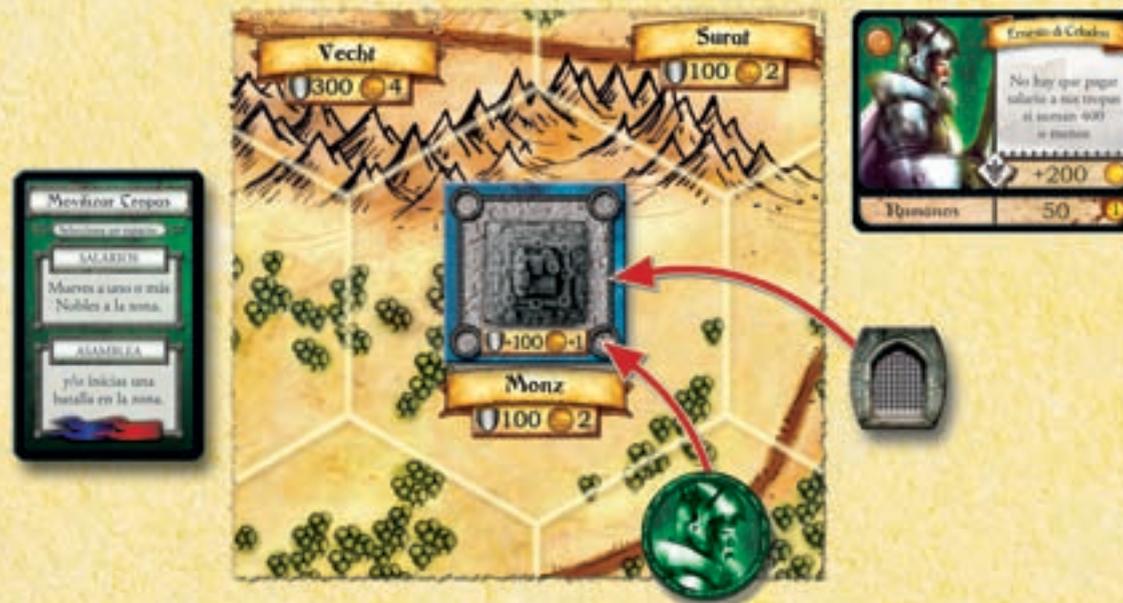
Si el defensor de la ciudad o cualquier otro Barón atacan a las tropas que están asediando la ciudad, y matan a los Nobles que las lideran o les obligan a retirarse, o si las tropas que estaban asediando la ciudad abandonan la zona por cualquier otro motivo, el asedio se levanta sin ningún efecto. Para indicar esto, retira el marcador de asedio del tablero.

Una ciudad que está siendo asediada no genera puntos de Influencia durante la Fase de Mantenimiento, ni tampoco genera ingresos durante la Fase Especial de Impuestos. Además, una ciudad asediada no puede ser fortificada ni se pueden reparar las Brechas que tenga.

CAPTURAR UNA CIUDAD MEDIANTE UN ASEIDIO

Si, en un turno posterior (tras el turno en el que ha tenido lugar el primer asedio) el mismo Barón asedia la ciudad una

EJEMPLO DE ASEIDIO



El Barón d’Emerande utiliza una carta de “Movilizar Tropas” para mover a su Noble Ernesto di Celadon hasta la zona en la que se encuentra la ciudad de Monz, y atacarla. Con sólo 50 tropas bajo su mando, el Barón d’Emerande decide asediar Monz en vez de asaltarla. Esta acción es legal, ya que la fuerza total de su ejército es de 250 (sus 50 tropas más el bonificador de +200 de su Noble Comandante), mientras que la fuerza de la ciudad es sólo de 200. El Barón d’Emerande coloca un marcador de asedio en Monz y gira la carta del Noble Ernesto di Celadon para indicar que está Exhausto. Si el Barón d’Emerande asedia de nuevo Monz en el siguiente turno (con Ernesto di Celadon o con cualquier otro de sus Nobles), sin que el asedio haya sido levantado entre ambos ataques, logrará capturar la ciudad.

segunda vez (sin que el asedio haya sido levantado entre los dos ataques), la ciudad cae inmediatamente y pasa a quedar bajo el control del atacante. Todos los Nobles que estuviesen defendiendo la ciudad mueren de inmediato.

