

BATTALIA

THE CREATION



OBJETIVO DEL JUEGO

En este juego de creación y conquista, los jugadores enviarán a sus héroes en un viaje épico, a explorar nuevos territorios y tomar el control de ciudades neutrales o enemigas. Ellos contratarán nuevos trabajadores y unidades de batalla, adquirirán importantes artefactos, con el objetivo final de crear naciones poderosas y ejércitos indestructibles. Cada jugador construirá rutas para tener acceso a nuevas áreas del mapa y construirá o mejorará ciudades, para así expandir su dominio y ganar puntos de victoria. Battalia: La Creación, puede ganarse a través del desarrollo intensivo y del crecimiento de tu propio sistema de ciudad, o a través de un juego agresivo de guerra y conquista, capturando asentamientos de los oponentes. En este juego, el nivel de la ciudad

corresponde exactamente a la cantidad de puntos de victoria que un jugador posea en cualquier momento, mientras esté controlando la ciudad. El juego termina cuando alguna de las siguientes condiciones se cumpla: un jugador consiga 5 ciudades de nivel 4 o la grilla del tablero esté completa. La primera condición que se cumpla inmediatamente termina el juego, pero el ganador y el merecedor gobernante de Battalia, es el jugador con más puntos de victoria al final, que no necesariamente es el jugador que hizo que el juego finalizara. Entonces debes ser inteligente y estar atento a tus acciones y usar el tiempo correctamente, porque es muy importante para esta competencia estratégica. Muchas cosas pasarán en el tablero, muchas más en tu mazo, pero la entretención siempre estará en tu mente. es muy importante para esta competencia estratégica. Muchas cosas pasarán en el tablero, muchas más en tu mazo, pero la entretención siempre estará en tu mente.

REGLAS EN VIDEO

Si prefieres, puedes ver un video con todas las reglas en www.battalia.eu/videorules, en lugar de leer este manual. Después de eso, podrás comenzar a jugar inmediatamente. Para tus primeros juegos usa la hoja de referencia y/o la carta de referencia y revisa el manual solo para detalles específicos.

GAME COMPONENTS

- 80 **Cartas de Unidad** (que forman 4 mazos, divididos por tipo, **no por facción**)
- 80 **Cartas de Suministro** (que forman 1 mazo - el número es siempre = la cantidad de cartas de unidad en juego)
- 84 **Cartas de Artefacto** (que forman 7 mazos, divididos por tipo, **no por facción**)
- 5 **Cartas de Artefactos Antiguos** (1 carta por cada objeto antiguo)
- 28 **Cartas de Ciudad** (que forman 5 mazos, divididos por conexiones de caminos, **no por tipo de terreno**)
- 48 **Cartas de Camino** (que forman 4 mazos, divididos por conexiones de caminos, **no por tipo de terreno**)
- 1 **Carta de Ruina** (tipo de terreno neutral - se coloca en el centro del tablero)
- 1 **Tablero de Juego**
- 1 **Oráculo del Sol** (abreviado como "ORAC")
- 8 **Figuras de Héroe** (2 por jugador/facción - masculino y femenino con igualdad de habilidades)
- 61 **Fichas de Nivel de Ciudad** (14 por cada jugador y 4+1 neutral)
- 4 **Cartas de Referencia** (una por cada jugador - información resumida sobre los costos de juego)
- 4 **Hojas de Referencia** (una por cada jugador - versión extensa de las cartas de referencia)
- 1 **Dado** (de seis lados - entra en juego solo junto a los amuletos)

EL MUNDO DE BATTALIA

Cuatro facciones coexisten en el mundo de Battalia. Cada una de ellas tiene su propio tipo de hábitat, y sus beneficios especiales con la naturaleza. Si bien todas las facciones tienen la misma estructura jerárquica y sus artefactos tienen las mismas habilidades, sus implementos difieren en estilo y origen. El concepto principal en el juego es que las cuatro facciones pueden colaborar libremente entre ellas, pero muchas unidades de la misma facción, usando sus propios artefactos, son mucho más fuertes juntas. En Battalia LC, cada jugador comienza con **el mismo set de 10 cartas**, pero con una **mezcla al azar de facciones**. En relación al juego, las diferentes facciones son iguales y no tienen habilidades únicas... pero es altamente recomendado a los jugadores esforzarse por construir sus mazos con cartas de una misma facción, porque esto le dará importantes ventajas (algunos textos de ambientación acerca de este universo en almanaque) Las 4 facciones son:



LOS BÄRFOLK - VERDE - Pueblo equilibrado de la tierra y el bosque.



LOS ISLANDERS - AZUL - Pueblo anfibio de las profundidades y el agua.



LOS EMBERIANS - ROJO - Pueblo apasionado del fuego y el polvo.



LOS CLOUDBORN - ORO - Pueblo sublime del aire y las alturas.

TIPOS DE CARTAS

En el juego hay 2 tipos principales de carta:

Cartas de Creación (activas, reverso dorado) - se utilizan para contratar nuevas unidades, para adquirir suministros y artefactos y para todas las acciones en juego - ellas construyen los mazos de los jugadores;

Cartas de Terreno (pasivas; reverso plateado) - se utilizan para la construcción del mapa (caminos & ciudades).

Cada carta en el juego **pertenece a una de las cuatro facciones**, excepto por los Artefactos Antiguos (son universales) y las cartas de Suministro (son neutrales). Las cartas pertenecientes a cada facción, difieren en su arte, diseño del marco y color.



ANATOMÍA DE LA CARTA

A. SÍMBOLO DE LA CARTA: IDENTIFICA EL TIPO DE CARTA
B. FUERZA EN BATALLA: ESTE VALOR ES AÑADIDO A LA FUERZA TOTAL DE BATALLA DE UN JUGADOR DURANTE UN COMBATE. SOLO LAS CARTAS DE BATALLA CON FUERZA MAYOR QUE 0 PUEDEN PARTICIPAR EN UN COMBATE. EN RELACIÓN A LA FUERZA EN BATALLA DE LAS UNIDADES = RANGO
C. COSTO DE LA CARTA: MUESTRA LA COMBINACIÓN DE CARTAS QUE EL JUGADOR NECESITA JUGAR PARA AÑADIR ESTA CARTA A SU MAZO.

UNIDADES

Las unidades son el corazón del mazo de los jugadores. Hay cuatro tipos/rangos de unidades, distinguible por los siguientes símbolos en la esquina superior izquierda de la carta:



FRIMANS - rango 1



SACERDOTES - rango 3



JEFES - rango 2



SEÑORES - rango 4



Estas cartas se utilizan en **combinaciones especiales** (en algunos casos sumándose con las cartas de suministro) para crear nuevos artefactos, construyendo caminos o ciudades (o mejorándolas) y por supuesto dirigiendo batallas. El rango de las unidades es igual a su fuerza en batalla y son distinguibles en la esquina superior derecha de la carta..

SUMINISTRO

Cada héroe, unidad o ejército necesita una cantidad importante de suministros para poder existir. Estas cartas representan las provisiones y equipamiento para las unidades. Se utilizan para contratar nuevas unidades y héroes, para la creación de algunos artefactos, construcción de caminos y para viajar. Una **carta de unidad** viene siempre con una **carta de suministro** en el mazo de los jugadores.



SÍMBOLO DE SUMINISTRO



CARTA DE SUMINISTRO

ARTEFACTOS

Los artefactos son objetos diferentes ya que cada uno de ellos tiene su propia función especial. Los jugadores los utilizan para **acelerar** el desarrollo, para **mejorar** sus unidades, para **transformar** sus facciones, para **viajar** en el tablero, etc. - ellas te dan flexibilidad. Hay siete tipos de artefactos:



HERRAMIENTA



AMULETO



PERGAMINO MÁGICO



TIENDA



ARMA



TÍTULO

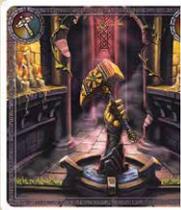


CABALLO



ARTEFACTOS ANTIGUOS

Los Artefactos Antiguos son poderosos objetos forjados en tiempos antiguos. Cada uno de ellos tiene una habilidad que es única y provee grandes ventajas al jugador que lo posea. Éstos solo pueden ser **obtenidos** en las ruinas, ¡pero nunca pueden ser creados por un jugador!



