

黄色 蓝色 绿色 REINER KNIZIA 红色 绿色

LA GRAN MURALLA CHINA™

REGLAS DEL JUEGO



INTRODUCCIÓN

LA GRAN MURALLA CHINA es un juego familiar para 2 a 5 jugadores, a partir de 10 años de edad. Normalmente una partida dura alrededor de 30 minutos.

La acción se sitúa en China en el siglo I d.C. El gran Emperador Shi Huang Ti ha unificado las antaño enfrentadas provincias chinas bajo su severo yugo, y ha ordenado la construcción de una Gran Muralla para proteger su recién creado imperio de las incursiones de los mongoles.

Los jugadores toman el papel de nobles regionales, cada uno de ellos ansioso por impresionar al temible mandatario con su capacidad para levantar la Gran Muralla y protegerla con sus tropas. Todos tienen las mismas posibilidades de agrandar al Emperador, pero sólo el más astuto se impondrá.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de la partida es cumplir con las órdenes del Emperador, levantando secciones de la Gran Muralla. El jugador que contribuya más a la construcción de cada sección de muralla obtendrá marcadores que representarán el favor del Emperador. El ganador será el jugador cuyos marcadores sumen una mayor puntuación al final de la partida.

COMPONENTES

- Este libreto de reglas
- 100 cartas de Muralla (en cinco mazos de 20 cartas)
- 36 marcadores de puntuación (2 de valor 1, 6 de valor 2, 7 de valor 3, 7 de valor 4, 8 de valor 5, 4 de valor 7, y 2 de valor 8)

DESPLIEGUE DEL JUEGO

Separa las cartas de Muralla en cinco mazos, cada uno de los cuales debe estar compuesto por las 20 cartas de un mismo color. Cada jugador elige uno de dichos mazos, lo baraja y lo coloca boca abajo enfrente suyo. En una partida con 4 jugadores, no se utilizará uno de los mazos; en una partida con 3 jugadores, no se utilizarán dos de los mazos; y en una partida con 2 jugadores, no se utilizarán tres de los mazos.

Cada jugador roba cinco cartas de Muralla de su mazo. Esas cinco cartas serán la **mano inicial** del jugador.

Cada carta de Muralla muestra una parte de la Gran Muralla China que aún está por construirse.

Coloca boca abajo a un lado de la mesa los 36 marcadores de puntuación, y mézclalos con cuidado. Eso formará la **pila de marcadores**. Roba un número variable de parejas de marcadores (4 parejas para una partida de 4 o 5 jugadores, 3 parejas para una partida de 3 jugadores, o 2 parejas para una partida de 2 jugadores). Gira boca arriba cada pareja de marcadores y colócala en el centro de la mesa, dejando espacio suficiente para que a su derecha se puedan jugar un buen número de cartas de Muralla, puestas en fila.

Nota: en una partida de 2 jugadores, si los dos marcadores de una misma pareja tienen idéntico valor, se retiran del juego y se roba una nueva pareja de marcadores para sustituirlos. Esta regla también se aplica cuando se tengan que robar nuevas parejas de marcadores durante una partida de 2 jugadores.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se decide qué jugador empezará la partida, y el juego sigue a partir de ahí en sentido horario, con los jugadores llevando a cabo sus turnos por orden hasta que se produzca una de las dos situaciones siguientes:

- Un jugador anuncia que esa es la última ronda, o bien...
- Un jugador reclama el último marcador de puntuación que quedaba en juego (ver el apartado "Ganar la partida").

EL TURNO

Durante tu turno, debes llevar a cabo las tres acciones siguientes (por orden):

PRIMERA ACCIÓN

Debes comprobar tu actual nivel de progreso en cada sección de la muralla.

SEGUNDA ACCIÓN

Debes elegir entre dos opciones:

- Jugar de tu mano una carta de Muralla, o un grupo de cartas de Muralla idénticas, o bien...
- Robar una carta de Muralla de tu mazo y añadirla a tu mano.

TERCERA ACCIÓN

Se resuelve igual que la segunda acción (de nuevo debes elegir si jugar una o más cartas de Muralla de tu mano, o si robar una carta de Muralla de tu mazo).

Excepción: además de estas tres acciones obligatorias, puedes llevar a cabo acciones adicionales jugando cartas de Caballería (el funcionamiento de estas cartas se explica más adelante, en el apartado "Las cartas de Muralla").

EJEMPLO DE NIVEL DE PROGRESO



FUNCIONAMIENTO DE LAS TRES ACCIONES

Las tres acciones antes mencionadas se llevan a cabo tal como se indica a continuación:

PRIMERA ACCIÓN: COMPROBAR PROGRESO

Al principio de tu turno, debes comprobar tu nivel de progreso en todas las secciones de muralla que se están construyendo. Cada carta de Muralla que tengas en una sección, contribuirá a tu nivel de progreso en dicha sección (las reglas especiales y el valor de cada carta se explican más adelante, en el apartado "Las cartas de Muralla"). En cada sección de la muralla debes calcular y comparar el nivel de progreso de todos los jugadores.