Nótese que para el segundo asedio, el atacante debe cumplir de nuevo el requisito de tener un total de fuerza mayor que el defensor. No obstante, el atacante sólo debe cumplir este requisito cuando anuncia el asedio; ello quiere decir que si entre ambos asedios la fuerza del atacante se ve reducida de algún modo (por ejemplo, si algunas de sus tropas abandonan la zona, o si una carta de Agenda le hace perder fuerzas), ello no levantará el asedio.

ATACAR UN BALUARTE

Los Baluartes representan los castillos fortificados de los Barones. Los Baluartes pueden ser atacados siguiendo exactamente las mismas reglas que las ciudades, y pueden ser tanto asaltados como asediados.

Es posible que el defensor tenga tropas en su Baluarte, pero que no tenga ningún Noble (ya que durante el juego se pueden asignar tropas directamente a los Baluartes). En tal caso, el un defensor no deberá descartar dos de las cartas de Destino que robe. La batalla finalizará de inmediato si la fuerza del Baluarte queda reducida a 0 y **además** las tropas defensoras reciben marcadores de Bajas equivalentes a su fuerza. Dichas tropas son retiradas del tablero junto con el Baluarte (ver a continuación).

Si el Barón atacante elimina el Baluarte de su oponente, gana inmediatamente la mitad de las coronas que tuviese dicho oponente (redondeando hacia abajo), y gana además el control

de una de sus ciudades, elegida por el Barón derrotado. Estas dos recompensas representan las demandas que el Barón derrotado debe cumplir para evitar ser ejecutado.

El Baluarte del Barón derrotado es retirado del tablero, y dicho Barón **no recibirá ningún punto de Influencia durante la Fase de Mantenimiento de ese turno**. El Barón derrotado puede volver a colocar su Baluarte en el tablero durante la Fase de Mantenimiento (inmediatamente antes de colocar Nobles en el tablero). Puede colocarlo en cualquier zona del Reino que no contenga una ciudad (excepto si se trata de una ciudad arrasada), ni un Noble o Baluarte de otro Barón.

RETIRADAS

Un Barón no puede retirar voluntariamente a sus tropas de una batalla bajo ningún concepto. Si un barón no quiere que sus ejércitos o ciudades sean atacados, su mejor opción es tratar de llegar a un acuerdo con su oponente antes de que éste declare su ataque (para más información sobre esto, consulta “Negociar” en la página 19).

Si un Noble se ve forzado a retirarse tras una batalla, se deben seguir los pasos indicados a continuación:

1. Determinar si hay desertores: roba 1 carta de Destino. Si el ejército que se retira tiene cartas de Mercenarios de la nacionalidad indicada, el Barón deberá elegir una de dichas cartas de Mercenarios para que deserte de inmediato. La carta de Mercenarios elegida será barajada de nuevo en el mazo de Mercenarios.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

A continuación se señalan algunos consejos para los jugadores novatos de *Caballeros Guerreros*.

ESTRATEGIA DE APERTURA

Al principio del juego, es importante hacerse con el control de tantas ciudades neutrales como sea posible. Hay dos estrategias comunes que los jugadores suelen utilizar para esto:

1. El Barón crea cuatro ejércitos pequeños, y con ellos asedia todas las ciudades que pueda en el primer turno.
2. El Barón crea menos ejércitos pero más poderosos, y asalta todas las ciudades que pueda en el primer turno.

