

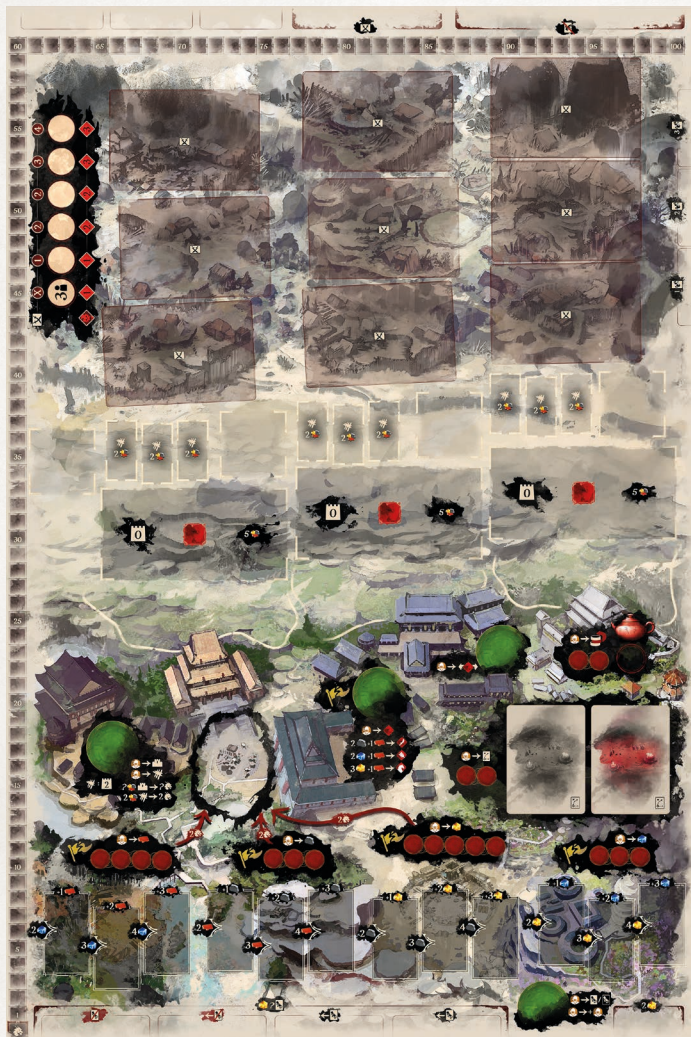
LA GRAN MURALLA



REGLAMENTO VERSIÓN 2.0

COMPONENTES

1 TABLERO DE JUEGO



MINIATURAS

Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meeples o miniaturas



32 Funcionarios
(8 por jugador)



40 Lanceros
(10 por jugador)



16 Arqueros
(4 por jugador)



8 Jinetes
(2 por jugador)



CARTAS



24 cartas de Horda



24 cartas de Mando
(en 4 colores)



1 carta de Mando
del clan Junco



20 cartas de Táctica



5 cartas
de Artefacto



44 cartas
de Consejero



13 cartas de General



2 cartas de General
del clan Junco



12 cartas de Evento



12 cartas
de Demanda
del Emperador



24 cartas de Horda
cooperativas



8 cartas de General
cooperativas



12 cartas de Táctica
cooperativas



1 carta de General
del modo solitario

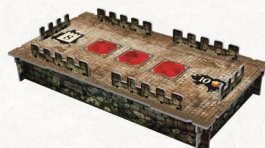


6 cartas de Mando
del modo solitario

OTROS



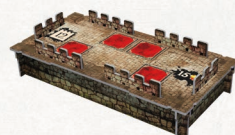
4 pantallas del jugador
(1 por jugador)



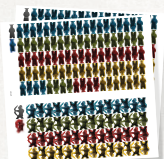
3 Murallas de nivel 1



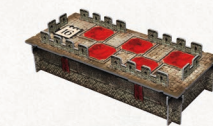
9 Barricadas



3 Murallas de nivel 2



2 láminas de pegatinas



3 Murallas de nivel 3

FICHAS



4 marcadores de Té
(en 4 colores)



4 marcadores de Honor
(en 4 colores)



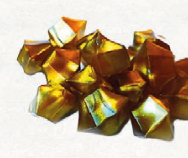
5 fichas de Honor
universales a doble cara



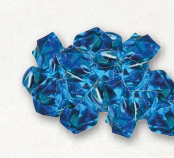
50 fichas de Madera



50 fichas de Piedra



50 fichas de Oro



50 fichas de Chi



30 fichas de Herida



50 fichas de Dishonra



1 marcador de Tiempo a
doble cara

INTRODUCCIÓN

La Gran Muralla es un juego de mesa de fantasía inspirado en la historia de la Gran Muralla china, la dinastía Song y las conquistas de Gengis Khan. La mayoría de los personajes, eventos e invenciones militares tienen un trasfondo histórico, aunque algunos se han modificado un poco para encajar mejor en la temática del juego.

La Gran Muralla ya se alzaba en su lugar durante la dinastía Zhou, muchos años antes de los agitados tiempos actuales. Por aquel entonces, no era más que una serie de murallas y fuertes que protegían las tierras de las incursiones de tribus nómadas. La Muralla sobrevivió a muchas guerras y batallas, y fue expandida, reconstruida y reparada un sinnúmero de veces...

Mucho más tarde, durante los s. X y XI, la dinastía Song del Norte construyó las secciones de la Gran Muralla en lo que hoy son las provincias de Shanxi y Hebei para defenderse de las invasiones de los Yurchen Jin. A pesar de sus esfuerzos, la muralla no fue capaz de contenerlos y rechazarlos hacia el sur; las poderosas fortificaciones estaban, ahora, en manos del enemigo.

Cien años después.

Utilizando la Gran Muralla levantada por sus predecesores, la dinastía Jin trata de contener la invasión mongola proveniente del norte. Pero la

dinastía Song, ahora llamada Song del Sur, todavía guarda rencor hacia los Jin, por lo que se alía con los mongoles y, juntos, aplastan a su antiguo enemigo. Sin embargo, los Song no contaban con el apetito voraz de sus «aliados» y ahora son ellos los que tienen que defenderse de las hordas mongolas.

Las reglas de preparación siguientes se utilizan solo en partidas jugador contra jugador con 3 o 4 jugadores.


Retira estos componentes de la partida:

Retira estas cartas del «clan Junco» de la partida; solo se usan en partidas de 2 jugadores.



Retira de la partida las «cartas de Mando verdeazuladas» y la carta General del modo solitario que se muestran a continuación; solo se usan en partidas en solitario.



Retira de la partida las cartas (de General, Horda, Evento, Demanda del Emperador y Táctica) que tengan el símbolo , solo se usan en partidas cooperativas.



Símbolo modo cooperativo

PREPARACIÓN

Consulta la página 15 para partidas de 2 jugadores.
Para partidas en solitario, consulta las páginas 16 y 17.
La preparación de las partidas cooperativas está en la página 18.
Si estás preparando una partida para 3 o 4 jugadores... ¡Sigue leyendo!

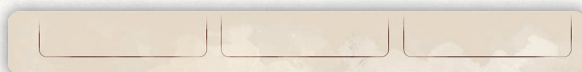
1. Despliega el **tablero principal** en el centro de la zona de juego con la cara que muestra el número de jugadores apropiado (lo encontrarás en el indicador de Tiempo, en la esquina superior izquierda del tablero).

- Para una partida de 3 jugadores:
 - Para una partida de 4 o 5 jugadores:
- (Para una partida de 5 jugadores, necesitarás la caja de Contenido adicional).

2. Coloca el **marcador de Tiempo**, con la cara vacía hacia arriba, en la casilla del indicador de Tiempo correspondiente al número de jugadores de la partida.

En una partida de 2 jugadores, colócalo sobre el icono de tres jugadores.

3. Baraja todas las cartas de Artefacto; después, coloca 1 de ellas escogida al azar, bocarrriba, en cada uno de los espacios de Artefacto, 3 en total, que hay en la esquina superior izquierda del tablero. Devuelve el resto a la caja.



3 espacios de Artefacto

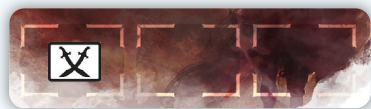
4. Baraja todas las cartas de Horda para crear el mazo de Hordas y colócalo, bocabajo, sobre el icono de mazo de Hordas (en la parte superior del tablero).



El icono del mazo de Hordas

5. Roba 1 carta de la parte superior del mazo de Hordas para colocarla, bocarrriba, en el **espacio de Horda inferior** de cada sección de Muralla.

Solo en partidas de 4 jugadores, añade una 4ª carta de Horda de la forma siguiente: roba la carta superior del mazo de Hordas y colócala en la sección de Muralla que muestre el indicador de Invasión de la carta superior del mazo de Hordas.



Por ejemplo, con este indicador deberías colocar la carta de Horda en la sección de Muralla más a la izquierda porque el icono está en la casilla más a la izquierda. Las Hordas siempre se colocan en el espacio de Horda libre más cercano a la Muralla (es decir, el espacio libre más al sur).

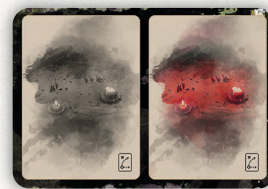
6. Pon 1 Barricada en cada espacio de Barricada.



7. Baraja todas las cartas de Táctica para crear el mazo de Tácticas; colócalo bocabajo en su lugar (en la mitad inferior derecha del tablero principal).



Anverso de Táctica



Pila de descarte de táctica

Mazo de Tácticas bocabajo

8. Cada jugador elige un Clan y coge todos los componentes de ese color: Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meeple o miniaturas.

- 10 Lanceros
- 8 Funcionarios
- 4 Arqueros
- 2 Jinetes
- 1 Pantalla
- 1 marcador de Honor (puntos)
- 1 marcador de Té
- 6 cartas de Mando



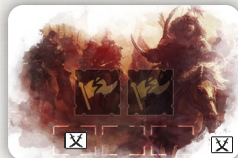
Marcador de Tiempo



Reverso de carta de Artefacto



Anverso de carta de artefacto



Reverso de Horda



Anverso de Horda



Identifica y recoge todas las cartas de General y de Consejero.

9. Baraja todas las cartas de General y reparte, bocabajo y al azar, 2 cartas a cada jugador. *Devuelve el resto a la caja.*

Anverso de General Reverso de General


10. Baraja todas las cartas de Consejero para formar el mazo de Consejeros; colócalo bocabajo cerca de la esquina inferior derecha del tablero principal (*no hay ningún lugar marcado para colocarlo*).