EL MARTILLO DE STRATO



LA ESPADA DE ELEMAG



EL ESCUDO DE BRITOS



LAS ALAS DE AVIENA



EL CUERNO DE BALDUR



CIUDADES

Las ciudades son un importante elemento de Battalia: LC. Durante el juego, estas cartas (junto a los caminos) construyen el mapa en el tablero. Los jugadores intentarán construir o conquistar la mayor cantidad de ciudades posible, porque el **nivel** y la **cantidad** de ciudades que un jugador controla en cualquier momento, otorga el **número de puntos de victoria** que tenga en Battalia. Las diferentes cartas de ciudad tienen diferentes conexiones de camino hacia el mundo exterior - 1 a 4 puertas con caminos - conocidas como salidas. Hay solo 4 tipos de terreno - conocidos como bosques, lagos, cañones y montañas, que son el hábitat de cada facción - **los Bärfolk**, **los Islanders**, **los Emberians** y **los Cloudborn** respectivamente. Se considera que cada ciudad debe ser construida en uno de los cuatro tipos de terreno.



BOSQUES VERDANT (LOS BÄRFOLK)



LAGOS ESMERALDA (LOS ISLANDERS)



LOS CAÑONES (LOS EMBERIANS)

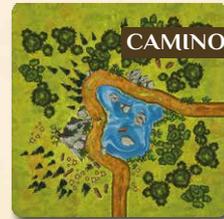


MONTAÑAS ROCOSAS (LOS CLOUDBORN)

Para distinguir visualmente entre las cartas de ciudad y de camino de manera más fácil, existe el **símbolo de ciudad** en la esquina inferior izquierda de cada carta de ciudad (5 símbolos distintos según las salidas de la ciudad). Es muy útil para el orden más rápido de los mazos (5 mazos de ciudad), divididos por la conexión de caminos.

CAMINOS

Los caminos son cartas que conectan las ciudades entre ellas y hacen posible a los héroes viajar en el tablero de juego. Se considera que cada camino debe ser construido en uno de los cuatro tipos de terreno, nativo para las diferentes facciones - *relevante solo en modo avanzado*.



BOSQUES DE VERDAN



MONTAÑAS ROCOSAS



LAGOS ESMERALDA



LOS CAÑONES

LAS RUINAS

En el juego básico, las ruinas son un lugar neutral donde los jugadores pueden adquirir **Artefactos Antiguos**, desafiando a los guardias. En diferentes escenarios del juego tienen funciones distintas.



OTRAS COMPONENTES

TABLERO DE JUEGO

Gran parte de lo que ocurre tiene lugar en el tablero de juego. Es la fundación en donde ciudades y caminos son construidos. En él, hay ilustrada una grilla de cuadrados de 7x7, para marcar los espacios para las cartas de camino y ciudad. Los cuadros vacíos del tablero son considerados territorios inexplorados. Por otra parte, los caminos y ciudades construidos son considerados tierras descubiertas, donde los **héroes** pueden **viajar**.



ORÁCULO DEL SOL

El Oráculo del Sol es un antiguo monumento con poderes divinos, que afecta enormemente a los artefactos. Es construido para la eternidad, hecho de 2 ruedas de piedra con 7 puntas cada una, representando un **calendario** mágico. En cada punta es posible ver un artefacto ilustrado. Durante el juego, a medida que rota el círculo interior (siempre **en el sentido de las manecillas del reloj**), ORAC cambia el poder de un tipo de artefacto durante un día y provee a los jugadores la oportunidad de elegir la facción de otro tipo de artefacto para el mismo día. 1 día en el universo de Battalia es considerado una ronda completa (1 semana es una rotación completa de la rueda).

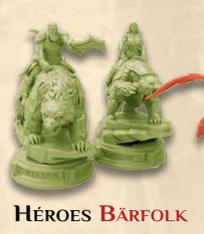


HÉROES

Estas figuras representan a los **líderes** de los ejércitos de los jugadores y marcan la presencia de éstos en el tablero de juego. Los héroes viajan **solo** en caminos construidos y los jugadores los utilizan para anexionar ciudades neutrales, explorar ruinas, atacar al enemigo y defender sus dominios. Hay 4 pares de figuras. Cada una de ellas pertenece a una de las cuatro facciones. En relación al juego, las figuras masculinas y femeninas son idénticas. *Lee más texto de ambientación en almanaque.*



HÉROES ISLANDERS



HÉROES BÄRFOLK



HÉROES EMBERIAN



HÉROES CLOUDBORN

FICHAS DE NIVEL DE CIUDAD

Estas fichas marcan el nivel actual y el propietario de la ciudad - a través del número y el color. El nivel de las ciudades varía de 1 a 4. Todas las fichas están impresas por ambos lados, mostrando niveles diferentes por cada lado. Las ciudades neutrales son de nivel 4 en el juego básico o de nivel 6 en escenarios adicionales.



HOJAS Y CARTAS DE REFERENCIA

Éstas son ayudas muy útiles que proveen a los jugadores información básica de las reglas generales. Las hojas describen las habilidades de los 7 artefactos y todos los costos del juego, los pasos que tiene el turno de un jugador y algunas rápidas e importantes reglas.

Las cartas contienen una información resumida acerca del “costo de creación” para construir caminos y ciudades, contratar unidades y héroes y crear artefactos. En Battalia, los “costos” pueden ser personas, herramientas, suministros y esfuerzos necesarios para cumplir una tarea específica.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Ésta es la preparación típica para un juego de 4 jugadores. La preparación para 2 o 3 jugadores es descrita en la sección “Juego para 2 o 3 jugadores” más adelante en este manual. Coloca el tablero y el resto del material de juego en la mesa, como se muestra en el diagrama de preparación de juego para 4 jugadores (ver página 4). Coloca la carta de ruina boca arriba en el cuadrado central del tablero. Marca las ruinas con una ficha neutral de nivel 8. Toma cuatro ciudades con cruce de salidas una de cada tipo de terreno, y colócalas al azar en los espacios ubicados en las cuatro esquinas del tablero (marcadas con un pequeño cuadrado café). No coloques ninguna ficha de nivel en estas ciudades por ahora. Éstas serán las 4 ciudades iniciales - una para cada jugador. Toma otras cuatro ciudades (una de cada tipo de terreno) con cruce de salidas y colócalas al azar en los espacios marcados con cuadrados blancos (alrededor de los cuatro lados de las ruinas). Marca estas cuatro ciudades con fichas neutrales de nivel 4. Éstas serán las 4 ciudades neutrales en tu primer juego. Mira el ejemplo de preparación inicial en la página siguiente. Separa las cartas de artefacto según sus símbolos (7 mazos), sin importar a qué facción pertenezcan, y baraja cada mazo. Coloca el oráculo del sol cerca del tablero de juego y los diferentes mazos de artefacto alrededor de sus puntas. Los mazos deben ser arreglados de una forma tal que cada punta de la rueda exterior del Oráculo apunte al mismo artefacto que está ilustrado en él. Al principio de cada juego, la rueda interior debe estar orientada de manera tal que las dos puntas con el símbolo de herramienta calcen a las 12 según el reloj. Separa las cartas de ciudad (el tipo de terreno es irrelevante) según el número y dirección de sus salidas. Mira el símbolo de ciudad: una, dos en lados opuestos, dos en lados perpendiculares, tres o cuatro salidas. Luego baraja los 5 mazos y colócalos en este mismo orden ¡al lado izquierdo del ORAC!

Separa las cartas de camino (aquí el tipo de terreno es irrelevante) según el tipo de camino: camino recto, giro, intersección en T o cruce. Baraja los 4 mazos y colócalos en este mismo orden separadamente entre el ORAC y el tablero de juego! Separa las cartas de unidad según su tipo/rango (las facciones son irrelevantes) y baraja los 4 mazos de unidad. Reparte al azar a cada jugador 3 frimans, 1 jefe, 1 sacerdote y 5 cartas de suministros (un suministro para cada unidad). Estas 10 cartas forman el mazo de creación inicial del jugador. Los jugadores examinan secretamente sus cartas iniciales y deciden hacia qué facción inclinarse (esto quiere decir: basado en la mayoría de las cartas de un color, debieran encontrar una “tendencia de color” para la orientación futura de facción). Luego de eso, barajan sus cartas y las colocan boca abajo al lado izquierdo de su área de juego, formando el mazo de robar, conocido como nación. Luego cada jugador roba las primeras 6 cartas de su nación - ésta es su mano inicial.

El resto de las cartas de unidad y suministro son colocadas en 5 mazos separados boca arriba en el lado derecho del ORAC. Coloca las 5 cartas con los Artefactos Antiguos boca arriba en los lugares marcados en el tablero de juego. Todos los mazos se colocan alrededor del Oráculo del Sol cerca del tablero de juego formando el pozo de cartas comunes.