GESTIONAR LAS CARTAS DE ACCIÓN

Un Barón no siempre tendrá acceso a todas sus cartas de Acción, ya que algunas de ellas estarán colocadas en las tres pilas de Fases Especiales que hay en el tablero. Es importante que cada Barón esté atento a las cartas de Acción que tiene disponibles cada turno, así como a las

Fases Especiales que le interesa activar. Los jugadores más experimentados procurarán sacar ventaja del estado de las pilas de cartas, para frustrar los planes de sus oponentes y beneficiarse ellos mismos.

ESTRATEGIAS DE BATALLA

Si un Barón está combatiendo contra un ejército pequeño, puede intentar infligir suficientes Bajas como para eliminar completamente al oponente antes de que sea necesario contabilizar las Victorias. De igual modo, si un Barón ve claramente que va a perder una batalla, probablemente le interesará más centrarse en infligir Bajas al oponente, que en intentar jugar cartas de “1 Victoria”.

Durante una batalla, hay ciertas situaciones en las que a un Barón podría interesarle descartarse de más de dos cartas de Destino. Por ejemplo, si está asaltando una ciudad y sus fuerzas superan en mucho a las del defensor, puede descartarse de todas sus cartas de “Infligir 100 Bajas” para tomar la ciudad sin dañarla.

2. Mover a los ejércitos que se retiran: los Nobles en retirada deben ser colocados en una zona adyacente a la de la batalla, que no contenga ningún Noble o ciudad pertenecientes a otro Barón. Los Nobles se retiran incluso si están Exhaustos, y no es necesario que todos se retiren a la misma zona.

Si no hay ninguna zona que cumpla las condiciones necesarias para retirarse a ella, los Nobles en retirada quedan Exhaustos (si no lo estaban ya) y son colocados en el Baluarte de su Barón. Si en ese preciso momento el Baluarte de su Barón está bajo asedio o fuera del tablero (ver la página 17) los Nobles en retirada mueren inmediatamente. Los Nobles no pueden utilizar el movimiento por mar para retirarse, así que un Noble que se vea forzado a retirarse desde una zona en el extranjero también morirá inmediatamente.

MUERTE DE UN NOBLE

Los Nobles viven en un mundo brutal, en el que las sangrientas batallas y las pobres condiciones de salud pueden llevarles a la muerte de forma súbita y con mucha frecuencia.

Cuando un Noble muere, ocurren las siguientes cosas:

1. Determinar si hay desertores: roba 1 carta de Destino. Si el ejército del Noble fallecido tenía cartas de Mercenarios de la nacionalidad indicada, el Barón deberá elegir una de dichas cartas de Mercenarios para que deserte de inmediato. La carta de Mercenarios elegida será barajada de nuevo en el mazo de Mercenarios.

2. Eliminar Bajas: por cada marcador de Bajas que haya en el ejército del Noble, el Barón deberá descartarse de **Mercenarios** por valor de 100 puntos de fuerza. Si el Noble no puede descartarse de un número de Mercenarios exactamente igual que el indicado por sus marcadores de Bajas, deberá descartarse de tantos Mercenarios como pueda. Una vez hecho esto, todos los marcadores de Bajas serán retirados del ejército del Noble. Nótese que las Tropas Regulares **nunca se descartan como Bajas**.

3. Retirar al Noble del tablero: el Noble es retirado del tablero, y se descartan todos los cargos que tuviese.

4. Heredero: el heredero del Noble (la misma miniatura de juego) toma el control de las tropas que le hayan quedado, y puede volver a ser colocado en el tablero durante la Fase de Mantenimiento (para más información sobre esto, ver “Devolver Nobles al Tablero”, en la página 19). Si el Noble no tenía heredero (por ejemplo, debido a alguna carta de Evento) entonces todos los Mercenarios que le quedaban son descartados (barajados de nuevo en el mazo de Mercenarios), y las Tropas Regulares que tenía asignadas son **eliminadas del juego** por completo. Nótese que éste es el único caso en el que un jugador puede perder Tropas Regulares.