11. Reparte 2 cartas de Consejero de la parte superior del mazo de Consejeros, al azar y bocabajo, a cada jugador.
12. Todos los jugadores miran las 4 cartas que han recibido; después, todos escogen *simultáneamente* 1 General para colocarlo delante de ellos, bocarriba. *El resto de Generales se devuelven a la caja.*





13. Cada jugador escoge 1 Consejero para colocarlo, **bocarriba**, a la derecha de su General: es su **Consejero Activo**.

14.  El Consejero restante se coloca **bocabajo** debajo de la carta de su General; es el **Consejero de Apoyo**. Debe poder verse su icono de Consejero de Apoyo (*como el que te mostramos*).

15. Prepara el suministro de los siguientes componentes y déjalo cerca:
- Añade 10 fichas de Deshonra por jugador (*devuelve el resto a la caja*).
 - Añade todos los marcadores de Madera, Piedra, Oro, Chi y Herida, y todas las fichas de Honor universales (*de cartón*).
 - Añade todas las Murallas, ordenadas por su nivel.

16. En la parte inferior de cada General aparece una sección de Preparación. En función de lo que muestre su General:



- Cada jugador toma del *suministro* la cantidad indicada de cada recurso y los pone detrás de su pantalla.
 - Cada jugador roba de la *parte superior del mazo de Tácticas* la cantidad de cartas de Táctica que muestra el icono  y las pone en su mano.
 - El valor de Té  que aparece determina el orden de Té (ignóralo hasta llegar al paso 19).
17. Roba 4 Consejeros de la parte superior del mazo de Consejeros para crear la cola de Consejeros. *Coloca 1 carta en cada uno de los espacios marcados en la parte inferior del tablero principal.*



Cola de Consejeros

18. Cada jugador pone su marcador de Honor en la primera casilla (la que muestra un dragón) del medidor de Honor (puntos) *que está impreso por todo el borde exterior del tablero principal*.

19. Cada jugador apila su marcador de Té en la casilla del indicador de Té, teniendo en cuenta el valor de Té que aparece en la parte inferior de su carta de General. Los marcadores se apilan en orden numérico descendente, con el valor de Té **más alto** en la parte **superior** de la pila y el valor más bajo en la parte inferior.



 65  40  2

Por ejemplo, si Azul, Rojo y Amarillo tuvieran estos valores de Té en sus cartas de General, apilarían sus marcadores de Té tal y como se muestra arriba.

20. Cada jugador pone 3 de sus Funcionarios en el espacio de Funcionarios del tablero principal, *que está en la esquina inferior derecha, a la derecha de la cola de Consejeros*.



Espacio de Funcionarios en el tablero principal

¡Ya has terminado la preparación!

Iconos importantes

-  – Madera
-  – Piedra
-  – Oro
-  – Chi
-  – Madera, Piedra u Oro
-  – Cualquier recurso
-  – Supervisor de Madera
-  – Supervisor de Piedra
-  – Supervisor de Oro
-  – Supervisor de Chi
-  – Cualquier Supervisor
-  – Funcionario
-  – Lancero
-  – Arquero
-  – Jinete
-  – Soldado
-  – Honor
-  – Herida
-  – Ficha de Deshonra
-  – Carta de Horda
-  – Carta de Consejero
-  – Consejero de Apoyo
-  – Carta de Táctica
-  – Carta de Mando
-  – Té
-  – Muralla
-  – Valor de Defensa
-  – Poder ofensivo
-  – Barricada
-  – Número de jugadores

Resumen del juego: La partida se compone de una serie de Años, cada uno dividido en cuatro Estaciones: Primavera, Verano, Otoño e Invierno.

¡Intenta ser el que más Honor (puntos) acumule para ganar la partida!
Durante el primer Año de la partida, ¡no se juega la Primavera ni el Verano!

La **Primavera** es una fase de mantenimiento en la que avanza el indicador de Tiempo y se colocan nuevas cartas de Horda y de Consejero.

Durante el Verano, puedes recolectar recursos de tus Supervisores y pagar para descartar las fichas de Deshonra. También puedes recuperar cartas de Mando que hayas usado o, en su lugar, ganar Honor.

Durante el Otoño, jugarás cartas de Mando, moverás Funcionarios desde y a Localizaciones y se activarán algunas Localizaciones. Existen 10 Localizaciones, ¡así que en Otoño pueden pasar muchas cosas! *Entre otras cosas*, podrías atacar a las Hordas, ganar más recursos o aumentar las defensas de la Muralla. *Consulta las páginas 11 a 14 para ver las acciones de las Localizaciones.*

Durante el Invierno, los Arqueros tendrán la oportunidad de rematar a las Hordas antes de que consigan abrir una Brecha en la muralla. Al final del Invierno, la partida termina si se cumple *al menos una* de las siguientes condiciones:

- Se ha construido el 3er nivel de las 3 Murallas, *(o de 2 Murallas para partidas de 2 o 3 jugadores).*
- El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
- El marcador de Tiempo está al final del indicador de Tiempo *(es decir, alcanzó este lugar durante la Primavera de este año).*

Si no se cumple ninguna de estas condiciones, el Año actual termina ¡y comienza la Primavera de un nuevo Año!

A continuación, explicaremos algunos conceptos importantes incluso antes de que juegues tu primer turno.

(Iremos introduciendo otros elementos clave a medida que sean pertinentes durante las Estaciones).

INDICADOR DE TÉ

El indicador de Té representa la relación entre los Generales y el Emperador; afecta al orden de los jugadores.

La pila de marcadores de Té de los jugadores se llama **orden de Té**.

Cuando un efecto implique a varios jugadores (y saber el orden de estos sea relevante o importante): Los jugadores implicados **realizan sus acciones siguiendo el orden de Té**, empezando por el jugador en la parte superior de la pila y siguiendo en orden descendente.



Por ejemplo, tal y como se muestra arriba, Azul realizaría su acción primero, después Rojo y, por último, Amarillo.

La Casa de Té (*consulta la página 14*) te permite cambiar el orden de Té.

Empates

En caso de que se produzca un empate al resolver un efecto, el jugador que esté más arriba *en el indicador de Té* obtendrá la ventaja.

TU GENERAL



Tu General tiene una habilidad única cuya fuerza está determinada por la **cantidad** de Consejeros de Apoyo que tiene (*aquí mostramos el icono de Consejero de Apoyo*). Es decir, se basa en la cantidad de **ICONOS** de Consejero de Apoyo que tienes a la vista.

Por ejemplo, si tu General muestra esto: Obtienes 2 de Honor por cada Consejero de Apoyo que tengas.



Aquí, ganarías 4 de Honor.

CARTAS DE CONSEJERO

Cuando consigas una carta de Consejero nueva, tienes que decidir, de forma inmediata y permanente, si quieres convertirlo en un **Consejero Activo** o en un **Consejero de Apoyo**.

A. Consejero Activo:

- Pon la carta bocarriba a la derecha de tu General. Esta es la única forma de utilizar la habilidad impresa en la carta.

B. Consejero de Apoyo:

- Pon la carta debajo de tu General, con el icono del reverso de la carta de Consejero visible.




FICHAS DE DESHONRA

Has deshonrado al Emperador.



Ficha de Deshonra

Cómo obtener fichas de Deshonra

- A. Por cada Horda que abra una Brecha** (página 8): Si no tienes Soldados encima de esa carta, obtienes 1 ficha de Deshonra.
- B. Cuando se active una Localización con este icono:**  Si eres el **único** jugador que tiene Funcionarios en esa Localización (da igual cuántos tengas), obtienes 1 ficha de Deshonra.

Dónde colocarlas

Cuando obtengas una ficha de Deshonra, debes colocarla **inmediatamente** en uno de estos lugares:

- A.** Debajo de cualquier Soldado disponible en tu reserva que no tenga ya una ficha de Deshonra.
 - No podrás utilizar de ninguna manera los Soldados que tengan una ficha de Deshonra.
 - Al final de la partida, perderás 5 de Honor por cada Soldado que tenga una ficha de Deshonra.
- B.** En una casilla de Deshonra vacía de una carta de Horda.
 - Las cartas de Horda que tengan 1 o 2 fichas de Deshonra no proporcionan Honor al final de la partida.




-5 de Honor cada uno El reverso de una carta de Horda tiene 2 casillas de Deshonra

Cuando obtengas una ficha de Deshonra:

- Si el suministro de fichas de Deshonra está vacío, pierdes 5 de Honor inmediatamente *en lugar de obtener la ficha de Deshonra*.
- Si no puedes colocarla (bajo un Soldado o en una Horda), retira esta ficha de Deshonra de la partida (*devuélvela a la caja*) y pierde inmediatamente 5 de Honor.

Librarse de la Deshonra

Durante el Verano, puedes descartar 2 Chi para descartar 1 ficha de Deshonra (*de cualquier lugar, al suministro*); puedes hacerlo tantas veces como puedas pagar.

“**Descartar**  ”: Este enunciado significa que la ficha de Deshonra vuelve siempre al suministro (*excepto en una Incursión, pero eso lo explicaremos en la sección Incursión en Primavera, así que no te preocupes si se te olvida*).

NORMAS GENERALES

Privacidad: Tanto las cartas de tu mano como todo lo que esté detrás de tu pantalla son información privada. Todo lo demás es información pública disponible para todos los jugadores, incluyendo las cartas de Mando descartadas.

Cartas de Mando descartadas: Son información pública, así que deja las cartas de Mando descartadas bocarriba y extendidas en abanico en la parte superior del tablero, para que todos los jugadores puedan verlas con facilidad.

Soldado: Se refiere a toda miniatura/meeple que **no** sea un Funcionario.

Honor y puntos: Honor es el nombre temático que se le da en este juego a los puntos.

Pagar: Debes disponer de los recursos necesarios en el momento de pagar. Descártalos al suministro.

Dejar Heridas: Siempre que retires un Soldado de una carta de Horda, *sea cual sea la razón*, coloca 1 ficha de Herida en la Zona Vital que ocupaba (*ignora esto cuando se derrota a una Horda*).

Recursos: Los recursos son **infinitos**; si te quedas sin fichas, utiliza algo como sustituto.

FUNCIONARIOS Y TIPOS DE LOCALIZACIONES

Consulta Otoño, páginas 8 y 9, para ver cómo activar Localizaciones.

Existen dos tipos de Localizaciones:

Localizaciones normales:

- Tienen casillas de Funcionario que pueden albergar **a un único Funcionario cada una**. Si no hay ninguna casilla de Funcionario libre para colocar un Funcionario, no puedes colocarlo en esa Localización.
- Las Localizaciones normales solo pueden activarse si **todas sus casillas** están ocupadas por Funcionarios.

Localizaciones especiales:

- Tienen **una casilla grande** en la que puede **colocarse cualquier cantidad de Funcionarios**.
- Las **Localizaciones especiales** pueden activarse si hay colocado **al menos 1 Funcionario**.