Elige al jugador inicial al azar. Este será el jugador inicial por el resto del juego. El jugador inicial elige y toma un par de figuras de héroe junto con las fichas de nivel de ciudad correspondientes (pertenecientes a la misma facción), seguido por el resto de los jugadores en el sentido de las manecillas del reloj. El último jugador, que toma las últimas fichas y héroes, es el primero en elegir una ciudad. Ese jugador toma una de sus fichas de nivel 1 y la coloca en la ciudad elegida. Esta elección es importante principalmente en un juego de escenario avanzado, en donde cada tipo de terreno otorga ventajas de movimiento y combate a los jugadores. Luego los otros jugadores elijen una ciudad inicial en orden, contrario a las manecillas del reloj.

EL JUEGO

Comenzando con el jugador inicial y continuando según las manecillas del reloj alrededor del tablero, cada jugador tiene la oportunidad de usar las cartas de su mano para contratar unidades y héroes, moverlos, crear artefactos, construir ciudades y caminos o atacar otros jugadores. Solo después de que cada jugador haya ejecutado sus acciones completamente, el siguiente jugador comienza su turno. Cada jugador juega con su propio mazo de cartas conocidas como su mazo de creación (incluyendo 3 diferentes sub-áreas - el mazo de robar, las cartas en la mano y la pila de descarte). El mazo de creación de un jugador consiste en 10 cartas iniciales más todas las nuevas cartas que vaya adquiriendo durante el juego. Al comienzo del juego, las 10 cartas iniciales de un jugador forman en el lado izquierdo el mazo de robar, llamado nación, de donde el jugador roba su mano inicial de 6 cartas.

Cuando un jugador usa cartas de su mano, las debe colocar boca arriba en la mesa y declara lo que está jugando con la carta. Los jugadores pueden usar cualquier cantidad de cartas de su mano. Después de que un jugador finalice de jugar cartas, toma todas sus cartas usadas del área de juego más cualquier nueva carta que el jugador haya adquirido durante su turno, junto a todas las posibles cartas que queden en su mano, y las coloca boca arriba en la pila de descartes al lado derecho de su área de juego. Este mazo es conocido como refugio.

La carta en la parte superior de este mazo debe ser visible para reconocer mejor los diferentes mazos. Al final de su turno, el jugador roba 6 nuevas cartas de su mazo de robar en su lado izquierdo (de su nación).

Importante: los jugadores no deben mezclar su nación (mazo de robar) con su refugio (pila de descarte). Todas las cartas descartadas en el refugio se quedan ahí, hasta que al jugador no le quede ninguna carta en su nación. Cuando un jugador deba robar nuevas cartas de su nación y no haya suficientes cartas en esta pila (esta es la situación normal al comienzo del juego), el jugador primero toma en su mano todas las cartas restantes. Luego debe barajar todas las cartas del refugio y colocar este mazo barajado boca abajo en el lado izquierdo. Éste ahora se transforma en su nuevo mazo de robar. Luego de eso, el jugador roba el resto de las cartas requeridas del nuevo mazo de nación. De esta manera el mazo de creación de un jugador está en una constante rotación.

En cualquier momento durante el juego, los jugadores tienen permitido examinar las cartas en su refugio o contar las cartas restantes en su nación. Los jugadores no pueden mirar las cartas en su mazo de robar por ningún motivo, excepto cuando la habilidad de una carta les permita hacerlo.

ÁREA DE JUEGO PERSONAL

Se le recomienda a los jugadores mantener siempre su nación (mazo de robar) en su lado izquierdo, su refugio (pila de descarte) en su lado derecho y dejar suficiente espacio entre ellos para colocar las cartas jugadas en líneas. De esta manera será más fácil para los oponentes seguir las acciones de un jugador y... los mazos separados no se mezclarán por accidente.



EL TURNO DE JUEGO

Durante su turno un jugador puede realizar los siguientes pasos en este orden.

Pasos 2, 4 y 5 son obligatorios:

1. ANUNCIAR SÉQUITO O MULLIGAN

Al comienzo de este manual, dimos una pista, que cada jugador debe esforzarse para optimizar su *mazo de creación* hacia una única facción, a pesar de que comiencen con un mazo de cartas mezcladas. El *séquito* y sus efectos son la principal razón de por qué los jugadores debieran hacer esto...

Si al comienzo del turno de un jugador, su mano contiene **al menos 3 cartas** de una misma facción, quiere decir que el jugador tiene un **séquito**. Los séquitos tienen que ser declarados fuerte y claro por cada uno al comienzo de su turno. Si alguien olvida hacerlo a tiempo, no puede hacerlo más tarde. Cuando un jugador anuncia un *séquito*, debe mostrarlo al menos a un oponente de su elección. Si un jugador declara un séquito, puede **robar cartas adicionales** de su *nación* y añadirlas a su mano. Las cartas de suministro no pertenecen a ninguna facción (neutrales) y no cuentan para declarar séquitos. A diferencia de las cartas de suministro, los Artefactos Antiguos se consideran que pertenecen a cada facción (universales) y siempre cuentan para declarar séquitos, sin importar la facción. El número de cartas adicionales que un jugador roba depende del **tamaño del séquito**:

- **Séquito pequeño** es siempre **3 cartas** de la misma facción en la mano. El jugador puede robar 1 carta adicional. (En algunos casos poco frecuentes, un jugador puede tener dos séquitos *pequeños*, dos facciones x 3 cartas de cada una. En este caso el jugador roba 1x cada séquito= 2 cartas adicionales).
- **Séquito mediano** es siempre **4 cartas** de la misma facción en la mano. El jugador puede robar 2 cartas adicionales.
- **Séquito grande** es siempre **5 cartas** de la misma facción en la mano. El jugador puede robar 3 cartas adicionales.
- **Séquito Gigante** es siempre **6 cartas** de la misma facción en la mano. El jugador puede robar 4 cartas adicionales.

Importante: cartas en *emboscada* y cartas *acampadas en tiendas* no cuentan para los séquitos. Los *Séquitos* se forman **solo** de las 6 cartas de la mano del jugador.

En cualquier momento al comienzo del turno del jugador, si no le gusta las cartas en su mano, puede realizar un **mulligan**. El jugador descarta su mano y roba **5 nuevas** cartas de su *nación* (una carta menos que lo usual - este es el costo simbólico por esta acción). Un jugador solo puede hacer un *mulligan* por turno. Un séquito y un *mulligan* **no pueden** ser jugados en el mismo turno. Esto significa que si un jugador ha anunciado un *séquito*, ya no tiene el derecho de jugar un *mulligan* ese mismo turno. Y si un jugador ejecuta un *mulligan*, no puede anunciar un séquito en el mismo turno, incluso se tiene suficientes cartas de la misma facción tras haber robado la nueva mano.

2. LEVANTAR LA CARTA DE EMBOSCADA

Si un jugador ha desplegado cualquier carta en emboscada el turno anterior, **debe** tomarlas todas de regreso a su mano, sin revelarlas. La Emboscada es una mecánica de corto plazo para guardar cartas por un turno y sorprender a los oponentes o asegurar una futura combinación de cartas. Las cartas en emboscada son explicadas en detalles en el capítulo "*Desplegar cartas en emboscada*" en la página 8.

3. REALIZAR ACCIONES

Durante su turno los jugadores pueden realizar una o más acciones en cualquier orden o pasar. Esas acciones están basadas en **combinaciones** y **transformaciones** de cartas en la mano. Cuando un jugador juega una combinación de cartas de su mano, debe colocar esas cartas boca arriba sobre la mesa en su área personal de juego, formando líneas conocidas como *líneas de acción* (las cartas de transformación son básicamente artefactos, por lo que su función se describe más adelante en la sección de "*Usar artefactos*"). Por cada acción que un jugador realiza, debe colocar sus cartas en una línea **separada**. Esta separación es necesaria para dar mayor claridad visual de lo que el jugador está haciendo exactamente. *Se puede ejecutar la misma acción la cantidad de veces que quiera*, siempre y cuando tenga las cartas necesarias en la mano. **Importante:** una carta puede ser jugada en una línea de acción solamente. Aquí hay una lista de todas las acciones posibles:

- **Añadir** nuevas cartas al mazo del jugador
- **Construir** caminos y ciudades en el mapa
- **Mejorar** ciudades
- **Usar** artefactos
- **Contratar** héroes
- **Mover** héroes
- **Desplegar** cartas en emboscada
- **Dirigir** batallas



AÑADIR NUEVAS CARTAS AL MAZO DEL JUGADOR

Fortalecer el *mazo de creación* es una de las cosas más importantes en este juego. Una de las opciones que tienen los jugadores durante su turno es usar sus cartas de la mano para adquirir nuevas cartas del *pozo común*. Los jugadores pueden adquirir una **nueva carta**, jugando cierta **combinación** de cartas de su mano. Las cartas jugadas son colocadas boca arriba **en una línea** sobre la mesa. La nueva carta es robada del mazo correspondiente del *pozo común de cartas* y es colocado al final de la línea, con lo que la línea es considerada cerrada - *¡nada más puede salir o entrar!* El jugador no elige qué carta obtener, sino que normalmente toma la carta superior del mazo.