Ejemplo: *el Noble amarillo Jean-Luc d'Ambre, que tiene bajo su mando 200 Tropas Regulares, una tropa de Mercenarios Ingleses de fuerza 50, otra tropa de Mercenarios Ingleses de fuerza 100 y una tropa de Mercenarios Polacos de fuerza 100, muere en una batalla. Se roba una carta de Destino para determinar si hay desertores, y la carta indica “Ingleses”, así que el jugador descarta sus Mercenarios Ingleses de fuerza 50. Jean-Luc d'Ambre tiene 5 marcadores de Bajas en su ejército, así que también debe descartar a los Mercenarios Ingleses de fuerza 100 y a los Mercenarios Polacos de fuerza 100, junto con los 5 marcadores de Bajas. A continuación, el Noble es retirado del tablero manteniendo bajo su mando a sus 200 Tropas Regulares, y podrá volver al juego durante la Fase de Mantenimiento (ver página 19).*

GANAR LA PARTIDA

Al inicio de la Fase de Mantenimiento, se comprueba si cualquier Barón controla más de la mitad de las ciudades no arrasadas del Reino (las ciudades del extranjero no cuentan para esto). Si se da esta condición, dicho Barón habrá ganado la partida.

Alternativamente, cuando un jugador tome el último marcador de Influencia de la pila, significará que ese es el último turno de juego. Los Barones que aún tengan que recibir marcadores de Influencia durante el resto del turno, una vez que la pila se haya vaciado (por ejemplo, durante la Fase de Mantenimiento), los recibirán igualmente: simplemente, los tomarán de los marcadores sobrantes que no han sido colocados en la pila de Influencia al principio del juego. Además, durante este último

turno las posibles Revueltas se resolverán de manera normal (ver página 8).

Una vez que la Fase de Mantenimiento del último turno haya sido completada, el Barón que tenga más marcadores de Influencia será coronado como nuevo Rey y ganará la partida.

Si varios jugadores están empatados con la mayor cantidad de puntos de Influencia, el que controle más ciudades de todos ellos (tanto en el Reino como en el extranjero) será el ganador. Si el empate persiste, el ganador será el que tenga un total combinado mayor de coronas + Fe + Votos, de entre todos los jugadores que siguen empatados. En el improbable caso de que el empate todavía persista, ganará el Barón con más tropas en el tablero, de entre los que siguen empatados. Y si tras todos estos métodos sigue habiendo empate, no se coronará a ningún Rey, y por lo tanto no habrá ganador de la partida.

OTRAS REGLAS

Este apartado explica varias reglas adicionales, y clarifica algunos conceptos importantes del juego.

NOBLES EXHAUSTOS

Una vez que un Noble finalice todo el movimiento y/o el ataque que haya llevado a cabo debido a una carta de Acción, queda inmediatamente **Exhausto**, y su carta se gira boca abajo (dejando a la vista la cara en la que pone “Exhausto”) para indicar este estado. Los Nobles Exhaustos no pueden mover ni atacar, pero pueden defenderse (de hecho, deben hacerlo) si son atacados.

CIUDADES CON FUERZA 0

Si un Noble decide asaltar una ciudad cuya fuerza es de 0 (por ejemplo, debido a los marcadores de Brecha que ha recibido durante un asalto anterior), ganará el asalto automáticamente, sin necesidad de llevar a cabo la batalla.

CIUDADES FORTIFICADAS

Una vez que una Ciudad ha sido fortificada, permanecerá así incluso si es capturada por otro Barón, pero en cambio perderá dicho estatus si vuelve a ser neutral por cualquier motivo, o si su fuerza es reducida a 0 debido a los marcadores de Brecha (ver a continuación).

Cuando un Barón gana el control de una ciudad, inmediatamente coloca uno de sus marcadores de control bajo la miniatura de la ciudad. Los marcadores de control se colocan con la cara “fortificada” boca abajo, a menos que la ciudad ya estuviese fortificada cuando fue capturada, en cuyo caso el nuevo marcador será colocado con la cara fortificada boca arriba. Todas las Brechas que haya en la ciudad permanecerán (las Brechas sólo pueden eliminarse mediante la carta de Acción Neutral “Mejorar Defensas”).