Cuando se te indique que muevas un Funcionario (*normalmente, en una carta de Mando*), tienes dos opciones:

- Coger uno de tu **reserva** y colocarlo en cualquier Localización del tablero.
- Mover un Funcionario **ya colocado** (*es decir, que ya está en cualquier Localización del tablero*) a otra Localización.

Excepción: Si todas las casillas de una **Localización normal** están ocupadas por Funcionarios (*independientemente de su propietario*), no puedes mover un Funcionario fuera de esa Localización. Es decir, cuando una Localización normal se llene, estará «bloqueada».

ACTIVACIÓN AVANZADA

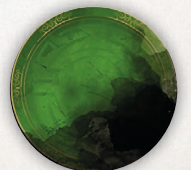
Es una activación especial de una Localización que aparece en algunas cartas de Mando, como «Despotismo», y en otros lugares.

Una **activación avanzada** funciona de la misma forma que una activación «normal» de una Localización (*consulta «Activar Localizaciones» en Otoño, páginas 8 y 9*), excepto por los siguientes dos cambios:

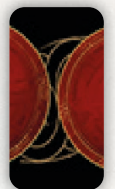
- **No se obtienen** fichas de Deshonra por ser el único jugador en una Localización (*consulta «Obtener fichas de Deshonra» a la izquierda*).
- Se puede decidir activar **Localizaciones normales** incluso si no se han llenado todas sus casillas de Funcionario. *Las Localizaciones especiales se activan normalmente.*



Casilla de Localización normal



Casilla de Localización especial



Una cuerda dorada que gráficamente las casillas de la Localización como recordatorio.

FLUJO DE LA PARTIDA

PRIMAVERA

¡Sáltate la Primavera durante tu primer Año!

Durante la Primavera, hordas bárbaras nuevas invaden los campos a los pies de la Gran Muralla y se preparan para lanzar su asalto. Su Invasión se produce de la siguiente manera:

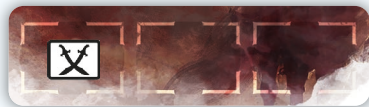
- 1. Avanzar el marcador de Tiempo:** Mueve el marcador de Tiempo a la siguiente casilla del indicador de Tiempo.
- 2. Colocar cartas de Horda nuevas:** Coloca una cantidad de cartas de Horda nuevas igual al número que haya **sobre** el marcador de Tiempo.



Por ejemplo, aquí colocarías 3 cartas de Horda.

Cuando coloques las Hordas nuevas, róbalas y colócalas de una en una, siguiendo los pasos que te indicamos a continuación para determinar dónde colocar cada una de ellas. Las cartas de Horda se colocan en el espacio de Horda vacío más cercano a la Muralla.

- Primero, llena de izquierda a derecha, colocando una Horda en cada sección de Muralla **vacía** (es decir, con 0 cartas de Horda).
- Cuando cada sección tenga *al menos* 1 carta de Horda, coloca la siguiente carta de Horda utilizando el **indicador de Invasión** que muestra la carta superior del **mazo de Hordas** (no la carta que estás colocando).



Por ejemplo, con este indicador deberías colocar la siguiente carta de Horda en la sección de Muralla más a la izquierda, ya que el icono está en la casilla más a la izquierda.

Incursión: Si tienes que colocar una carta de Horda en una sección de Muralla que ya está llena (es decir, que ya tiene 3 cartas de Horda), descarta la carta que tenías que colocar e, inmediatamente, retira de la partida tantas fichas de Deshonra como número de jugadores haya en la partida (del suministro, a la caja).

Si no quedan suficientes fichas para retirar, retira todas las que puedas e ignora el resto.

- 3. Actualizar la cola de Consejeros:** Descarta las 2 cartas de Consejero que estén más a la izquierda *en la cola*, mueve las 2 cartas restantes hacia la izquierda y, después, roba 2 nuevas cartas de la parte superior del mazo de Consejeros y colócalas, bocarriba, a la derecha de las cartas en la cola. El tablero te recuerda lo que debes hacer, tal y como te mostramos a continuación.



VERANO

¡Sáltate el Verano durante tu primer Año!

En verano, prepárate para la Invasión y moviliza tus tropas.

- 1. Ingresos de Supervisor:** Obtienes los recursos que indica la parte superior de los espacios de cada uno de tus Supervisores. Más información sobre Supervisores en la página 11.



Por ejemplo, si tuvieras un Supervisor en este espacio, ganarías 2 Oros.

- 2. Descartar fichas de Deshonra:** Cada jugador, siguiendo el orden de Té, puede pagar 2 Chi para descartar 1 ficha de Deshonra (de cualquier lugar, al suministro); puedes hacerlo tantas veces como puedas pagarlo.
- 3. Descartar cartas de Mando:** Descarta todas las cartas que estén en la cola de Mando y colócalas en la pila de descarte en la esquina superior derecha del tablero (indicada con).
- 4. Reclamar cartas de Mando:** Siguiendo el orden de Té, cada jugador debe escoger **una** de las siguientes opciones:
 - Añadir **todas** sus cartas de Mando que estén en la pila de descarte a su mano;
 - Obtener 2 de Honor por **cada una** de **sus** cartas de Mando que estén en la pila de descarte.

Nota: La carta de Mando «Traición» nunca abandona la pila de descarte (consulta la carta «Traición» para más información).

OTOÑO

Resuelve las cartas de Mando, activa las Localizaciones y derrota a las Hordas!

- 1. Elegir carta de Mando:** Cada jugador elige 1 carta de Mando de su mano y la coloca, **bocabajo**, delante de él. Una vez todos hayan escogido una carta, las cartas se revelan simultáneamente.
- 2. Determinar el orden:** Siguiendo el orden de Té, cada jugador coloca su carta de Mando en un espacio vacío de la cola de Mando (situada en el borde superior derecho del tablero principal).

Las cartas se resuelven de una en una, comenzando por la carta que está en el espacio «1» de la cola y siguiendo en orden numérico.



En partidas de 4 jugadores, ignora el espacio marcado con este icono:

- 3. Resolver las cartas siguiendo el orden de la cola de Mando:**

Mientras resuelves tu carta, se considera que eres el «jugador activo» y que es «tu turno».

Para resolver tu carta, realiza, en orden, los siguientes pasos:

- A. Efectos de las cartas:** Resuelve todos los efectos de la carta de Mando, empezando por el **superior y en orden descendente**. Cada efecto debe resolverse completamente antes de pasar al siguiente; pero todas las acciones son opcionales!

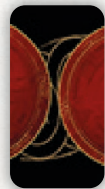
Muchos efectos tipo «Otros jugadores» te dicen «Mueve hasta 2 Funcionarios a 2 Localizaciones distintas a tu elección». En estos casos, no puedes mover los 2 Funcionarios a la misma Localización, aunque sí pueden salir de la misma Localización, de localizaciones distintas o de tu reserva de Funcionarios.

B. Paso de activación: Una vez resueltos todos los efectos de la carta, comprueba qué Localizaciones se activan. El jugador activo decide el orden en que se activa cada Localización (independientemente de si tiene algún Funcionario en dicha Localización).

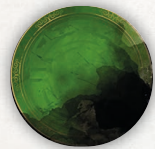


Las acciones con «fondo oscuro» solo las realiza el propietario de la carta.

Las acciones con el título «Otros jugadores» las realizan el resto de jugadores, siguiendo el orden de Té.



Las Localizaciones normales solo pueden activarse si todas sus casillas están ocupadas por Funcionarios. Las casillas están unidas por una cuerda dorada como recordatorio.



Las Localizaciones especiales pueden activarse si hay colocado al menos 1 Funcionario.

Cuando se activa una Localización:

Siguiendo el orden de Té: Cada jugador que tenga al menos 1 Funcionario en la Localización resuelve sus efectos; después, devuelve todos los Funcionarios de la Localización activada a las reservas de sus propietarios. Si tienes más de 1 Funcionario en la Localización, resuelve todos sus efectos combinados a la vez. Los Funcionarios siempre vuelven a la reserva, sin importar si han sido usados o no. Cuando se active una Localización, puedes elegir no recibir el efecto de la Localización (por la razón que sea); aun así, tienes que devolver esos Funcionarios a tu reserva después.

En las partidas de 2 jugadores, los Funcionarios del clan Junco nunca se retiran.

Quando se activa una Localización con el icono de Deshonra: Si eres el único jugador que tiene Funcionarios en esa Localización (da igual cuántos), obtienes 1 ficha de Deshonra.

C. Derrota de Hordas: Comprueba, de una en una, qué cartas de Horda son Derrotadas. Empieza de izquierda a derecha por la fila de cartas más cercana a la Muralla y después continúa por las filas siguientes. Realiza todos los pasos de Hordas Derrotadas (mira la página siguiente) y, una vez terminado, continúa con el paso «Siguiente carta» (explicado a continuación).

D. Siguiente carta: Resuelve la siguiente carta de Mando por orden numérico; empieza desde el paso A: «Efectos de las cartas» que hemos explicado antes.

Si no quedan cartas que resolver: El Otoño termina. Sigue con el Invierno (página siguiente). De momento, deja las cartas de Mando en la cola de mando.

INVIERNO

Durante el Invierno, se activa la última línea de defensa: los Arqueros presentes en los Puestos de Disparo lanzan sus flechas contra las Hordas invasoras. Después, las Hordas intentan asaltar las Murallas.

1. Fase de Disparo:

a. Paso de Disparo: Empezando por la sección de Muralla más a la izquierda, siguiendo el orden de Té, cada Arquero que esté en un Puesto de Disparo debe colocar, si puede, 1 ficha de Herida en cualquier carta de Horda en su sección de Muralla.

b. Derrota de Hordas: Realiza todos los pasos de «Hordas Derrotadas» (consulta la página 10), después, sigue con la fase de Asalto (a continuación).

2. Fase de Asalto:

Empezando por la sección de Muralla más a la izquierda, determina si cada Muralla resiste o si la Horda abre una Brecha:

- **Valor de Defensa:** Empieza con el valor básico de defensa de cada Muralla. Después, añade +2 a su valor de Defensa por cada Barricada construida en esa sección de Muralla.
- **Poder Ofensivo:** Suma el Poder Ofensivo de todas las cartas de Horda en esa sección de Muralla. Recuerda comprobar las habilidades especiales de las Hordas, ya que pueden afectar al resultado de este paso.

En cada sección de Muralla, compara el total del valor de Defensa de la Muralla y el Poder Ofensivo total:

- Si la Defensa es igual o mayor, la Muralla aguanta y no sucede nada.
- Si el Poder Ofensivo es mayor, cada carta de Horda en esa sección de Muralla abre una Brecha (consulta «Brecha», página 10).

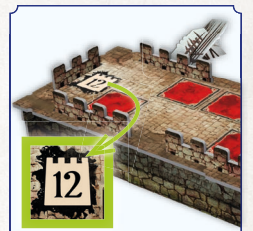
Cuando hayas resuelto todas las secciones de Muralla, descarta todas las Barricadas.