Diferentes cartas pueden ser adquiridas jugando diferentes **combinaciones** de unidad y/o suministro. Exceptuando por la *herramienta*, las cartas de artefacto no son usadas en combinaciones para obtener nuevas cartas (sus efectos están descritos en detalle más adelante en el manual). Cualquier carta en la mano de un jugador puede ser usada en **solo una** combinación, lo que significa que puede ser jugada solo una vez durante un mismo turno. Por otra parte, no hay límite de nuevas cartas (normalmente de 1 a 3) que un jugador puede añadir a su mazo de creación en un mismo turno, siempre y cuando tenga los "recursos" necesarios en su mano para las combinaciones.

Una **nueva carta** añadida al mazo del jugador, **no puede** ser jugada **inmediatamente** en el mismo turno en el que se adquirió. Al final del turno de un jugador, todas las nuevas cartas son descartadas en el *refugio* del jugador. Éste, tendrá la oportunidad de usar las cartas nuevas solo después de una rotación - después de que su *nación* se haya agotado y su *refugio* se baraje para formar un nuevo mazo.

CONTRATAR UNIDADES

Las cartas de unidad son la columna de cualquier *mazo de creación*. Durante el juego, serán las cartas adquiridas con mayor frecuencia. Los jugadores pueden **contratar** unidades jugando una cierta cantidad de cartas de suministro. La siguiente tabla indica cuantas cartas de suministro deben ser jugadas en una línea de acción para obtener cierto tipo de unidad.

FRIMAN	2 CARTAS DE SUMINISTRO
JEFE	3 CARTAS DE SUMINISTRO
SACERDOTE	4 CARTAS DE SUMINISTRO
SEÑOR	5 CARTAS DE SUMINISTRO

La útil regla de oro es ésta: el número de cartas de suministros para contratar una unidad = rango de la unidad + 1

Cuando se contrata una unidad, el jugador coloca el número necesario de cartas de suministro en la mesa, toma la carta superior del mazo de la unidad escogida y la coloca al final de su línea de acción.

IMPORTANTE: Cuando se adquiere una carta de unidad, el jugador también toma **una carta de suministro** del *pozo común de cartas* y la coloca al lado de la unidad contratada. En otras palabras, **siempre se recibe una nueva carta de suministro** por **cada** carta de **unidad** obtenida. Esto es en realidad **la única forma** que tienen los jugadores para adquirir cartas de suministro después de la preparación del juego, ¡así que no lo olvides!

CREAR ARTEFACTOS

Los artefactos son instrumentos muy poderosos para la expansión de un jugador. Durante el juego los jugadores pueden **crear** artefactos jugando cartas de unidades y de suministro (y otros artefactos como las *herramientas*). Cada jugador comienza el juego sin artefactos, pero muy pronto podrán crearlos. La próxima tabla indica la combinación de cartas que un jugador tiene que jugar para crear un artefacto según su tipo.

HERRAMIENTA	3 CARTAS DE FRIMAN
ARMA	1 CARTA DE JEFE + 2 CARTAS DE FRIMAN
AMULETO	1 CARTA DE SACERDOTE + 2 CARTAS DE FRIMAN
TÍTULO	1 CARTA DE SEÑOR + 2 CARTAS DE FRIMAN
PERGAMINO MÁGICO	1 CARTA DE FRIMAN + 1 CARTA DE JEFE + 1 CARTA DE SACERDOTE
TIENDA	1 CARTA DE JEFE + 1 CARTA DE FRIMAN + 1 CARTA DE SUMINISTRO
CABALLO	1 CARTA DE JEFE + 2 CARTAS DE SUMINISTRO

La creación de un artefacto se realiza de la misma manera que la contratación de una unidad. El jugador coloca la combinación requerida boca arriba **en una línea** sobre la mesa y toma la carta superior del mazo de artefacto correspondiente. Cuando se crea un artefacto, el jugador no obtiene ninguna carta de suministro (ellas son obtenidas solo cuando se contratan unidades).

MANO DEL JUGADOR



1. En este ejemplo el jugador tiene 3 cartas de suministro, un friman, un jefe y un sacerdote en su mano.

2. Él decide jugar las 3 cartas de unidad para crear un artefacto. El jugador coloca el friman, el jefe y el sacerdote en la mesa y toma una carta de pergamino mágico (marcada con rojo) del pozo común de cartas y lo coloca al final de la línea.



3. Después de eso juega las tres cartas de suministro restantes para contratar un jefe. El jugador toma la carta superior del mazo de jefes y una carta de suministro (marcada con rojo) y las coloca al final de la línea.



COMBINACIÓN DE CARTAS

CARTAS NUEVAS

ADQUIRIENDO ARTEFACTOS ANTIGUOS

A diferencia de los artefactos normales, los Artefactos Antiguos no pueden obtenerse jugando combinaciones de cartas. En el juego básico, estos artefactos son premiados a los jugadores que logren vencer de manera exitosa los antiguos guardias de las ruinas en el centro del mapa. Esto será explicado posteriormente en este manual. Otra cosa especial acerca de estos poderosos artefactos es que un jugador puede poseer solo un Artefacto Antiguo.

CONSTRUIR CAMINOS Y CIUDADES EN EL MAPA

Otra opción que tienen los jugadores es construir caminos y ciudades en el tablero de juego. Construir y mejorar ciudades (y posteriormente defenderlas) es el objetivo principal de los jugadores, porque el nivel de las ciudades son puntos de victoria en el juego. Las ciudades no pueden existir sin conexiones hacia el mundo exterior, por eso es que se necesitan los caminos.

Construir caminos y ciudades también se puede realizar jugando combinaciones de cartas desde la mano del jugador. Primero el jugador coloca las cartas requeridas desde su mano en el tablero, luego elige el tipo de ciudad o camino que quiere construir. Como se explicó anteriormente, diferentes ciudades tienen diferentes números de salidas (los caminos que llevan a la ciudad o desde ellas hacia afuera por los costados de las cartas - 5 tipos en total).

Las cartas de camino pueden ser caminos simples (caminos rectos y giros) o caminos de intersección (intersección en T y cruce) - 4 tipos en total. Cada tipo de ciudad y camino es separada en un mazo diferente. Después de que el jugador haya elegido el tipo de ciudad o camino, toma la carta superior del mazo correspondiente del pozo de cartas comunes y la coloca en un cuadrado legal en el tablero de juego a su elección.

REGLAS PARA CONSTRUIR

Cuando se construyen caminos y ciudades, los jugadores deben cumplir con las siguientes reglas y restricciones:

- Caminos y ciudades pueden colocarse solo en cuadrados vacíos del tablero de juego.
- Una nueva carta de camino o ciudad debe ser colocada de manera tal que toque al menos con uno de sus bordes una carta construida anteriormente (no en diagonal). Dos ciudades no pueden ser construidas de manera adyacente. Debe haber al menos una carta de camino (o un espacio vacío) entre ellas. Las cartas de ciudad pueden tocarse solamente de manera diagonal, porque eso no es considerado adyacente.
- Los caminos ilustrados terminan en las cartas y las cartas de camino deben conectar correctamente unas con otra. Esto significa que una carta con camino en un lado debe ser colocada al lado de otra carta con un camino. Respectivamente una carta con un lado sin camino puede estar adyacente solo con una carta sin camino por ese lado.
- Al borde del tablero de juego, los caminos pueden dirigirse hacia afuera del mapa.
- Cada nueva ciudad o camino que un jugador construya, debe tener una conexión de camino con las otras ciudades del mismo jugador. La única excepción a esta regla ocurre cuando un jugador pierde su última ciudad. En ese caso el jugador puede escoger libremente la ubicación de su nueva ciudad, cumpliendo solo con las otras reglas de construcción.