Si una ciudad fortificada vuelve a convertirse en neutral en algún momento posterior (por ejemplo, debido a una revuelta), el Barón inmediatamente retirará su marcador de control y la ciudad perderá su estatus de fortificada. Todas las Brechas que tenga la ciudad se mantendrán.

Si una ciudad fortificada es reducida a fuerza 0 mediante marcadores de Brecha, deja de estar fortificada. Gira inmediatamente su marcador de control dejando hacia abajo la cara “fortificada” y retira un marcador de Brecha, de modo que la ciudad siga teniendo fuerza 0.

ARRASAR UNA CIUDAD

En vez de ganar el control de una ciudad capturada, un Barón puede preferir arrasarla. El Barón sólo tendrá opción de arrasar una ciudad inmediatamente después de haberla

conquistado. Para arrasar una ciudad, el Barón simplemente retira del tablero la miniatura de plástico de la ciudad, junto con cualquier marcador de control que hubiese en ella. El Barón recibe entonces 3 veces el valor de la ciudad en coronas.

Las ciudades arrasadas no pueden ser controladas por ningún Barón.

DEVOLVER NOBLES AL TABLERO

Los Nobles pueden estar fuera del tablero porque nunca han tenido tropas asignadas, porque todas sus tropas han sido transferidas a un Baluarte o a otro Noble, o porque han muerto. Al final de la Fase de Mantenimiento, los Barones tienen la oportunidad de poner en juego a los Nobles que estén fuera del tablero, de acuerdo con las reglas que se indican a continuación. En el caso de un Noble que haya muerto, su retorno al tablero representa en realidad a su heredero entrando en juego.

Cuando se devuelvan Nobles al tablero, el Presidente de la Asamblea es el primero en llevar a cabo el procedimiento que se describe a continuación, seguido por el jugador de su izquierda, y así sucesivamente (en sentido horario) hasta que todos los Barones hayan tenido una oportunidad de devolver Nobles al tablero.

Primero, el Barón puede transferir tropas entre los Nobles que se encuentran fuera del tablero. Sencillamente, toma las cartas de tropas de todos los Nobles que tenga fuera del tablero y las redistribuye entre ellos como prefiera.

Segundo, las tropas que el Barón tenga asignadas a su **Baluarte** pueden ser reasignadas a los Nobles que tenga fuera del tablero. Si dichas tropas tienen marcadores de Bajos, entonces el Barón deberá transferir todas las tropas que haya en el Baluarte (con sus marcadores de Bajos) a un mismo Noble, o no podrá transferir ninguna de ellas.

Finalmente, **cualquier Noble que esté fuera del tablero y que tenga tropas asignadas deberá ser colocado en el tablero.** El Noble tendrá que colocarse en la zona que contiene el Baluarte del Barón, o en cualquier zona que contenga una ciudad controlada por el Barón (**excepto una ciudad bajo asedio**).

Un Noble sin tropas nunca puede ser colocado en el tablero.

Ejemplo: *estamos en el último paso de la Fase de Mantenimiento. El Barón Umberto da Viola tiene 3 Nobles fuera del tablero: Renaud de Malve, que le transfirió todas sus tropas a otro Noble que se estaba moviendo durante la Fase de Acciones; Geoffrey Lavender, al que no le fueron asignadas tropas al principio del juego; y Guntram von Flieder, que murió durante la Fase de Acciones. Guntram von Flieder tiene 100 tropas asignadas.*

Primero, el Barón Viola puede transferir tropas entre sus Nobles fuera del tablero. Toma las 100 tropas que tenía bajo su mando von Flieder y se las asigna a Geoffrey Lavender. A continuación, puede transferir tropas de su Baluarte a los Nobles que tenga fuera del tablero. El Barón Viola contrató 2 Tropas de Mercenarios el turno pasado y las había asignado a su Baluarte, así que ahora reasigna una de esas tropas de Mercenarios a von Flieder y la otra a Geoffrey Lavender. Finalmente, el Barón coloca a von Flieder en la zona en la que se encuentra la ciudad de Monz (que está bajo su control) y a Geoffrey Lavender en la zona donde se encuentra su Baluarte. El Noble Renaud de Malve sigue sin tener tropas, así que permanece fuera del tablero.