3. Comprobación de fin de partida. Si durante la comprobación de fin de partida del Invierno y solo entonces se cumple al menos una de las siguientes condiciones, la partida termina inmediatamente. Pasa directamente a la sección «Fin de partida».

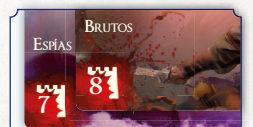
- Se ha construido el 3er nivel de las 3 Murallas (o de 2 Murallas para partidas de 2 o 3 jugadores).
- El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
- El marcador de Tiempo está en la última casilla del indicador de Tiempo.

Si no se cumple ninguna de estas condiciones, el Año actual termina y comienza la Primavera de un nuevo Año.

Los Funcionarios en las Localizaciones permanecen en ellas y no se devuelven a sus propietarios hasta que las Localizaciones se activen.



Por ejemplo, aquí el valor de Defensa total es 14.



Por ejemplo, aquí el Poder Ofensivo total es 15.

HORDAS DERROTADAS



Zonas Vitales

Una Horda que tenga **todas sus Zonas Vitales tapadas** (sea con Soldados o con Heridas) es Derrotada.

Con cada Horda Derrotada, realiza, en orden, los siguientes pasos:

1. Cada jugador que tenga *al menos* 1 Soldado en la Horda obtiene 2 de Honor.
2. Cada jugador gana 2 de Honor por cada uno de sus Arqueros que esté en Puestos de Disparo de la sección de Muralla de la Horda.
3. Comprueba qué jugador tapa más Zonas Vitales (*las Heridas no cuentan y el orden de Té sirve de desempate*); ese jugador cogerá la carta de Horda y la colocará, bocabajo, delante de su pantalla después de resolver la Muerte de Soldados en el próximo paso. *Si una Horda derrotada no tiene Soldados sobre ella, descártala durante el paso 6; nadie la reclama.*
4. **Muerte de Soldados en la carta de Horda:** Consulta «Muerte de Soldados», a continuación. Independientemente de cuántos Soldados Mueran, el jugador que había tapado más Zonas Vitales **antes** de que los Soldados Muriesen coge la carta de Horda.
5. Los Soldados que no Mueren se colocan en la zona de Descanso de la sección de Muralla de la Horda. Devuelve las Heridas de la carta de Horda al suministro.
6. En función del paso 3 explicado arriba, un jugador reclama la carta de Horda.
7. Mueve las otras cartas de Horda en esta sección de Muralla (si hay alguna) hacia la Muralla.

*Nota: Las Hordas solo son Derrotadas durante el paso Derrota de Hordas en Otoño e Invierno, ambos en la página 9. Es decir, si se cubren todas las Zonas Vitales de una Horda, esta **no** resulta automáticamente Derrotada.*

Cada Horda Derrotada se considera un **evento desencadenado distinto**. Esto es importante de cara a las cartas de Táctica (consulta la página 14).

MUERTE DE SOLDADOS

La **Mortandad**, el número que hay **debajo** del marcador de Tiempo, indica cuántos Soldados **de cada jugador** Mueren.

En el ejemplo de la izquierda, el número debajo del marcador de Tiempo muestra un «2», por lo que Mueren 2 Soldados de cada jugador.

- Los Soldados **Muertos** vuelven a la **reserva de su propietario**, salvo que sean Salvados (a continuación).

Salvar Soldados

Siempre que uno de tus Soldados Muera, puedes pagar 2 Chi para «Salvarlo» y moverlo a la zona de Descanso de la sección de Muralla en la que habría Muerto.

¡Ten en cuenta que los Soldados Salvados no se consideran «Muertos» para los efectos y mecánicas del juego! Todos los Soldados Mueren a la vez, las diferentes cartas de Horda no se consideran fases distintas. Esto implica que el efecto reforzado de una única carta de Táctica «Retirada» podría salvar a todos tus Soldados Muertos (y a los posibles Arqueros también).

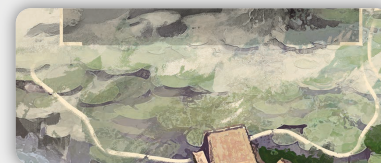
BRECHA

Cuando una carta de Horda abra una Brecha en una sección de Muralla, realiza en orden los siguientes pasos:

1. **Obtener Deshonra:** Cada jugador obtiene 1 ficha de Deshonra por cada carta de Horda en esa sección de Muralla en la que no tenga **ningún** Soldado.
2. **Mueren Soldados en cada carta de Horda de esta sección de Muralla.** Consulta «Muerte de Soldados» en esta misma página.
 - Los **Soldados** que **no Mueren se dejan en la Horda**.
 - Todos los **Soldados** de una sección de **Muralla** en la que se ha abierto una Brecha Mueren a la vez.
3. **Dejar Heridas:** Cuando retires un Soldado de una carta de Horda por cualquier razón (*Muere o es Salvado*), deja 1 ficha de Herida en la Zona Vital en la que estaba el Soldado.
4. **Muerte de Arqueros:** Todos los Arqueros en los **Puestos de Disparo** de esta sección de Muralla Mueren. *Los Soldados que se encuentran en la zona de Descanso no resultan afectados.*

ZONAS DE DESCANSO

Aquí, los Soldados están preparados y a la espera de órdenes. También están a salvo de las Brechas.



Cada sección de Muralla tiene su zona de Descanso propia.

- Los Soldados Salvados se colocan siempre en la zona de Descanso de su sección de Muralla.
- Los Soldados pueden ser movidos de una zona de Descanso a otra (consulta «Centro de Logística», página 13).
- Los Soldados pueden Atacar desde la zona de Descanso, pero solo a Hordas que estén en la misma sección de Muralla. Los Arqueros, sin embargo, deben colocarse primero en los Puestos de Disparo.



LOCALIZACIONES DE PRODUCCIÓN

Obtener recursos.

Cuando se active una Localización de Producción, se resuelven cada uno de los siguientes pasos, en orden, de uno en uno y por separado, siguiendo el orden de Tè (es decir, todos los jugadores Recolectan recursos siguiendo el orden de Tè, luego Mejoran siguiendo el orden de Tè, etc.). Cada paso debe ser resuelto completamente por todos los jugadores antes de pasar al siguiente.

1. Recolectar recursos.
2. Mejorar el Supervisor (opcional).
3. Donar 1 recurso (opcional).

1. Recolectar recursos

Obtienes 1 recurso del suministro por **cada uno de tus Funcionarios** en esa Localización.

- Si tienes un **Supervisor en esa Localización**, obtienes una cantidad adicional de recursos igual al número de la casilla en la que está tu Supervisor.



Por ejemplo, si tuvieras un Supervisor en esta casilla, obtendrías 2 Oros adicionales.

- Si no tienes **ningún Funcionario** en una Localización, no ganarás **ningún recurso** de esa Localización, aunque tengas un Supervisor.

2. Mejorar el Supervisor (opcional)

Puedes Mejorar tu Supervisor una vez **solo** si has obtenido algún recurso de la Localización activada. Si no tienes un Supervisor en la Localización, colocar tu primer Supervisor se considera «Mejorar» (es decir, una Mejora sobre no tener ninguno).

Si no tienes ningún Supervisor en esta Localización:

1. Paga 2 recursos del tipo que se muestra en la flecha que apunta hacia la casilla de Supervisor más a la izquierda.



Por ejemplo, en el Aserradero (mira a la izquierda), tienes que pagar 2 Chi para colocar tu primer Supervisor.

2. Coge **cualquier Soldado** (no un Funcionario) de tu reserva y colócalo en la casilla de Supervisor más a la izquierda. Hacer esto se considera una «Mejora».

Si ya tienes un Supervisor en esta Localización:

3. Paga el coste de mover tu Supervisor a la siguiente casilla hacia la derecha.
 - El coste aparece a la derecha de la casilla actual donde está tu Supervisor, entre la casilla en la que está y la casilla a la que lo vas a mover.



Por ejemplo, aquí Amarillo debe pagar 3 Chi para Mejorar su Supervisor (moverlo) al nivel 2.

3. Donar (opcional)

Puedes Donar **una vez solo** si has obtenido algún recurso de la Localización activada.

Si decides Donar:

- Coloca **1 recurso del tipo que acabas de recibir** en el **Almacén** y obtén inmediatamente 2 de Honor.



Observa las flechas de «Recordatorio para Donar» (A) que hay en el tablero principal y señalan al Almacén (B). **No se puede Donar Chi**, por lo que no tiene «Recordatorio para Donar» (saltate siempre el paso de Donar en el Templo).

SUPERVISORES

Una vez hayas colocado un Soldado como Supervisor, ya no puedes retirarlo nunca.

- Cada jugador solo puede tener un único Supervisor en cada Localización de Producción.
- En las casillas de Supervisor puede haber Supervisores de varios jugadores a la vez.

NIVEL DE SUPERVISOR

En algunos textos aparece este término. Se refiere a la cantidad de recursos adicionales que produce el Supervisor.



Por ejemplo, un Supervisor en esta casilla se considera de «Nivel 2».

¿PARA QUÉ SIRVEN LOS SUPERVISORES?

- **Durante el Verano**, obtienes **Ingresos de Supervisor**: Obtienes los recursos que indica la parte superior de las casillas de cada uno de tus Supervisores.

Por ejemplo, si tuvieras un Supervisor en el espacio de arriba, ganarías 2 Oros.

- Los Supervisores te permiten obtener recursos adicionales cuando Recolectas recursos en las Localizaciones de Producción.

Existen 4 Localizaciones de Producción: cada una produce un tipo de recurso (que está impreso).



El Aserradero produce Madera



La Cantera produce Piedra



La Mina de Oro produce Oro



El Templo produce Chi

LOCALIZACIONES

CUARTEL

Coge Soldados de tu reserva y colócalos en el campo de batalla.

Cuando se active esta Localización, puedes Reclutar, siguiendo el orden de Té, 1 Soldado de cualquier tipo por cada Funcionario que tengas aquí.

Cuando Reclutes un Soldado tienes que:

1. Escoger un Soldado de cualquier tipo de tu reserva por cada Funcionario que tengas en esta Localización.
2. Pagar el coste de cada Soldado que hayas escogido.
3. Cada vez que Reclutes a un Soldado, haz lo siguiente:
 - Ataca inmediatamente con él (consulta «Atacar» en el cuadro de la derecha), O
 - Colócalo en cualquier zona de Descanso (1 de las 3 disponibles).

Aclaraciones: Si tienes varios Funcionarios en esta Localización, todos los Soldados se reclutan a la vez; esto implica que cualquier «bonificación de Reclutamiento» solo se activa una única vez. Los Soldados que Reclutes pueden Atacar a la misma Horda o a Hordas distintas y pueden ser colocados en la misma zona de Descanso o en zonas de Descanso diferentes. Puedes Reclutar Soldados de tipos distintos.