No existe límite ni a la cantidad ni al nivel de las ciudades o caminos construidos en un mismo turno. Los jugadores pueden añadir cartas a sus mazos y construir en el tablero de juego durante un mismo turno, siempre y cuando tengan todos los recursos requeridos (cartas).

CONSTRUIR Y MEJORAR CIUDADES

El objetivo principal de los jugadores en Battalia es controlar la mayor cantidad de ciudades con niveles altos posible, porque estos son prácticamente sus puntos de victoria (PV) en el juego. Los jugadores pueden construir ciudades de diferentes niveles directamente (colocando nuevas cartas de ciudad en el tablero y marcándolas con las fichas correspondientes) y mejorarlas posteriormente (girando o cambiando las fichas de nivel de ciudad a un nivel más alto).

Para construir directamente una nueva ciudad de un nivel específico, el jugador debe jugar 3 cartas de unidad del mismo rango. El nivel de la nueva ciudad es igual al rango de las unidades que la construyeron. Para mejorar una ciudad existente a un nivel mayor, el jugador debe jugar 2 cartas de unidad del mismo rango. Esas 2 unidades deben ser de un rango de un solo nivel superior al nivel actual de la ciudad. Por ejemplo: para mejorar una ciudad de primer nivel a una ciudad de segundo nivel, un jugador debería jugar 2 cartas de jefe. Los jugadores no tienen permitido saltar niveles de ciudad (mejorar una ciudad de nivel 1 directamente a 3 o 4). Es posible construir una ciudad y mejorarla en el mismo turno.

La siguiente tabla contiene el número y tipo de unidad que un jugador debe jugar para construir o mejorar una ciudad de cierto nivel.

NIVEL DE CIUDAD	CONSTRUCCIÓN DIRECTA	MEJORA
CIUDAD DE PRIMER NIVEL	3 CARTAS DE FRIMAN	-
CIUDAD DE SEGUNDO NIVEL	3 CARTAS DE JEFE	2 CARTAS DE JEFE
CIUDAD DE TERCER NIVEL	3 CARTAS DE SACERDOTE	2 CARTAS DE SACERDOTE
CIUDAD DE CUARTO NIVEL	3 CARTAS DE SEÑOR	2 CARTAS DE SEÑOR

Nuevamente, la combinación de cartas separadas deben colocarse en líneas de acción separadas en la mesa (para una nueva construcción y para una nueva mejora) para evitar cualquier confusión.

CONSTRUIR CAMINOS

Los caminos son conexiones entre ciudades y es la única manera de alcanzar las ruinas o los dominios de los oponentes. Los cuatro tipos de carta de camino son divididas en dos grupos - caminos simple e intersecciones. Los caminos simples son caminos rectos y giros. Las intersecciones son intersección en T y cruces. La siguiente tabla muestra la combinación de cartas que un jugador debe colocar para construir diferentes caminos (Regla del oro: más complejidad, más fuerza de trabajo... y suministro)

CAMINO SIMPLE (DERECHO & GIRO)	1 CARTA DE FRIMAN Y 1 CARTA DE SUMINISTRO
CAMINO DE INTERSECCIÓN (INTERSECCIÓN EN T Y CRUCE)	2 CARTAS DE FRIMAN Y 1 CARTA DE SUMINISTRO

COMBINACIÓN DE UNIDADES



NUEVA CIUDAD



En este ejemplo el jugador rojo quiere construir directamente una nueva ciudad. Él juega tres cartas de jefe y elige colocar una carta de ciudad con cuatro salidas (marcadas con rojo). El único cuadrado legal para la ciudad sería A.

Según las reglas de construcción, todos los otros cuadrados no son legales porque: B no está conectada por un camino a la otra ciudad del jugador (esquina inferior derecha).

C está adyacente a un costado de una carta sin camino. D no está adyacente y no está conectada con ninguna otra carta.

E está adyacente a otra ciudad.

El jugador coloca la carta de ciudad en el cuadrado A y la marca con una ficha de segundo nivel. ...Si también tiene dos cartas de sacerdote en su mano, podría mejorar inmediatamente su nueva ciudad a nivel 3.

RECURSOS LIMITADOS

En el mundo de Battalia, los recursos naturales y humanos son **limitados**. Esto quiere decir que si cualquier tipo de carta de unidad, artefacto, camino o ciudad se agota en el *pozo común de cartas*, los jugadores no podrán adquirir o construir más cartas de ese tipo, o mientras un jugador tenga todas sus fichas de un cierto nivel en el tablero de juego, no podrá construir ciudades de ese nivel.

USAR ARTEFACTOS

Como se menciona anteriormente, los siete artefactos tienen diferentes **habilidades** en el juego. Algunas de las cartas pueden ser jugadas de manera independiente, otras tienen la función de retener o transformar otras cartas de tu mazo. La transformación se define como el cambio temporal o permanente de facción, fuerza, número o tipo de una carta. Normalmente cada carta de tu *mazo de creación* puede ser jugada en solo una combinación y una transformación por turno (para excepciones a esa regla mira *amuletos* o *iluminados por un rayo*) Esto significa que durante un turno, a **cada carta** se le puede aplicar el **efecto de solo un** artefacto, pero si este efecto es una transformación, la carta puede ser también incluida inmediatamente en una combinación. El artefacto transformador es considerado que está **fuera** de la línea de acción. Las cadenas de transformación son posible. *Por ejemplo: un pergamino mágico transforma un título, el cual transforma una carta de unidad* (ver la explicación más abajo y un ejemplo en la página siguiente).

Aquí se pueden ver las habilidades de todos los artefactos en detalle:



Herramientas - estas cartas son muy útiles para construir caminos y ciudades y crear otros artefactos, o *cuando sea que necesites frimans*. Una carta de herramienta puede ser jugada en lugar de hasta **2 cartas de friman**. *Por ejemplo: si un jugador quiere crear un arma, puede jugar 1 carta de jefe y 1 carta de herramienta en lugar de 1 carta de jefe y 2 cartas de friman*. Los dos friman no pueden ser usados en 2 acciones separadas. Las herramientas no pueden ser reemplazadas por friman en las batallas. *En general ésta es una "optimización tecnológica" del mazo - ¡mecanización vs fuerza de trabajo!*



Armas - estas cartas tienen tres habilidades importantes:

- Los jugadores necesitan 1 carta de arma (y 2 cartas de suministro también) para **contratar** un héroe.
- Los jugadores siempre necesitan una carta de arma para iniciar una batalla. Es un **iniciador de batalla** - la primera carta en la línea atacante, en otras palabras una "condición imperante" para iniciar cualquier combate.
- Las armas tienen una **fuerza estándar de +1** en batallas - su contribución a la fuerza total de combate. Muchas cartas de arma pueden ser jugadas en una línea para aumentar la fuerza.



Amuletos - son pequeños objetos mágicos cuyos efectos dependen de la suerte del jugador, por lo que la carta es mejor para la gente afortunada. Este artefacto especial tiene el poder de multiplicar **virtualmente** (solo por el turno actual) una carta, pero si el jugador que la usa no tiene suficiente suerte, podría encontrarse con una mano vacía. El amuleto es considerado una carta de transformación y funciona de la siguiente manera:

- *Primero, la carta de amuleto se coloca en la mesa y encima de ella el jugador coloca la carta que quiere transformar (un poco más abajo para que los jugadores puedan ver el símbolo del amuleto)*. El efecto del amuleto será aplicado a la carta que se coloca **encima de ella**. El amuleto puede ser colocado al comienzo, en el medio o al final de cualquier línea de acción y la carta transformada puede ser usada en combinación con otras cartas de la misma línea, después de que el efecto del amuleto haya tenido lugar. La carta de amuleto se considera que está fuera de la **combinación**. **Potencialmente, si el jugador lo decide, la carta virtualmente multiplicada puede ser usada en 2 o 3 líneas de acción en lugar de 1** (esto se conoce como **efecto de bifurcación**, ver el ejemplo). Cualquier tipo de carta (excluyendo los Artefactos Antiguos) pueden ser transformadas por el amuleto.