NEGOCIAR

Los Barones pueden negociar libremente con dinero y favores en cualquier momento de la partida, pero las coronas son el único tipo de marcador del juego que pueden intercambiar

NOBLES EXHAUSTOS



Cuando un Noble mueve y/o ataca, su carta se gira dejando boca arriba la cara en la que indica “Exhausto”. La mayoría de los Nobles no pueden utilizar sus habilidades especiales mientras están Exhaustos. La excepción son los seis Nobles con el símbolo del círculo, cuya habilidad especial consiste en que su Barón no tiene que pagar a las tropas del Noble si su fuerza total es de 400 o menos.

entre ellos de forma directa. Por ejemplo, un jugador puede pagar coronas a otro para que el segundo se gaste marcadores de Fe o de Votos de forma favorable para él, pero ambos jugadores no podrán intercambiar directamente marcadores de Fe ni de Votos. De igual modo, los marcadores de Influencia, los cargos, los privilegios y las tropas nunca pueden ser intercambiados entre los jugadores. Se pueden pedir y hacer favores, pero los tratos a los que se llegue no serán vinculantes, y las traiciones o engaños son perfectamente aceptables.

EL BONIFICADOR DE 200 DE FUERZA

El bonificador de +200 de fuerza que aportan los Nobles durante las batallas sólo debe contabilizarse durante el paso de “Robar cartas de Destino” de una batalla, y al comparar las fuerzas de ambos oponentes en un asedio. En cambio, no contará para determinar el número de tropas de un Noble por ningún otro motivo.

AGOTAR LOS COMPONENTES

Si un mazo en particular agota todas sus cartas, la pila de descarte deberá ser barajada de nuevo para formar un nuevo mazo del que seguir robando.

Es posible que a los jugadores se les agoten algunos de los marcadores durante la partida (como las coronas, la Fe, los Votos o la Influencia). Todos los marcadores del juego se consideran ilimitados, así que si es necesario los jugadores deberán utilizar algún tipo de marcadores de reemplazo (por ejemplo monedas, o marcadores de algún otro juego).

REGLAS PARA PARTIDAS DE 2 A 5 JUGADORES

Ciudades arrasadas: cuando se juega a *Caballeros Guerreros* con menos de seis jugadores, antes de empezar la partida se arrasan al azar cierto número de ciudades del Reino (robando cartas de Destino para determinar qué ciudades resultan arrasadas), tal como se indica a continuación:

2 jugadores – 11 ciudades del Reino arrasadas

3 jugadores – 7 ciudades del Reino arrasadas

4 jugadores – 5 ciudades del Reino arrasadas

5 jugadores – 3 ciudades del Reino arrasadas

Tras determinar las ciudades arrasadas, se debe barajar el mazo de cartas de Destino.

Colocación de los Baluartes: en una partida con sólo dos o tres jugadores, los Baluartes no podrán ser colocados en ninguna zona que se encuentre en la fila ni en la columna exterior del mapa del Reino.

Votaciones en las Asambleas: en una partida con sólo dos jugadores, las votaciones durante las Asambleas se resuelven de manera diferente. Una vez que el Presidente de la Asamblea ha decidido el orden de las Agendas, cada Barón anota en secreto en un papel cuantos Votos utilizará en cada una de las tres Agendas. Por supuesto, el número total que cada Barón anote en el papel no podrá exceder el número de Votos que tiene. Los Barones revelarán simultáneamente los papeles en los que han anotado sus Votos, y se resolverán las tres Agendas por orden. Este sistema se utilizará también para las Mociones Privadas que puedan surgir en las Asambleas.