El coste aparece en el tablero principal.

Ej. Un Arquero cuesta 2 Chi y 1 Madera.



Los Soldados en una zona de Descanso solo pueden Atacar cartas de Horda en su sección de Muralla, es decir, las que están en una columna directamente encima de ellos.

Un Lancero solo puede atacar a la Horda más cercana en su sección de Muralla (A).

Los Jinetes pueden colocarse en CUALQUIER carta de Horda en su sección de Muralla (B).

¡Los arqueros pueden colocar Heridas en cualquier Horda en su sección de Muralla! (C).

ATACAR



Para Atacar con un Soldado Reclutado con la acción del Cuartel, haz lo siguiente (en función de su tipo):

Lancero:

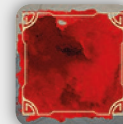
- Colócalo en cualquier Zona Vital vacía de una Horda **adyacente a la Muralla** (solo aquellas en la casilla inferior, consulta el diagrama de la izquierda).
- Cuando coloques un Lancero en una Zona Vital, obtén inmediatamente la recompensa que aparece impresa en la Zona Vital que has tapado.

Jinete:

- Colócalo en 2 Zonas Vitales adyacentes vacías (pero no en diagonal) en cualquier carta de Horda.
- Cuando coloques un Jinete en las Zonas Vitales, obtén inmediatamente las recompensas que aparecen impresas en las dos Zonas Vitales que has tapado.

Arquero:

- Colócalo en cualquier **Puesto de Disparo** vacío y coloca, inmediatamente, 1 ficha de Herida en una Zona Vital vacía de cualquier Horda en su sección de Muralla.
- Nunca ganas recompensas por nada que tapes con fichas de Herida, jamás.*



Puesto de Disparo

Algunos efectos distintos al Reclutamiento te indican que ATAQUES. En ese caso, los Soldados Atacan de la forma descrita, pero con las limitaciones siguientes:

- Los Soldados que ya estén en una Zona Vital no pueden volver a Atacar ni ser movidos fuera de la Zona Vital.
- **ÚNICAMENTE** los Soldados en las **ZONAS DE DESCANSO** y en los Puestos de Disparo pueden atacar cuando aparezca la palabra clave «Ataca».

Para Atacar con un Soldado en una Zona de Descanso, haz lo siguiente:

Lancero:

- Colócalo en una Zona Vital vacía en la carta de Horda **más cercana** (en la primera fila) de su sección de Muralla. Gana la recompensa como se describe arriba.

Jinete:

- Colócalo en 2 Zonas Vitales **adyacentes** vacías (pero no en diagonal) en cualquier carta de Horda en su sección de Muralla. Gana la recompensa como se describe arriba.

Arquero:

- Colócalo en cualquier **Puesto de Disparo** vacío en su sección de Muralla y coloca, inmediatamente, 1 ficha de Herida en una Zona Vital vacía de cualquier Horda en su sección de Muralla.
- Nunca ganas recompensas por nada que tapes con fichas de Herida, jamás.*

Para atacar con un arquero que ya está en un Puesto de Disparo:

- Coloca 1 ficha de Herida en cualquier Zona Vital vacía de cualquier Horda en la sección de Muralla del Arquero. *Deja el Arquero en el Puesto de Disparo. Nunca ganas recompensas por nada que tapes con fichas de Herida, jamás.*

CAMPAMENTO DE CONSTRUCTORES

¡Construye Murallas y Barricadas para defenderte contra la Horda!



Muralla de nivel 3

Muralla de nivel 2

Muralla de nivel 1

Espacio de Muralla vacío

Cuando se active esta Localización, puedes realizar **una** de las opciones siguientes por **cada Funcionario** que tengas aquí **siguiendo el orden de Té**:

CONSTRUIR UNA BARRICADA

1. Paga cualquier combinación de 2 Madera/Piedra/Oro para colocar una Barricada en un espacio de Barricada vacío y obtener 2 de Honor.




Barricadas

Construcciones defensivas temporales que se suman al valor de Defensa total de su sección de Muralla.

Cada Barricada suma 2 a la Defensa de su sección de Muralla.

CONSTRUIR UN NIVEL DE MURALLA

1. Escoge un espacio de Muralla vacío o una Muralla de nivel 1 o 2 para construir allí (muestran un coste).
2.  Paga el coste indicado en cualquier combinación de Madera, Piedra y Oro.
3. Obtén una cantidad de Honor igual al coste.
4. Coloca el nivel de Muralla siguiente encima de donde has construido.

El orden de construcción de una Muralla es: Vacío, nivel 1, nivel 2 y nivel 3 (el nivel superior); mira la imagen de arriba.

AL PAGAR POR MUROS Y BARRICADAS:



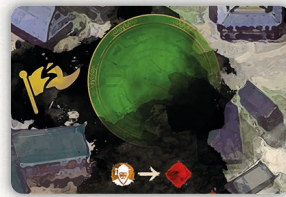
Almacén

Primero **debes** utilizar los recursos que haya en el Almacén y después los de tu reserva, si es necesario.

Aclaraciones: Si tienes varios Funcionarios en esta Localización, todas las opciones se realizan a la vez. Puedes colocar las Barricadas/Murallas en la misma sección o en secciones distintas. Puedes escoger varias veces la misma opción. Si colocas una Muralla encima de unos Arqueros, mueve los Arqueros a la parte superior de la nueva Muralla (sin ningún otro efecto).

CENTRO DE LOGÍSTICA

Mueve a los Soldados... sin atacar.



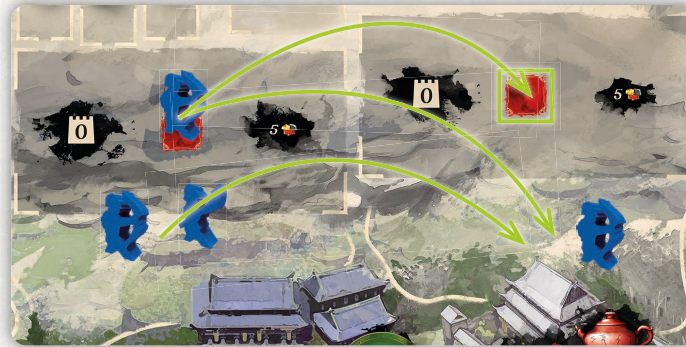
Cuando se active esta Localización, puedes realizar una de las opciones siguientes por **cada Funcionario** que tengas aquí **siguiendo el orden de Té**:

Mover Soldados

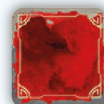
1. Escoge **una** sección de Muralla.
2. Mueve cualquier cantidad de tus Soldados de los Puestos de Disparo y de la **zona de Descanso** de esa sección de Muralla a una sección de Muralla distinta (a sus Puestos de Disparo y su zona de Descanso). **Este movimiento no permite Atacar.**

Ten en cuenta las limitaciones siguientes para los Arqueros:

- Arqueros en un **Puesto de Disparo**: Pueden moverse a un Puesto de Disparo vacío o a la zona de Descanso, en cualquier combinación; no colocan ninguna Herida.
- Arqueros en una **zona de Descanso**: Solo pueden moverse a otra zona de Descanso, **no pueden** moverse a **Puestos de Disparo**.



De una zona de Descanso solamente a una zona de Descanso. Las zonas de Descanso están justo debajo del espacio para Muralla.



Puesto de Disparo

Por ejemplo, si los moviésemos de la sección de Muralla izquierda a la derecha: El Arquero que está en el Puesto de Disparo puede moverse al Puesto de Disparo vacío o a la zona de Descanso. El Arquero y el Lancero que están en la zona de Descanso solo pueden moverse a la zona de Descanso.

Aclaraciones: En los Puestos de Disparo solo puedes colocar Arqueros. No puedes interactuar con las cartas de Horda de ninguna manera; esta acción no se considera ni «Reclutar» ni «Atacar». Si tienes varios Funcionarios en la Localización, puedes mover Soldados que ya hayas movido este turno.

LA CASA DE TÉ

¡Cambia el orden en que se realizan las acciones!

Si tienes algún Funcionario en esta Localización cuando se active, haz lo siguiente **siguiendo el orden de Té**:

1. Sube tu marcador de Té 1 **posición** (es decir, colócalo encima del marcador de Té que tienes encima).



Orden de Té después de la activación

Por ejemplo, si la Casa de Té se activa con la pila de Té que puedes ver arriba: Rojo mueve su marcador primero y lo pone encima del marcador de Amarillo. Después, Azul (que iba después de Rojo en el orden de Té inicial) mueve su marcador y lo pone encima del marcador de Amarillo.

- Si un único jugador ocupa todas las casillas de Funcionario, ese jugador coloca su marcador de Té directamente en la parte superior de la pila, **en lugar de hacer lo anterior**.
- Si un jugador ya está en la parte superior de la pila, sus Funcionarios no tienen **ningún efecto**. Esto es porque son los primeros en activar la Localización y, al estar en la parte superior de la pila, no tienen dónde mover el marcador de Té en el momento en el que es su turno. A pesar de no tener ningún efecto, los Funcionarios siguen volviendo a la reserva de su propietario.

LA EMBAJADA DEL EMPERADOR

Obtén Funcionarios y Consejeros nuevos.



Cuando se active esta Localización, puedes realizar **una** de las opciones siguientes por **cada Funcionario** que tengas aquí, **siguiendo el orden de Té**.

Contratar a un Funcionario

1. Paga 2 Oros para coger 1 Funcionario (del suministro) y añadirlo a tu reserva.

Contratar a un Consejero

1. Paga una cantidad de Oro igual al número de Consejeros (tanto Activos como de Apoyo) que tendrás **después** de contratar a este Consejero.
2. Coge 1 carta de Consejero cualquiera de las que están bocarriba en la cola de Consejeros (debajo del tablero principal) y colócala como un Consejero Activo o de Apoyo inmediatamente (consulta la página 6).
3. Inmediatamente después de retirar **cada** Consejero de la cola, los Consejeros restantes se desplazan hacia la izquierda para llenar los huecos vacíos y se roba una nueva carta de Consejero del mazo de Consejeros para llenar el espacio vacío.

Aclaraciones: Si tienes varios Funcionarios en esta Localización, tus opciones se realizan de una en una, individualmente y en orden. Un jugador puede tener todos los Consejeros (tanto Activos como de Apoyo) que quiera. Si compras varios Consejeros, rellena la cola de Consejeros después de cada compra.

ACADEMIA DE GUERRA

Obtén cartas de Táctica.



Cuando se active esta Localización, roba 1 carta de Táctica (de la parte superior del mazo de Tácticas) por **cada Funcionario** que tengas aquí **siguiendo el orden de Té**.

Aclaraciones: Si cuando vas a robar el mazo está vacío, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo y luego sigue robando normalmente.