- El jugador lanza un dado de seis lados (Hey, soldados de la fortuna, aquí entra el dado...!) y según el resultado de ese, una de las siguientes cosas ocurre:

1. Si el jugador saca - **Nada ocurre**. La carta situada encima del amuleto se queda en la línea de acción y puede aún ser combinada en la manera que corresponde.
2. Si el jugador saca - La carta situada encima del amuleto es virtualmente **doblada** por un turno. Se juega como si hubieran dos cartas idénticas.
3. Si el jugador saca - La carta situada encima del amuleto es virtualmente **triplicada** por un turno. Se juega como si hubieran tres cartas idénticas.
4. Si el jugador saca - La carta situada encima del amuleto es desplegada **en emboscada** (ver detalles en página 8). Ésta es una acción obligatoria, sin suspender otra carta por esta. Después de que termine el efecto del amuleto, es colocada en el *refugio*.
5. Si el jugador saca - La carta situada encima del amuleto es **descartada** directamente (no puede permanecer en la línea) y va al *refugio*. Ésta es una acción obligatoria - ¡regla del dado! Después de que termine el efecto, el amuleto también es descartado.
6. Si el jugador saca - La carta situada encima del amuleto puede ser usada como un comodín. Esto quiere decir que puede jugarse como una carta de cualquier tipo de unidad, artefacto o suministro (pero no como un Artefacto Antiguo o carta de terreno). *Por ejemplo: si la carta transformada es un friman, el jugador puede elegir jugarla*

como un sacerdote o un título.

- En caso de que el resultado del dado **no sea** un 4 o 5, la carta de amuleto se queda en la línea debajo de la carta transformada hasta que finalice el turno, para recordarle a los jugadores la transformación de la carta de encima. También es una buena práctica colocar el **dado** mostrando el **resultado** encima de la carta transformada ¡como recordatorio del efecto temporal!



Títulos - son artefactos abstractos que son representados por "una medalla y un acta" como objetos físico sobre las cartas. Éstos son otro tipo de cartas de transformación que pueden **mejorar** unidades. Un friman mejorado pasa a ser un jefe, los jefes mejorados pasan a ser sacerdotes, los sacerdotes mejorados pasan a ser señores. Los señores tienen el rango superior por lo que no pueden ser mejorados. La transformación funciona de la siguiente manera:

- La carta de título se coloca en la mesa, al comienzo, al medio o al final de una línea de acción. Luego el jugador coloca **encima** de ésta una carta de unidad que quiera mejorar.
- Luego la carta de unidad que será mejorada se **regresa** debajo del mazo correspondiente del *pozo de cartas comunes*.
- El jugador toma una carta (del mazo de unidad con rango inmediatamente superior) que pertenece a la misma facción de la carta que está mejorando. *Por ejemplo: si un jugador mejora un jefe islander (azul), debe tomar un sacerdote islander*. Si en el mazo no hay cartas de la facción requerida, el jugador recibe la carta superior de un mazo de alguna otra facción. Luego de que el jugador recoja la carta requerida, el mazo debe ser barajado.

La nueva carta de **mejor rango** es colocada **encima** de la carta de título (*un poco más abajo de manera que los jugadores puedan ver el símbolo de título*) y puede aún ser usada en una combinación. La carta de título es considerada fuera de la línea de acción.



Pergaminos mágicos - estas cartas también son cartas de transformación. A diferencia de los títulos, que mejoran unidades, los pergaminos mágicos **cambian** la facción de una carta. Esta transformación mágica ayudará a los jugadores a optimizar su mazo en color y será más fácil para ellos obtener *séquitos* más grandes - esto significa una mejora a la hora de robar la mano y mayor flexibilidad cada turno. La transformación funciona de la siguiente manera:

- La carta de pergamino mágico se coloca sobre la mesa, al comienzo, en el medio o al final de una línea de acción. Luego el jugador coloca **encima** de éste la unidad o artefacto que quiere transformar.
- El jugador declara la **facción** a la cual quiere convertir la carta.
- El jugador **regresa** su carta al mazo correspondiente y toma otra carta del mismo tipo (unidad/artefacto), pero de la facción declarada (nuevo color).
- Si no quedan más cartas de la facción deseada, el jugador recibe la carta superior de un mazo de otra facción.
- Después de la transformación, el mazo de la carta convertida debe ser barajado.
- La carta **convertida** se coloca **encima** de la carta de pergamino mágico (un poco más abajo para que los jugadores puedan ver el símbolo de pergamino) y aún puede ser usada en una combinación. La carta de pergamino es considerada fuera de la línea de acción.

Hay más de una cosa especial acerca de este artefacto. Tiene la habilidad de convertirse a sí mismo. En este caso el jugador coloca solo el pergamino sobre la mesa (fuera de cualquier línea) y declara la facción a la que quiere cambiarla. Si hay cartas de la facción requerida, el jugador toma una y baraja su antigua carta en el mazo de pergaminos mágicos. Nuevamente, si no quedan cartas de la facción requerida, el jugador obtiene la carta superior de alguna otra facción. Normalmente los pergaminos mágicos transformados, no pueden convertir también a otra carta en el mismo turno.



Tiendas - estas cartas son importantes en el largo plazo para **retener cartas**. Como fue explicado anteriormente, todas las cartas de la mano de un jugador que no fueron utilizadas, son colocadas en su pila de descarte al final del turno. Las tiendas proveen la oportunidad a los jugadores de quedarse esas cartas para turnos futuros. Las tiendas son jugadas de la siguiente manera: primero el jugador coloca **una carta de suministro** en una única línea - el costo simbólico de levantar una tienda, porque un campamento siempre requiere de provisiones (esta carta será colocada en el *refugio* al final del turno). Luego coloca la carta de tienda sobre la mesa y **encima** de ésta coloca una carta a su elección (un poco más abajo para que los jugadores puedan ver el símbolo de tienda). Esto se conoce como **acampar** una carta. Cualquier carta puede ser acampada en una tienda, excepto los Artefactos Antiguos. El contenido de una tienda es visible para todos y puede quedarse ahí, tanto como el dueño lo decida. Más adelante en el juego, el jugador puede decidir usar la carta acampada - entonces simplemente toma esa carta de regreso a su mano y descarta la tienda (puede hacerlo mientras está ejecutando acciones o si está siendo atacado).



Caballos - a diferencia de nuestro mundo, donde los caballos son animales común y corrientes, en el mundo de Battalia existen criaturas míticas que deben ser invocadas. Estas criaturas tienen dos habilidades en el juego - pueden ayudar a los héroes a moverse más rápido y pueden participar en batallas. Cuando se juega una carta de caballo, un jugador puede mover una figura de héroe **hasta 3 cuadrados** siguiendo un camino ilustrado. Los caballos tienen una **fuerza estándar de +1** en batallas y pueden participar como unidades normales. ¡Son muy útiles para la retirada de los héroes (ver página 9)!

CADENA DE TRANSFORMACIÓN



En este ejemplo el jugador verde tenía un séquito grande, por lo que robó 3 cartas adicionales y ahora tiene 9 cartas en mano.

El jugador primero juega una carta de pergamino mágico y coloca una carta de título **Cloudborn** encima de ésta (1), y cambia su facción a título **Barfolk** (2)

Luego coloca un **friman** Barfolk sobre el título (3) y lo mejora a jefe Barfolk (4)

Al final de la misma línea el jugador

juega dos cartas de suplemento en combinación con el jefe y crea un artefacto de **caballo** (recibe la carta superior de los Cloudborn) (5).

En una segunda línea el jugador juega una carta de amuleto y coloca una carta de friman sobre ésta. Tiene suerte y **lanza un 3**, así que ahora puede usar su friman como si hubieras tres copias de esta carta.

Decide jugar la carta en una línea **bifurcada** (6)

Juega un jefe en combinación con dos de los frimans **virtuales** para crear una carta de arma (7).

Luego juega una carta de herramienta en combinación con el 3er friman **virtual** y construye una ciudad de nivel 1 (8).



EFECTO DEL AMULETO

CARTAS NUEVAS

USO DE LOS ARTEFACTOS ANTIGUOS

Los Artefactos Antiguos son el legado de poderosos héroes antiguos, forjados con magia en tiempos desconocidos. A diferencia de los artefactos normales, estas cartas **no pueden** ser creadas. En lugar de eso los jugadores deben ganarlos venciendo a los guardias de las ruinas. Ellos no pueden ser transformados o afectados por otros artefactos o el Oráculo (ver página 10). Los Artefactos Antiguos son cartas **universales** y pertenecen a **todas** las facciones, pudiendo siempre apoyar la **construcción de un séquito**. En el juego básico existen 5 Artefactos Antiguos, con los siguientes poderes



El **Martillo de Strato** es una extraordinaria herramienta de creación que puede ser usada como si fuera un **artefacto normal**. Su dueño decide caso por caso cómo usar el martillo, con una restricción importante: **no puede** ser jugado durante una batalla. El Martillo pierde todo su poder una vez ha comenzado un combate. *Esto significa también que no puede ser usado como una carta de arma para iniciar una batalla o como un título durante un combate (pero puede ser jugado libremente en una combinación con 2 frimans para contratar un héroe en tiempos de paz).*



La **Espada de Elemag** - Esta es una poderosa arma **ofensiva** con fuerza de **ataque +5** y fuerza en defensa de +1. Puede ser usada como cualquier arma normal para contratar un héroe o iniciar una batalla, solo que con una mejor contribución en ataque.