Si en alguna sección concreta de muralla has conseguido un progreso mayor (mayor, no igual) que cualquier otro jugador, debes reclamar un marcador de puntuación tal como se explica seguidamente:



Si todavía quedan dos marcadores disponibles en la sección de muralla que estás comprobando: elige uno de los dos marcadores y colócalo boca arriba sobre cualquiera de tus cartas de Muralla que haya en esa sección.

Si sólo queda un marcador disponible en la sección de muralla que estás comprobando (porque el otro ya se encuentra colocado sobre una carta de Muralla): reclama dicho marcador y colócalo boca abajo enfrente tuyo. El jugador a quien pertenezca el otro marcador de esa sección de muralla lo retirará de la carta en la que se encuentre, y también lo colocará enfrente suyo boca abajo. Tras esto, todas las cartas de Muralla de esa sección se recogerán y se retirarán por completo del juego, devolviéndose a la caja. Finalmente, si todavía quedan marcadores disponibles en la pila de marcadores, se robará una nueva pareja y se colocarán boca arriba en el espacio que ha quedado vacante, iniciándose así una nueva sección de muralla.

Es posible que un solo jugador consiga reclamar los dos marcadores de una misma sección de muralla. No obstante, si ya has reclamado el primer marcador, deberás restar su valor a tu nivel de progreso en dicha sección. Esto hará que te resulte más difícil (aunque no imposible) hacerte con el segundo marcador de la misma sección de muralla.

RECLAMAR UN SEGUNDO MARCADOR (1)



Azul: $3 - 4 = -1$ Verde = 2

RECLAMAR UN SEGUNDO MARCADOR (2)



Nivel de progreso del jugador Rojo: $2 + 1 + 3 - 7 = -1$

Si ningún otro jugador coloca una carta en la sección de muralla, el jugador Rojo podrá reclamar el marcador de valor 4 en su siguiente turno.

Importante: si ningún otro jugador coloca una carta en la sección de muralla en la que has reclamado el primer marcador, en tu siguiente turno podrás reclamar el segundo marcador incluso aunque tu nivel de progreso sea un número negativo.

SEGUNDA ACCIÓN: CARTAS DE MURALLA

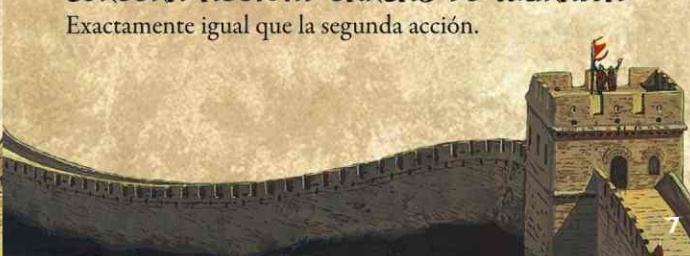
En tu segunda acción, debes colocar en juego cartas de Muralla de tu mano, o bien robar una nueva carta de Muralla de tu mazo.

Elige una carta de Muralla o un grupo de cartas de Muralla idénticas, y júégalas en cualquier sección de muralla, al lado de los marcadores de puntuación de dicha sección. Si esa sección ya contiene otras cartas de Muralla, coloca tus cartas al final de la fila, en el extremo más apartado de los marcadores.

Nota: tanto antes como después de tu segunda acción, puedes jugar gratuitamente cartas de Caballería de tu mano.

TERCERA ACCIÓN: CARTAS DE MURALLA

Exactamente igual que la segunda acción.



LAS CARTAS DE MURALLA

Cada mazo consta de 20 cartas de Muralla de siete tipos diferentes. Todos los jugadores tienen exactamente la misma selección de cartas, pero la suerte al robar, las decisiones tácticas y el propio desarrollo del juego, harán que la partida resulte un reto muy diferente para cada uno de ellos.

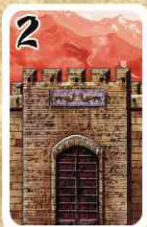
Todas las cartas tienen valores de 0 a 3, que se suman para averiguar el nivel de progreso de cada jugador en cada sección de muralla. Además, algunas cartas tienen habilidades especiales. A continuación se explican con detalle todos los tipos de cartas de Muralla.



MUROS (7 DE 20)

Cada Muro suma 1 al nivel de progreso del jugador.

Habilidad Especial: ninguna.



PUERTAS (3 DE 20)

Cada Puerta suma 2 al nivel de progreso del jugador.