CARTAS DE TÁCTICA



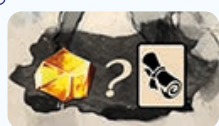
Tu límite de cartas de Táctica en mano es de 5; si obtienes más cartas, debes escoger cualquier carta de Táctica de tu mano y descartarla hasta que no tengas más de 5.

Cada carta de Táctica explica **cuándo** puedes jugarla; puedes jugar cartas de Táctica durante el turno de **cualquier** jugador.

Cuando juegues una carta de Táctica, elige uno de sus efectos para beneficiarte de él. *Nunca puedes utilizar los dos efectos. Para escoger el «efecto reforzado» deberás pagar su coste.*

Cada jugador puede jugar **1** carta por cada «evento desencadenado».

- Durante una Brecha, todas las Hordas y Soldados **de cada sección de Muralla** Mueren simultáneamente, generando un **único evento desencadenado** (no se producen eventos distintos entre las distintas cartas de Horda en la misma sección de Muralla). Esto implica que el efecto reforzado de una única carta de Táctica «Retirada» podría salvar a todos tus Soldados Muertos (y a los posibles Arqueros también).
- Cuando las **Hordas son Derrotadas** (páginas 9 y 10), **cada** Horda Derrotada se considera un **evento desencadenado distinto**. Eso quiere decir que cada **Horda Derrotada** es un evento desencadenado en sí mismo y que **todos los Soldados** que Mueren en cada una de las Hordas forman eventos desencadenados distintos.



Por ejemplo, contratar tu tercer Consejero te costará 3 Oros.

FIN DE PARTIDA

Si durante la comprobación de fin de partida (en Invierno, consulta la página 9), se cumple *al menos* una de las siguientes condiciones, la partida **termina**:

- Se ha construido el 3er nivel de las 3 Murallas (o de 2 Murallas para partidas de 2 o 3 jugadores).
- El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
- El marcador de Tiempo **está en** la última casilla del indicador de Tiempo.

PUNTUACIÓN FINAL

Para calcular tu Honor (puntos) final, sigue los siguientes pasos en orden:

1. Pierde 5 de Honor por **cada uno de tus Soldados** que tenga una ficha de Deshonra debajo de él. Tu Honor nunca puede descender por debajo de 0 por este motivo. Si debiera hacerlo, deja tu marcador de Honor en 0.
2. Obtén Honor por cada carta de Horda que hayas reclamado **que no tenga fichas de Deshonra** sobre ella.
3. Calcula y obtén Honor como indiquen los 3 Artefactos.


El jugador con más honor será considerado el mejor General que jamás haya existido! En caso de empate, el ganador se decidirá por el orden de Té.

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Las reglas adicionales para partidas de dos jugadores se explican a continuación, en las reglas para el clan Junco. En las partidas de 2 jugadores, se añade una facción controlada por una IA: el clan Junco. Las partidas de 2 jugadores pueden ser normales o utilizar el modo cooperativo.

- Cuando juguéis solo 2 jugadores, tratad la partida como si fuera una partida normal de 3 jugadores (con el clan Junco actuando como tercer jugador) y haced la preparación teniendo en cuenta los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero en el centro del área de juego con la cara de 3 jugadores hacia arriba.  Coloca 1 Barricada en cada espacio de Horda de la sección de Muralla más a la izquierda. En las partidas de 2 jugadores no se utilizará esa sección. Estas Barricadas **nunca se retiran** del tablero.
4. Retira de la partida todas las cartas de Horda que muestren en su reverso la sección de Muralla más a la izquierda. Crea el mazo de Hordas con las cartas restantes.
5. Roba 1 carta de Horda para cada una de las 2 secciones de Muralla disponibles.
6. Coloca 6 Barricadas, una en cada espacio de Barricada de las 2 secciones de Muralla disponibles.
8. Cada jugador elige un Clan y recibe los componentes del color apropiado de la forma normal.
 - Después, coge la carta de Mando y la carta de General del clan Junco y colócalas entre tu oponente y tú.
 - Asigna el marcador de Té, 3 Funcionarios y todos los Lanceros de cualquier Clan que no esté en uso al clan Junco. *Devuelve los componentes sin usar de este Clan a la caja; no serán necesarios durante la partida.*
 - Coloca 1 Funcionario del clan Junco en cada una de las 3 Localizaciones siguientes: Aserradero, Cantera y Mina de Oro.
18. Apila los marcadores de Té de la forma normal, pero coloca **el del clan Junco en la parte inferior de la pila.**
19. Utiliza solo **20 fichas de Deshonra en total.**



REGLAS DEL CLAN JUNCO

El clan Junco **nunca**:

- Obtiene Honor, fichas de Deshonra, cartas de Horda o recursos (todos los recursos que gane se colocan automáticamente en el Almacén).
- Salva a sus Soldados de Morir.
- Coloca Soldados en las zonas de Descanso. Si se te indica que lo hagas, en lugar de eso devuelve los Soldados a la reserva del clan Junco.
- Obtiene o pierde sus Funcionarios (tendrá 3 durante toda la partida).

REGLAS DE LOCALIZACIONES

- Si el Funcionario del clan Junco es el **único** Funcionario en una Localización especial, esta Localización **no se activa**.
- Cuando se active una Localización con un Funcionario del clan Junco, los jugadores retiran sus Funcionarios de la forma habitual, pero el Funcionario del clan Junco **no se retira** (y, por tanto, permanece en la Localización).
- **No se puede** utilizar la carta «Traición» para copiar la carta de Mando del clan Junco.

REGLAS DE MANDO Y FUNCIONARIOS

- El clan Junco solo tiene 1 carta de Mando y la juega todos los Otoños.
- Si está por encima de algún jugador en el orden de Té, la carta de Mando del clan Junco siempre se juega en el **primer espacio disponible** en la cola de Mando (es decir, lo más cerca de ser activada la primera que se pueda).
- El jugador activo se considera el **Señor Feudal** y «controla» las acciones del clan Junco. Durante el turno del clan Junco, el primer jugador en el orden de Té se convierte en el Señor Feudal.
- El Señor Feudal mueve los Funcionarios del clan Junco de la forma habitual, siguiendo el orden de Té, pero nunca puede haber más de 1 Funcionario del clan Junco en la misma Localización.
- Si un jugador utiliza la carta «Traición», no puede copiar el efecto de la carta de Mando del clan Junco.

REGLAS DE LOCALIZACIONES ESPECÍFICAS

Cuando se active una Localización, el Señor Feudal (el primero en el orden de Té) resuelve los efectos de cualquier Funcionario del clan Junco que esté allí.

Aserradero, Cantera y Mina de Oro:

- El clan Junco Dona 1 unidad del recurso que acaba de obtener al Almacén.

Templo

- El jugador activo descarta 1 **de sus propias fichas** de Deshonra (sin efecto si el jugador activo no tiene fichas de Deshonra o si el clan Junco es el jugador activo).

Embajada del Emperador

- El Señor Feudal descarta 1 Consejero de la cola de Consejeros. Las cartas restantes se mueven hacia la izquierda y la cola se rellena de la forma habitual.

Campamento de Constructores

- El clan Junco construye 1 Barricada sin coste. El Señor Feudal la coloca en el espacio de Barricada vacío que elija.

Cuartel

- El clan Junco recluta 1 Lancero. El Señor Feudal escoge cualquier Zona Vital legal para Atacar con ese Lancero. Si no hay ninguna Zona Vital que pueda Atacar legalmente, el Lancero se devuelve a su suministro sin ningún efecto. Se ignora lo que tape el Lancero.

Academia de Guerra y Centro de Logística

- Sin efecto.

MODO SOLITARIO

INTRODUCCIÓN

Importante: Antes de jugar al modo solitario, deberías familiarizarte con las reglas de partidas de 2 jugadores, ya que también utilizarás el clan Junco en el modo solitario.

El modo solitario añade a Qin Jiushao, un General nuevo controlado por IA, a la partida.

El modo solitario solo se puede utilizar con el juego base.

PREPARACIÓN

Prepara la partida de forma normal, excepto por los siguientes cambios:

1. Coloca el tablero en el centro del área de juego con la cara de 3 jugadores hacia arriba.
 - a. Coloca 1 Barricada en cada espacio de Horda de la sección de Muralla más a la izquierda. En las partidas en solitario no se utilizará esa sección. Estas Barricadas no se retiran al final del Invierno.
4. Retira de la partida todas las cartas de Horda que muestren en su reverso la sección de Muralla más a la izquierda. Crea el mazo de Hordas con las cartas restantes.
5. Roba 1 carta de Horda para cada una de las 2 secciones de Muralla disponibles.
6. Coloca 6 Barricadas, una en cada espacio de Barricada de las 2 secciones de Muralla disponibles.
8. Escoge un Clan y recibe los componentes del color apropiado de la forma normal. Asigna los componentes de un Clan no utilizado al clan Junco, tal y como se describe en las partidas de 2 jugadores. Además, asigna los componentes de otro clan sin usar a Qin Jiushao: 8 Funcionarios, todos los Soldados, un marcador de Té, un marcador de Honor y 6 cartas de Mando del modo solitario.
 - a. Baraja las cartas de Mando del modo solitario para formar un mazo de Mando del modo solitario y colócalo al lado de los componentes de Qin Jiushao.
 - b. Coge 2 Jinetes y 2 Lanceros de la reserva de Qin Jiushao y colócalos como Supervisores de nivel 1 en cada una de las Localizaciones de Producción.
9. Baraja todas las cartas de General y coge 2 cartas de General al azar.
 - a. Coloca la carta Qin Jiushao (General del modo solitario) junto a sus componentes.
 - b. Coge 1 unidad de cada recurso y 1 ficha de Herida. Colócalos al azar en las casillas del indicador de Localización de la carta de Qin Jiushao, 1 ficha por casilla.
11. Baraja todas las cartas de Consejero y coge 2 cartas de Consejero al azar.
 - a. Coloca 2 cartas de Consejero al azar debajo de la carta de Qin Jiushao: son los primeros Consejeros de Apoyo de Qin Jiushao.
15. Prepara un suministro de fichas de Deshonra con 10 fichas de Deshonra.
18. Coloca el marcador de Honor de Qin Jiushao junto a tu marcador en la casilla «0» del medidor de Honor.
19. Siempre empiezas en la parte superior del orden de Té. Qin Jiushao siempre es el segundo jugador y el clan Junco siempre es el último.
20. Coloca tus 3 Funcionarios en el espacio de Funcionarios del tablero. Además, coloca 1 Funcionario del clan Junco en cada una de las tres Localizaciones siguientes: Aserradero, Cantera y Mina de Oro.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es el mismo que en una partida normal: ganar a la IA oponente obteniendo más Honor.