Condiciones de victoria para 2 jugadores: en una partida con sólo dos jugadores, cualquiera de los dos barones ganará inmediatamente la partida si controla 5 ciudades al inicio de la Fase de Mantenimiento (en lugar de tener que controlar más de la mitad de ciudades no arrasadas del tablero). Aparte de esto, el jugador que tenga más Influencia podrá ganar de la manera normal que ya se ha descrito en las reglas.

REGLAS OPCIONALES Y VARIANTES

Los jugadores experimentados pueden aplicar a sus partidas de *Caballeros Guerreros* una o más de las siguientes reglas opcionales para dar mayor variedad al juego. No obstante, antes de iniciar la partida todos los jugadores deberán estar de acuerdo sobre las reglas opcionales y las variantes que se van a utilizar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Se puede modificar la duración de una partida simplemente poniendo más o menos marcadores en la pila de Influencia. Para partidas más cortas, se sugiere poner sólo 8 marcadores de Influencia por jugador (en lugar de 10), mientras que para partidas más largas, se pueden poner 12 o 15 marcadores de Influencia por jugador (la opción de alargar la duración del juego se recomienda especialmente, ya que suele dar lugar a partidas mucho más competidas).

MOCIONES PRIVADAS ABIERTAS

Los jugadores más experimentados pueden querer utilizar una gama más amplia de Mociones Privadas. Por ejemplo, un Barón podría proponer prohibir los asedios o el uso de las carreteras. Con esta opción, las Mociones Privadas sólo se ven limitadas por la imaginación de los jugadores. La única restricción al respecto es que las Mociones Privadas deben ser votadas del mismo modo que las demás Agendas.

INTERCAMBIAR HEREDEROS

Una interesante variante que los jugadores pueden probar es la que permite negociar con los “herederos” de los Nobles, a fin de establecer alianzas y acuerdos más duraderos. En esta variante, cada Noble tiene un heredero (los jugadores deberán usar un trozo de papel o algún tipo de marcador que represente al heredero) y cada Barón puede negociar el intercambio de sus herederos con otros jugadores, a cambio de favores o alianzas.

Mientras un Barón controla al heredero de un oponente, puede utilizarlo como herramienta de presión, amenazando con matarlo y así acabar con la línea sucesoria de ese Noble. Si un Noble muere, sólo podrá ser devuelto al tablero si el jugador que controla al heredero de ese Noble accede a devolvérselo al Barón.

Si se utiliza esta variante, todos los Nobles tienen herederos al inicio del juego. Si un Noble es víctima de las cartas de Evento “Sin Heredero” o “Línea Sucesoria Rota”, significa que su heredero habrá muerto y que no puede tener otro.

TRAICIÓN

Si se usa esta variante, cualquier Barón que llegue a un pacto o acuerdo vinculante con otro Barón (una alianza, una tregua, una promesa de no atacarse durante un turno, etc), y que luego reniegue de dicho acuerdo y lo incumpla, verá dañada su reputación en el Reino y por lo tanto deberá devolver 1 punto de Influencia a la pila. Si la traición ha tenido como consecuencia directa la pérdida de una ciudad, deberá devolver a la pila 2 puntos de Influencia en lugar de 1, y si ha tenido como consecuencia directa la muerte de un Noble o la eliminación de un Barón (ver más adelante), deberá devolver 3 puntos de Influencia en lugar de 1 o 2. Si el Barón traidor no tiene suficientes puntos de Influencia para cubrir la deuda, se convertirá en un “Traidor a la Corona” (como la carta de Agenda del mismo nombre), y quedará Expulsado de las Asambleas. Esta variante es todavía más divertida si los Barones ponen sus acuerdos y pactos por escrito en trozos de papel.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES

Con esta regla opcional, si el Baluarte de un Barón es capturado, dicho Barón quedará eliminado de la partida. Todos sus Nobles deberán retirarse del tablero y las ciudades que controlaba se convertirán en neutrales. Si el Barón afectado era el Presidente de la Asamblea o el Cabeza de la Iglesia, dichos marcadores pasarán al siguiente Barón con

más marcadores de Votos o de Fe, respectivamente (cualquier empate a este respecto se resolverá al azar, robando una carta de Destino).