El **Escudo de Britos** - Este Artefacto Antiguo también es un arma muy poderosa con mucha fuerza, solo que como **defensa** en esta ocasión. Tiene una fuerza ofensiva de +1 y **defensiva +5**. El jugador puede usarlo para contratar héroes o iniciar batallas, pero el verdadero poder de esta arma es proteger a su dueño de ataques enemigos.



Las **Alas de Aviena** - este artefacto es usado en **movimientos** para descubrir tierras. Puede mover un héroe en una única acción hacia cualquier cuadrado del tablero de juego, **sin límites**.



El **Cuerno de Baldur** es usado para **invocar** cartas de la nación del jugador. Cuando un jugador "hace sonar el cuerno", toma su **nación** y mira en ella. Puede elegir hasta dos cartas, revelarlas a los demás jugadores y añadirlas a su mano. Como siempre después de una "búsqueda en el mazo", su **nación** debe ser barajada y colocada de vuelta a su izquierda. Solo el mazo de robar está permitido para hacer búsquedas. Si la **nación** contiene solo 1 o ninguna carta en ese momento, el jugador no puede invocar una segunda carta o ninguna en este caso particular.

CONTRATAR UN HÉROE

Los héroes representan la presencia del ejército de un jugador en el tablero de juego. Estas figuras se usan para atacar fuerzas neutrales o enemigas o para defensa propia. Cada jugador tiene dos figuras de héroe, las cuales son consideradas como las unidades líderes - los **Poderosos Capitanes** del ejército.

Para contratar un **héroe** el jugador debe jugar **1 carta de arma** y **2 cartas de suministro**. Después de eso, el jugador toma una de sus figuras y la coloca sobre una ciudad propia a su elección. Cada ciudad perteneciente a ese jugador (*ocupada o no*) puede ser usada para esta acción. *El jugador tiene permitido desplegar su héroe incluso en una ciudad propia con figuras oponentes en la misma carta.*

MOVER UN HÉROE

Mientras realiza acciones, un jugador puede mover una o ambas figuras de héroe. Cada carta en el tablero de juego es considerada un **cuadrado** de movimiento de héroe. Hay dos tipos de movimiento de héroes:

- Primera opción: Un jugador puede usar cartas de **suministro**. Por **cada** carta de suministro que el jugador coloque en la línea de viaje, puede mover **una** de sus figuras **un** espacio. Si un jugador juega **2 (o más)** cartas de suministro, puede elegir libremente (dependiendo de en cuántas líneas jugó) ya sea mover una de sus figuras **dos cuadrados** o ambas figuras (si es posible) **un cuadrado** cada una.

- La segunda manera de mover figuras es jugando cartas de **caballo**. Cuando se juega una carta de caballo, el jugador elige una de sus figuras y la mueve hasta **tres** cuadrados. Los jugadores no pueden separar el movimiento de un caballo perteneciente a una carta, entre dos héroes (es 1 acción). Sin embargo, si un jugador juega **dos cartas de caballo**, puede elegir mover cada uno de sus héroes hasta **tres** cuadrados. No hay límites de distancia en la que un héroe pueda viajar durante un turno. Los jugadores pueden mover sus figuras tan lejos como quieran, probando que tienen las cartas necesarias en la mano.

REGLAS PARA EL MOVIMIENTO DE LOS HÉROES

Viajar con un héroe un cuadrado significa que la figura se mueve de una carta en el tablero de juego a la siguiente carta adyacente, pero... durante el movimiento de las figuras se debe seguir los caminos **ilustrados**. Esto significa que los héroes pueden moverse de una carta a la siguiente solo si hay un camino que lleve directamente desde la primera carta a la segunda.

Los héroes **solo** pueden moverse en **caminos construidos** o ciudades, y **nunca** pueden entrar o moverse a través de espacios inexplorados (vacíos) o impasables (ver página 10) o salir del tablero de juego. Las figuras pueden terminar su movimiento o moverse libremente a través de las ciudades de los oponentes o cuadrados con héroes enemigos. Entrar al cuadrado de un oponente **no gatilla** una batalla de forma **automática**. Para empezar un combate, el jugador tiene que voluntariamente elegir atacar. No hay límite al número de héroes que puedan encontrarse en una misma carta.

En este ejemplo el jugador tiene un héroe en el cuadrado A.

Juega un artefacto de caballo que le da el derecho de mover el héroe hasta **3** cuadrados, a pesar de que sus opciones reales no son tantas...

Podría mover libremente su figura a los cuadrados **1** o **2**. En este caso se pierde cualquier movimiento no gastado.

A pesar de que los cuadrados **1** y **4** están adyacentes entre sí, el héroe no puede alcanzar las cartas **4** o **5**, porque los cuadrados **1** y **4** no están directamente conectados por un camino.

El héroe tampoco puede moverse a las ruinas (cuadrado **3**), porque la figura no puede viajar a través de espacios vacíos o impasables.



DESPLIEGAR CARTAS EN EMBOSCADA

Normalmente, las cartas sin usar van al **refugio**. Desplegar cartas **en emboscada** es un mecanismo que da la oportunidad a los jugadores de **mantener cartas** para la siguiente ronda. Las cartas en emboscada son armas secretas de corto plazo en lo que se refiere a la estrategia del jugador.

En cualquier momento durante su turno un jugador puede suspender una carta para colocar cualquier otra en su lugar (*ambas desde su mano*) boca abajo en un espacio libre marcado al borde del tablero (**3 espacios de emboscada por jugador**). Esta acción representa el precio simbólico de la creación de una emboscada. El precio no es siempre una carga. A veces ayuda a los jugadores a deshacerse de cartas excesivas de sus **mazos de creación**. Los jugadores mantienen todas sus cartas suspendidas (consideradas fuera del juego) en una pila común llamada **el limbo**, en algún lugar alejado del pozo de cartas.

La carta boca abajo que el jugador coloca en el espacio marcado es considerada estar **en emboscada**. Esta carta permanece ahí **solo** hasta el comienzo del siguiente turno del jugador. Después del comienzo de su próximo turno (después de anunciar posibles séquitos) el jugador **debe** tomar todas sus cartas de emboscada de regreso a sus manos sin mostrarlas a sus oponentes. Una cosa importante es que ninguna carta en emboscada extienda el tamaño de la mano de un jugador **por sobre** las 6 cartas estándar. Después de eso el jugador puede usar de manera normal la carta durante este turno o incluso suspender otra carta para desplegar la misma carta en emboscada de nuevo. En ningún momento un jugador puede tener más de **3 cartas** en emboscada.

Si por alguna razón un jugador se ve forzado a jugar una cuarta carta en emboscada (por ejemplo después de que haya jugado una carta de amuleto) tiene que elegir una de las tres cartas previamente desplegadas y descartarla en el **refugio**, de manera de dejar un espacio libre para la carta nueva.

Importante: cuando un jugador suspende cartas, en realidad reduce el número de cartas de su **mazo de creación**. Los jugadores **no** tienen permitido tener **menos de 10** cartas en sus mazos en ningún momento. Por lo tanto, deben ser cuidadosos de no descender de este número, cuando se deshacen de cartas.

LEVAR A CABO UNA BATALLA

Es difícil ganar en Battalia LC solo construyendo un fuerte mazo de creación y un sistema de ciudades. Si no eres un conquistador en tu alma, al menos tienes que ser un buen defensor, porque... los otros lo son. Conquistar ciudades enemigas puede proveer de grandes ventajas tácticas al jugador - cada ciudad ganada otorga más puntos de **victoria (PV)** y reduce los puntos de tu enemigo. En cualquier momento durante su turno, el jugador puede decidir iniciar una batalla. Solo **dos** jugadores pueden participar en un combate.