COMPONENTES DE QIN JIUSHAO

CARTA DE QIN JIUSHAO

El indicador de Localización: Qin Jiushao no recolecta recursos. En lugar de eso, utiliza el indicador de Localización de la carta de General de Qin Jiushao para indicar el nivel de cada uno de sus recursos (*la casilla más a la izquierda indica el nivel más alto posible*). Cada recurso del indicador muestra la Localización correspondiente que produce ese recurso.

Qin Jiushao siempre trata de conseguir el recurso más bajo (*más a la derecha*) en su indicador de Localización y manda a sus Funcionarios a la Localización que produce ese recurso. La ficha de Herida está vinculada al Cuartel. Si la ficha de Herida está en la casilla más baja del indicador, Qin Jiushao envía a sus Funcionarios al Cuartel.

Después de activar una Localización con al menos 1 Funcionario de Qin Jiushao, mueve la ficha correspondiente a la casilla más alta del Indicador de Localización. Desplaza el resto de fichas 1 casilla hacia la derecha. Nunca puede haber más de 1 ficha en la misma casilla del indicador de Localización.

CARTAS DE MANDO DE QIN JIUSHAO

Las cartas de Qin Jiushao tienen efectos nuevos y diferentes, aunque tienen el mismo nombre que las cartas normales; asegúrate de leerlas con atención. El jugador sigue beneficiándose de cualquier bonificación que otorguen las cartas de Qin Jiushao en la cola de Mando (*por ejemplo, si Qin Jiushao jugó «Economía» y el jugador escoge «Despotismo», el jugador obtiene 2 Funcionarios adicionales*).

REGLAS DEL MODO SOLITARIO

REGLAS GENERALES

1. Qin Jiushao nunca obtiene fichas de Deshonra.
2. Qin Jiushao no utiliza Consejeros Activos.
3. Qin Jiushao nunca Salva a sus Soldados ni los deja en zonas de Descanso. Cuando Muera cualquiera de sus Soldados o cuando una carta de Horda con algún Soldado suyo sea Derrotada, todos los Soldados descartados vuelven a la reserva de Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao nunca utiliza sus propios recursos. Por lo tanto, nunca puede pagar para Mejorar Supervisores, contratar Consejeros o Reclutar Soldados. Ten en cuenta que puede utilizar recursos del Almacén para construir Murallas.
5. Qin Jiushao obtiene Honor como cualquier jugador normal, de todas las fuentes posibles, aunque existen algunas excepciones que explicaremos más adelante.
6. Cuando Qin Jiushao construye una Muralla, construye la sección de Muralla que muestra el indicador de Invasión actual. Si esa sección ya está completamente construida, construye una Muralla en la otra sección. Los recursos del Almacén se descartan de la forma normal y Qin Jiushao obtiene Honor.

JUGAR CARTAS DE MANDO

Cada Otoño, el jugador elige su carta de Mando de forma normal.

Después, roba la carta superior del mazo de Mando de Qin Jiushao; esta será la carta que Qin Jiushao jugará este Otoño. Al igual que el clan Junco, Qin Jiushao siempre ocupa el primer espacio disponible en la cola de Mando.

MOVER FUNCIONARIOS DE QIN JIUSHAO

Qin Jiushao mueve a sus Funcionarios según el efecto de su carta de Mando. Cuando mueva sus Funcionarios durante el turno del jugador o el turno del clan Junco, Qin Jiushao mueve 2 de sus Funcionarios a 2 Localizaciones *distintas* que produzcan los recursos más bajos en su indicador de Localización. Si un Funcionario no puede ir a la Localización escogida (porque está llena, por ejemplo), se moverá a la siguiente Localización siguiendo el orden del indicador de Localización.

Si Qin Jiushao ya tiene a todos sus Funcionarios en el tablero, mueve 1 Funcionario de la Localización más alta en el indicador a la Localización de destino.

Qin Jiushao nunca envía a sus Funcionarios a Localizaciones que no sean las de Producción o el Cuartel.

ACTIVACIÓN DE LOCALIZACIONES DE QIN JIUSHAO

Cuando se active una Localización de Producción con al menos 1 Funcionario de Qin Jiushao, Qin Jiushao obtiene una cantidad de Honor igual al nivel del Supervisor en esa Localización por cada uno de sus Funcionarios. *Por ejemplo, si se activa una Localización de Producción que tiene 2 Funcionarios de Qin Jiushao y un Supervisor de nivel 2, Qin Jiushao obtiene 4 de Honor.* Qin Jiushao nunca Dona ningún recurso.

Cuando se active el Cuartel, Qin Jiushao Recluta 1 Lancero por cada Funcionario que tenga en esa Localización.

Después de activar una Localización con al menos 1 Funcionario de Qin Jiushao, mueve la ficha correspondiente a la casilla más alta del indicador de Localización. Desplaza el resto de fichas una casilla hacia la derecha.

Cuando active Localizaciones durante su turno, Qin Jiushao siempre activa primero las Localizaciones con sus Funcionarios, en el orden indicado en el indicador de Localización, de la más alta a la más baja. El orden de activación del resto de Localizaciones lo decide el jugador.

Si Qin Jiushao puede activar más de 1 Localización (*por ejemplo, por el efecto de la carta «Despotismo» de Qin Jiushao*), activa la Localización más alta posible. *En resumen, Qin Jiushao envía a los Funcionarios a las Localizaciones empezando por la más baja y va subiendo, pero activa las Localizaciones empezando por la más alta y va bajando.*

ATAQUES Y HERIDAS CON LOS SOLDADOS DE QIN JIUSHAO

Cuando Qin Jiushao Reclute un Soldado, siempre Atacará a la Horda en la sección de Muralla que señale el indicador de Invasión actual, si puede.

Si el Lancero no puede Atacar ninguna Horda en la sección señalada, lo envía a la otra sección de Muralla. Si tampoco puede Atacar en la segunda Sección de Muralla, Qin Jiushao no Recluta el Soldado.

Arqueros: se colocan en un Puesto de Disparo en la sección de Muralla señalada por el indicador de Invasión actual. Si no es posible, Qin Jiushao no Recluta el Arquero.

Cuando cause Heridas, Qin Jiushao siempre apunta a la Horda más cercana a la Muralla. Si tiene que tapar Zonas Vitales, lo hace de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

Qin Jiushao obtiene 2 de Honor por cada Herida que cause, independientemente de la recompensa impresa en la Zona Vital o si la Herida la causa un Lancero o un Arquero.

QIN JIUSHAO COMO SEÑOR FEUDAL

Cuando Qin Jiushao se convierta en el Señor Feudal del clan Junco (*ya sea porque es el jugador activo o porque está más alto en el orden de Tè que el jugador humano*), sigue las reglas que aplica a sus propios Funcionarios y Soldados.

Al mover a los Funcionarios del clan Junco, intenta colocarlos en las Localizaciones más bajas posibles. En primer lugar, mueve los Funcionarios del clan Junco que estén en todas las Localizaciones que él no usa. Si no es posible, elige a los Funcionarios del clan Junco que estén en Localizaciones más altas y los mueve a Localizaciones más bajas.

Cuando Qin Jiushao sea el Señor Feudal, los Soldados del clan Junco atacan siguiendo las reglas de los Soldados de Qin Jiushao. Importante: ¡Qin Jiushao nunca obtiene ningún beneficio de las acciones del clan Junco!

OTRAS REGLAS

Actualizar la cola de Consejeros: durante el paso 3 en Primavera, en lugar de descartar los 2 Consejeros más a la izquierda, coloca 1 de ellos debajo de Qin Jiushao como Consejero de Apoyo y descarta el otro (si quieres aumentar la dificultad de la partida, coloca los dos debajo de Qin Jiushao).

PUNTUAR ARTEFACTOS

Al final de la partida, Qin Jiushao siempre obtiene 20 de Honor por cada carta de Artefacto.

CARTA DE MANDO «TRAICIÓN»

Cuando juegues la carta «Traición», puedes copiar la carta de Mando de Qin Jiushao, ¡pero debes resolver los efectos de la carta del jugador con el mismo nombre!

FIN DE PARTIDA

Las condiciones para el final de la partida son las mismas que en una partida normal, añadiendo lo siguiente: si el suministro de fichas de Deshonra está vacío, la partida termina y el jugador pierde.

Cuando la partida termine, calcula la puntuación final de Honor como en una partida normal. Si el jugador tiene más Honor que Qin Jiushao, es el ganador.

NIVEL DE DIFICULTAD

Los jugadores que busquen un desafío mayor pueden colocar el marcador de Honor de Qin Jiushao en la casilla «50» del medidor de Honor.

Para un desafío aún mayor, entrega a Qin Jiushao una ficha de honor universal por el lado 100H.

MODO COOPERATIVO

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en cumplir cierta cantidad de Demandas del Emperador, que depende del número de jugadores:

- 6 Demandas en partidas de 2 jugadores.
- 7 Demandas en partidas de 3 jugadores.
- 9 Demandas en partidas de 4 jugadores.
- 9 Demandas en partidas de 5 jugadores.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Prepara la partida de la forma normal, excepto por los cambios siguientes:

2. El marcador de Tiempo debe colocarse con su cara +1 boca arriba.
Es un recordatorio para que coloques 1 Horda adicional durante la Primavera de cada Año.
3. Deja las cartas de Artefacto en la caja, no se utilizan. Baraja las cartas de Demanda del Emperador y colócalas formando un mazo, boca abajo, cerca del tablero. Roba 3 cartas y coloca 1 en cada uno de los espacios de carta de Artefacto.
4. Deja las cartas de Horda normales en la caja, no se usan. Baraja las cartas de Horda cooperativas y colócalas, boca abajo, formando el mazo de Hordas del modo cooperativo.
5. Roba tantas cartas de Horda como jugadores +1 y colócalas en las secciones de Muralla de la forma normal.
7. Baraja las cartas de Táctica cooperativas junto con las cartas de Táctica normales para crear el mazo de Táctica; después, ponlo boca abajo en el espacio del mazo de Tácticas del tablero.
9. Baraja las cartas de General cooperativas junto con las normales y reparte 2 cartas a cada jugador, como siempre.
21. *Paso nuevo.* Baraja todas las cartas de Evento cooperativas para crear un mazo de Evento y colócalo, boca abajo, cerca del tablero.

DEMANDAS DEL EMPERADOR

Las cartas de Demanda del Emperador proporcionan los objetivos que los jugadores deben cumplir para ganar la partida en el modo cooperativo. Las cartas de Demanda del Emperador activas se colocan en los espacios de Artefacto que hay en el tablero. Nota: Nunca puedes tener más de 3 cartas de Demanda activas al mismo tiempo.