LA VICTORIA ES PARA LOS PODEROSOS

Los jugadores pueden optar por jugar con una única condición de victoria: un Barón que controle más de la mitad de ciudades no arrasadas del tablero al inicio de cualquier Fase de Mantenimiento, será el vencedor de la partida. En esta variante, los puntos de Influencia no tienen efecto para determinar quien gana, y la partida no finaliza cuando la pila de Influencia se agota (de hecho, para jugar según esta variante ni siquiera es necesario crear una pila de Influencia). Nótese que esta variante de juego puede incrementar de manera significativa la duración de una partida.

CRÉDITOS A LA EDICIÓN ORIGINAL

Diseño y desarrollo: Corey Konieczka

Diseño adicional: Bruno Faidutti y Pierre Cléquin

Diseño original de la edición de Games Workshop: Derek Carver.

Corrección y maquetación: James D. Torr

Diseño gráfico: Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely

Ilustración de la portada: Francis Tsai

Ilustraciones del tablero: Robert Lazzaretti

Ilustraciones interiores: John Gravato, Tomasz Jedruszek

Gerente de producción: Darrell Hardy

Desarrollo ejecutivo: Greg Benage

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Mike Zebrowski, James Torr, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely, John Goodenough, Scott Weber, Carl Hotchkiss, Matthew Pohl, Ron Devalk, Eric Saterdalen, Daniel Klooster, Brett Klooster, Terry Unger, Paul Brasch, Carl Kent, Jim Reynolds, Arthur Reynolds, Dale Beals

Agradecimientos especiales: a John Gillard, Erik Mogensen y Andy Jones de Games Workshop por hacer posible este juego; y a Mike Zebrowski por todo el tiempo dedicado y los comentarios aportados.

CRÉDITOS A LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Edición: Devir Iberia S. L.

Traducción, revisión y adaptación de las reglas: Chema Pamundi

Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

Caballeros Guerreros (Warrior Knights) es © 1985-2006 de Games Workshop Ltd. Todos los derechos reservados. Todos los nombres propiedad de Games Workshop se utilizan bajo licencia. © 2006 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor.

Para cualquier tipo de material e información adicional sobre este juego, por favor visita:

www.fantasyflightgames.com

www.devir.es

REFERENCIA RÁPIDA

Fase de Mantenimiento

1. Comprobar las condiciones de Victoria
2. Ganar Influencia
3. Revueltas
4. Desembarcos
5. Reactivar Nobles
6. Devolver Nobles al tablero (página 19).

Asaltos y Batallas en campo abierto

Preparativos para la batalla:

1. Nombrar Comandantes (el atacante primero)
2. Robar cartas de Destino
3. Descartar cartas de Destino
4. Mostrar las cartas de Destino

Resolución de la batalla:

1. Robar y mostrar cartas de Destino adicionales
2. Contabilizar Bajas
3. Asignar las Bajas
4. Contabilizar Victorias (no se lleva a cabo si todos los Nobles de algún bando han muertos, o si la fuerza del defensor ha quedado reducida a 0).
5. Resolver las muertes de Nobles (página 18).

La Asamblea

1. Recibir Votos (1 + 1 por cada ciudad del Reino controlada)
2. Nombrar a un Presidente sustituto (generalmente no es necesario)
3. Votar las Mociones Privadas
4. Establecer el orden de las Agendas
5. Votar las Agendas
6. Revelar las Agendas para la próxima Asamblea