Habilidad Especial: ninguna.



TORRES (1 DE 20)

Cada Torre suma 3 al nivel de progreso del jugador.

Habilidad Especial: ninguna.



INFANTERÍAS (5 DE 20)

La primera Infantería que coloques en una sección de muralla sumará 1 a tu nivel de progreso. La segunda Infantería que coloques en la misma sección de muralla sumará 2, la tercera Infantería que coloques en la misma sección de muralla sumará 3, y así sucesivamente.

Así pues, en total 1 Infantería sumaría 1, dos sumarían 3, tres sumarían 6, cuatro sumarían 10, y las cinco sumarían 15. Las Infanterías no necesitan estar adyacentes entre sí para otorgar este beneficio.

Habilidad Especial: ninguna.

INFLUENCIA DE LAS INFANTERÍAS



Verde: $3 + 1 = 4$ Gris: $1 + 2 + 3 = 6$



CABALLERÍAS (2 DE 20)

Cada Caballería suma 2 a tu nivel de progreso.

Habilidad Especial: jugar cartas de Caballería no cuesta una acción, sino que es gratis y puedes hacerlo adicionalmente a las tres acciones normales de tu turno.

No obstante, no puedes jugar cartas de Caballería después de la tercera acción de tu turno.



NOBLES (1 DE 20)

El Noble suma 1 a tu nivel de progreso.

Habilidad Especial: tras poner en juego un Noble, todas las cartas que haya en esa misma sección de muralla (sean del color que sean) pasarán a sumar sólo 1 al nivel de progreso de sus respectivos jugadores, sin importar en absoluto el número que tengan impreso.

INFLUENCIA DE LOS NOBLES



Verde: $3 + 2 = 5$ Rojo: $1 + 2 = 3$



Verde: $1 + 1 = 2$ Rojo: $1 + 1 + 1 = 3$



DRAGONES (1 DE 20)

El Dragón suma 1 a tu nivel de progreso.

Habilidad Especial: esta carta puede jugarse de manera normal, o encima de cualquier otra carta de Muralla que no tenga un marcador sobre ella. Si se juega de esta segunda manera, la carta que haya quedado cubierta por el Dragón sumará 0 al nivel de

progreso de su dueño (sin importar en absoluto el número que tenga impreso), y además perderá cualquier habilidad especial que tuviera.

INFLUENCIA DE LOS DRAGONES



Verde = 3 Rojo = 3



Verde = 4 Rojo = 2

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador ha robado todo su mazo y ha puesto en juego todas las cartas de su mano, debe declarar en voz alta “¡Guangzhou!” o “¡Última ronda!”. Tras esto, todos los demás jugadores podrán llevar a cabo un último turno. Cuando vuelva a tocarle el turno al jugador que haya declarado el inicio de la última ronda, nadie podrá ya jugar más cartas. No obstante, el juego seguirá con una ronda más en la que cada jugador podrá comprobar su nivel de progreso en todas las secciones de muralla, y reclamar los marcadores de puntuación que aún haya disponibles.

Importante: la partida finalizará automáticamente si todos los marcadores de puntuación han sido ya reclamados. En este caso, ni siquiera se jugará una última ronda ni se comprobarán más los niveles de progreso.

GANAR LA PARTIDA

Tras finalizar la partida, cada jugador sumará el valor de todos los marcadores de puntuación que tenga enfrente suyo. El jugador que sume el total más alto será el ganador.

Nota: los marcadores que hayan sido reclamados, pero que todavía se encuentren sobre cartas de Muralla una vez acabada la partida, no se sumarán a la puntuación de ningún jugador. Sólo los marcadores que el jugador haya conseguido colocar enfrente suyo durante la partida contarán para su puntuación.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Reiner Knizia

Ilustraciones: Ted Nasmith

Diseño gráfico: Andrew Navaro, Richard Spicer

Coordinación: Darrell Hardy

Desarrollo del producto: Greg Benage

Editor: Christian T. Petersen

CRÉDITOS A LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción, revisión y adaptación: Chema Pamundi

Maquetación y adaptación gráfica: El Yeti

Edición: Devir Iberia

Reiner Knizia quiere expresar su agradecimiento a todos los que han colaborado llevando a cabo pruebas del juego, en particular a Chris Dearlove, Ross Inglis y Kevin Jacklin.

©2006 Sophisticated Games. © 2006 Fantasy Flight Games. © 2008 Devir Iberia. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida o distribuida sin el permiso expreso del editor.

Si tienes comentarios, preguntas o sugerencias sobre este producto, puedes contactar con nosotros en:

Devir Iberia S.L.

Rbla. Catalunya 117, Barcelona 08008 (España)

email: spain@devir.es