Cada Año, justo antes de la comprobación de fin de partida, los jugadores pueden cumplir las Demandas. Por ejemplo, si una carta de Demanda requiere el sacrificio de Soldados o descartar recursos, solo puedes hacerlo en este momento (*y no antes durante el Año*). Si una Demanda requiere que todos los jugadores sacrifiquen algo, deben hacerlo al mismo tiempo y cada uno debe cumplir con todos los requisitos por sí mismo (*no es posible compartir recursos o Matar a un Soldado por tu compañero*). Cuando cumplas todos los requisitos de una carta de Demanda del Emperador, descártala. Los pagos no pueden demorarse o satisfacerse a plazos durante varios Años: un requisito debe cumplirse por completo en un único pago.

SACRIFICIO

Sacrificar es una acción única ligada al cumplimiento de las Demandas del Emperador. Significa «retirar de la partida». Los componentes sacrificados ya no volverán a la partida.

PASO DE DEMANDA

El paso de Demanda se resuelve al final de cada Año, durante el Invierno, justo antes de revelar una nueva carta de Evento.

Cada jugador obtiene 1 ficha de Dishonra por cada una de las Demandas del Emperador que sigan en el tablero; después, coloca nuevas cartas de Demanda del Emperador en los espacios de Artefacto vacíos.

Las Demandas del Emperador permanecen en el tablero hasta que son satisfechas o la partida termina.

EVENTOS

Las cartas de Evento generan efectos aleatorios que alteran la partida. Inmediatamente después del paso de Demanda durante el Invierno, revela una carta de Evento nueva y resuelve sus efectos. Los Eventos proporcionan una mezcla de efectos puntuales o pasivos.

¡Los efectos pasivos de un evento no se descartan nunca y permanecen activos hasta el final de la partida!

PASO DE EVENTO

Cada Año, al final del Invierno (*después del paso de Demanda*), revela 1 carta de Evento.

- Si la carta de Evento tiene un efecto inmediato, resuélvelo directamente.
- El efecto pasivo de una carta de Evento persiste durante toda la partida. Las cartas de Evento no se descartan. Colócalas juntas, de tal forma que sus efectos siempre estén visibles.

REGLAS ESPECIALES

CARTAS DE MANDO

Las cartas de Mando se escogen en secreto y se revelan a la vez, igual que en una partida normal. Sin embargo, una vez reveladas, los jugadores pueden idear estrategias juntos y debatir abiertamente sobre el orden de las cartas en la cola de Mando.

INDICADOR DE TÉ

El indicador de Té ya no controla las acciones de los Funcionarios; los jugadores deciden el orden como equipo. Sin embargo, se sigue utilizando el orden de Té cuando se Derrota a una Horda: si dos jugadores han tapado el mismo número de Zonas Vitales, el jugador que está más arriba en el indicador de Té reclama la carta de Horda.

FICHAS DE DESHONRA

En el modo cooperativo, los jugadores no pueden gastar Chi para descartar fichas de Dishonra en el Verano. En lugar de eso, un jugador puede perder 10 de Honor para descartar 1 ficha de Dishonra, pero solo en momentos concretos:

- Inmediatamente después de obtener la ficha de Dishonra.
- Durante el Verano, en el momento normal.

En el modo cooperativo no puedes colocar las fichas de Dishonra en las casillas de Dishonra de las cartas de Horda.

NO SE RECLAMAN CARTAS

El paso «Reclamar cartas de Mando» del Verano ya no existe; los jugadores solo pueden reclamar sus cartas de Mando cuando construyan Murallas.

CONSTRUIR UNA MURALLA

Cuando un jugador construya una parte de la Muralla, puede reclamar 1 de sus cartas de Mando de la pila de descarte.

CARTAS DE HORDA ADICIONALES

Cuando coloques las cartas de Horda en Primavera, coloca 1 carta más de lo que señale el indicador de Tiempo. La cara +1 del marcador de Tiempo es un recordatorio de esta regla.

GANAR HONOR DE LAS HORDAS

El jugador que obtenga una carta de Horda gana **inmediatamente** Honor de las Hordas (*en lugar de esperar al final de la partida*).

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Durante la preparación, crea el mazo de Demandas del Emperador. Devuelve las cartas «Burlaos de ellos y prevaleced», «Guerreros para la Guardia Imperial», «La gloria pertenece al Emperador» y «Escolta real para los agentes del Emperador» a la caja.

Además, roba 2 Demandas en lugar de 3. El tercer espacio no se usa.

FLUJO DE LA PARTIDA EN MODO COOPERATIVO INVIERNO

1. Fase de Disparo.
2. Fase de Asalto.
3. Paso de completar Demandas.
4. Paso de comprobación de fin de partida
5. Paso de Demandas del Emperador
6. Paso de Evento

Los flujos de la Primavera, el Verano y el Otoño no sufren cambios.

FIN DE PARTIDA

Para ganar la partida, hay que cumplir una cantidad concreta de Demandas del Emperador determinada por el número de jugadores. Si durante la comprobación de fin de partida se cumple esta condición, los jugadores ganan. En el modo cooperativo no se tiene en cuenta la condición para fin de partida relativa a la construcción de Murallas. Si, por cualquier motivo, un jugador debe obtener una ficha de Deshonra pero no quedan en el suministro, todos los jugadores pierden **INMEDIATAMENTE** la partida. Además, los jugadores también pierden la partida si la partida termina porque el marcador de Tiempo ha llegado a la última casilla del indicador de Tiempo.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz y Łukasz Włodarczyk

Dirección artística: Marcin Świerkot

Jefe de pruebas y desarrollo: Ernest Kiedrowicz,

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Reglamento: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Redacción: Andrzej Betkiewicz

Revisión: Hervé Daubet, Jonathan Bobal con la inestimable ayuda de nuestros mecenas.

Diseño gráfico: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Ilustraciones: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

Gráficos 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Jefe de producción: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

REGLAMENTO 2.0:

Redacción: Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Diseño gráfico: Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Revisión: Justin Nnorom

Traducción al español: Diego García

Revisión española: David Monzó

ÍNDICE

Estructura general del reglamento:

Componentes retirados en partidas de 3 o 4 jugadores, 3

Fin de partida, 15

Flujo de la partida, 8, 9, 10, 11

- Invierno, 9
- Otoño, 8, 9
- Primavera, 8
- Verano, 8

Listado de componentes, 2

Localizaciones, 12, 13, 14

Modo cooperativo, 18, 19

Modo solitario, 16, 17

Partidas de 2 jugadores, 15

Preparación modo competitivo para 3 o 4 jugadores, 4, 5

Visión general y conceptos básicos para empezar, 6, 7

Términos:

Arquero, 9, 12, 13

- Atacar, 12
- Movimiento, 13
- Puesto de Disparo, 9, 12

Barricada, 4, 9, 13

- Construir una Barricada, 13
- Descartar todas las Barricadas, 9
- Espacios de barricada, 4
- Pagar por las Barricadas, 13
- Valor de Defensa, 9

Brecha, 10

Carta de Consejero, 6, 8, 14, 17

- Actualizar la cola de Consejeros, 8, 17
- Consejero Activo, 6
- Consejero de Apoyo, 6
- Obtener/Contratar un Consejero, 14

Carta de Horda, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Brecha, 9, 10
- Colocar cartas de Horda nuevas, 8
- Derrota de Hordas, 8, 9, 10
- Deshonra, 7
- Habilidad, 12
- Heridas, 7, 9
- Honor, 10, 12, 15
- Muerte de Soldados, 10
- Poder Ofensivo, 9
- Poder, 12
- Recompensas, 12, 17
- Salvar Soldados, 10
- Zonas Vitales, 10, 12

Cartas de Artefacto, 15

Cartas de Mando, 8

Cartas de Táctica, 10, 14

Clan Junco, 9, 15, 16, 17

Comprobación de fin de partida, 9

Dejar Heridas, 7, 10

Demandas del Emperador, 18

Deshonra, 7

Donar, 11

Eventos, 18

Fase de Asalto, 9

- Calcular los valores de Potencia Ofensiva y Defensa, 9
- Resolver el asalto, 9

Fase de Disparo, 9

Funcionario, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- Contratación, 14
- en Localizaciones, 7
- Excepción de la Embajada del Emperador, 14
- Movimiento, 6, 7
- Recolectar recursos, 11
- Suministro, 7

General, 5, 6

- Habilidad especial, 6
- Recursos y cartas de Tácticas iniciales, 5
- Valor inicial de Té, 5

Herida, 7, 9, 10, 12

- Arquero, 9, 12
- Atacar, 12
- Brecha, 10
- Fase de Disparo, 9

Honor, 8, 10, 11, 12, 13, 15,

- por Artefactos, 15
- por Atacar, 12
- por cartas de Horda, 12
- por construir una Barricada, 13
- por construir una sección de Muralla, 13
- por Derrotar Hordas, 10
- por descartar una carta de Mando, 8
- por Donar, 11
- por fichas de Deshonra, 7
- Puntuación final de Honor, 12, 15

Incursión, 7, 8

Indicador de Té, 6, 14

Indicador de Tiempo, 8, 9

- Avanzar el marcador de Tiempo, 8
- Fin de partida, 9

Invasión, 8

- Indicador de Invasión, 4, 8

Jinete, 12

Jugador activo, 8

Lancero, 12

Localizaciones, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Academia de Guerra, obtener cartas de Táctica, 14
- Activar Localizaciones, 7, 8, 9
- Campamento de Constructores, construir Murallas y Barricadas, 13
- Casa de Té, cambiar el orden de los jugadores, 14
- Centro de Logística, Mover Soldados SIN Atacar, 13
- Cuartel, Reclutar Soldados y Atacar, 12
- Embajada del Emperador, obtener Funcionarios y Consejeros, 14
- Localización de Producción de Madera, Piedra, Oro, Chi, 11
- Mover Funcionarios, 7, 9
- Normales y Especiales, 9
- Obtener recursos, 11

Matar, 10

Mortandad, 10

Muralla, 12, 13, 15

- Construir una parte de la Muralla, 13
- Fin de partida, 15
- Secciones, 12

Paso de activación, 9

Paso de Demanda, 18

Poder Ofensivo, 9, 12

Qin Jiushao, 16, 17

Recolectar (es decir, obtener) recursos, 11

Recursos iniciales, 5

Recursos, 11

- Localización de Producción de Madera, Piedra, Oro, Chi, 11

Sacrificio, 18

Salvar, 10

Señor Feudal, 15, 17

Soldado, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Arquero, 9, 12, 13
- Atacar, 12
- Como Supervisor, 11
- Cuando se retira deja una Herida, 7
- Movimiento, 13
- Muerte, 10
- No es un Funcionario, 7
- Puntuación final, 15
- Reclutar, 12
- Salvar, 10
- Tapar Zonas Vitales, 10

Supervisor, 8, 11

- Actualización, 11
- Ingresos, 8, 11
- Nivel, 11

Zona de Descanso, 10, 12, 13

Zonas Vitales, 10