Durante una batalla, dos oponentes **alternan** su juego para jugar cartas de sus manos, formando líneas de batalla en sus áreas de juego. Solo cartas con fuerza en batalla **mayor** que **0** contribuyen directamente a la fuerza total. Al final de la batalla los oponentes comparan la fuerza total de batalla de sus fuerzas y el jugador con el total **más alto gana** el combate. El **empate** es victoria para el defensor.

FUERZA EN COMBATE

Cada unidad tiene **fuerza** de combate **igual** a su **rango**. Este valor es ilustrado en la esquina superior derecha de la carta. Hay dos artefactos que también tienen fuerza en batalla (+1) - **armas** y **caballos**. Algunos de los Artefactos Antiguos tienen fuerza específica - diferentes en ataque y defensa.

Normalmente, los **héroes** no tienen fuerza propia en batalla, pero si los jugadores **solo** utilizan cartas de una **misma** facción que su figura en la línea de batalla, el héroe recibe un bonus de **+1** de fuerza en combate. *Este valor es variable y no está ilustrado en ningún lado, por lo que los jugadores deben recordarlo.*

Las ciudades tienen una fuerza de **defensa** básica (inherente) **igual** a su **nivel**. *Ciudades de primer nivel tienen fuerza defensiva de 1, ciudades de segundo nivel tienen fuerza defensiva de 2 y así sucesivamente...*

Todos estos valores - fuerza de batalla de las unidades y artefactos participantes, bonus de combate de héroes y fuerza básica defensiva de las ciudades **contribuyen** a la fuerza **total** de combate de un jugador.



REGLAS DE COMBATE

Para atacar una ciudad enemiga o a un héroe, primero el atacante debe colocar su propia figura de **héroe** sobre la carta **objetivo**, ocupada por un enemigo (héroe, ciudad o ambos). Los jugadores construyen líneas de batalla de **derecha** a **izquierda**, para que los números de fuerza sean **visibles** para todos. Una batalla se lleva a cabo de la siguiente manera:

- El atacante debe abrir su línea de batalla con una carta de **arma**, y si es necesario, juega también una unidad adicional y/o cartas de artefactos con fuerza de batalla **combinadas mayor** a la fuerza de defensa **básica** de su oponente.
- En este momento, el defensor puede decidir si **luchar**, **rendirse** o **retirarse**. Si el jugador elige luchar, primero debe decidir si quiere recoger sus cartas de emboscada de vuelta a su mano (si hubiera) o no. Si no lo hace en este momento, no puede recoger emboscada posteriormente durante la batalla. A diferencia de las cartas de emboscada, cualquier carta acampada en tiendas puede ser añadida libremente en batalla en cualquier momento durante el combate.
- Después de haber declarado su participación en la batalla y de haber recogido sus cartas de emboscada (o no), el defensor debe jugar **una o más** cartas de su mano con fuerza combinada que **al menos iguale** a la fuerza del atacante.
- Los dos oponentes **siguen jugando** cartas de su mano una después de la otra, hasta que uno de ellos decida pasar o se le acaben las cartas.
- Cada vez que un jugador añade **nuevas** cartas a su línea de batalla, tiene que **recalcular** su actual fuerza de batalla y anunciarlo a su oponente.
- Cada vez que el atacante añade **nuevas** cartas a su línea de batalla, su fuerza de batalla combinada debe **sobrepasar** la actual fuerza de batalla de su oponente (al menos en +1).
- Cada vez que el defensor añade **nuevas** cartas a su línea de batalla, su fuerza de batalla combinada debe ser **al menos igual** a la fuerza de batalla actual del atacante.
- Cuando un jugador deja de **añadir** cartas en la batalla, el **combate** termina. Si el atacante tiene una fuerza total de combate **mayor** - **gana** la batalla. Si hay un **empate** o el defensor tiene una fuerza total de combate **mayor**, entonces el ataque fue **repelido** satisfactoriamente.
- Los héroes participantes del oponente derrotado (si hubo) son desbaratados. Sus figuras son **removidas** del tablero de juego. Esos héroes pueden ser contratados nuevamente más

tarde en el juego o incluso inmediatamente en el turno actual.

- Si el atacante ha conquistado **exitosamente** una ciudad de su oponente, el defensor quita su **ficha** de esa carta de ciudad y el ganador coloca su propia **ficha** del **mismo** nivel. Si al atacante no le quedan fichas del nivel requerido, coloca una ficha de un **nivel menor**, o ninguna si tampoco pudiera hacerlo. En este extraño caso, la ciudad pasa a ser **neutral** y sin defensa, y podría ser anexada con un nivel 1 sin tener que luchar.

- El defensor **roba cartas** hasta completar su **mano de 6** (sin importar cuántas cartas haya usado en combate) al **final** del **turno** del atacante - ¡¡¡no antes y no inmediatamente después de la batalla!!!

HÉROES PARTICIPANTES DE BATALLAS

Existen algunas reglas especiales en relación a los héroes y las batallas.

Cuando un jugador ataca solamente a un héroe, el defensor tiene la oportunidad de retirarse y salvar a su héroe. Sin embargo debe hacerlo **inmediatamente** después de que el atacante juegue su primera carta en su línea. Si no se retira en ese momento, **no puede** hacerlo más tarde durante la batalla. Si el jugador elige retirarse, tiene que mover su figura por un camino **dos o tres** cuadrados de distancia del campo de **DEFENDER LINE DEFENDER LINE DEFENDER LINE** batalla.

Para hacer esto, el jugador debe jugar ya sea 2 o 3 cartas de **suministro** o una carta de **caballo**. El héroe se puede retirar solo a cuadrados neutrales o propios. Esto significa que el jugador no puede posicionar su figura en ciudades enemigas o en otro cuadrado que contenga una segunda figura enemiga (se entiende por enemigo solo al actual oponente de batalla).

Un jugador no puede atacar a más de una entidad al mismo tiempo - puede atacar ya sea una ciudad o un héroe, pero el defensor siempre tiene el derecho de involucrar héroes **adicionales** en su defensa, si su figura está posicionada en el campo de batalla. Si un cuadrado contiene figuras de **varios** oponentes, el jugador puede **decidir** a cuál atacar. Si el atacante tiene a sus **dos** héroes en el **mismo** cuadrado, entonces puede **decidir** si van a participar en la batalla uno de ellos o ambos. Si el defensor tiene 2 héroes en el mismo cuadrado, solo se debe considerar que **uno** de ellos está siendo **atacado**, sin embargo después del ataque, el defensor aún puede **decidir** involucrar su **segunda** figura en la batalla.

Cuando un jugador ataca una **ciudad** y esa carta de ciudad contiene un **héroe** del defensor, el jugador que está siendo atacado puede **decidir** si su héroe participará en el combate o no. Si el defensor no quiere incluir a su héroe en la batalla, simplemente deja la figura sobre la carta de ciudad atacada - en este caso **no está obligado** a retirarse y sobrevivirá, incluso si el defensor pierde la ciudad.

En este ejemplo el jugador azul tiene una figura de héroe en una ciudad de nivel 3 controlada por el jugador rojo y decide atacarla (A).

- El jugador azul comienza su línea con una carta de arma y una carta de jefe con un total de 3 de fuerza de batalla (igual a la fuerza básica de defensa de 3 de la ciudad). Pero el atacante azul tiene solo cartas de Islander (azules) en su línea de batalla, por lo que su héroe recibe el bonus de combate de +1 y sobrepasa la defensa de la ciudad 4:3.

- El jugador defensor rojo juega una carta de friman, por lo que ahora su fuerza de batalla actual es 4, lo que **empata** la del atacante. 3 por la ciudad y 1 por el friman, el resultado es 4 : 4 - lo que es suficiente para él.

- El jugador azul lo arriesga todo - 1 frimans y 2 jefes. Combinados la fuerza es de +5, pero juega una carta **Cloudborn** en la línea, por lo que su héroe **pierde** el bonus de combate, lo que hace que su fuerza actual sea de 8. Nuevo puntaje **8 : 4**.

- El jugador rojo golpea de vuelta con un señor, por lo que su fuerza combinada también es de 8. **Desafortunadamente**, el jugador azul no tiene más cartas de batalla en su mano para salvar el día, por lo que no añade nada más a la línea de batalla y pasa. Es un **empate final de 8 : 8**. El defensor (rojo) gana la batalla y el atacante (azul) debe **desbaratar** su héroe. Fue un buen día para la ciudad roja...

JUGAR ARTEFACTOS DURANTE LA BATALLA

Durante una batalla los jugadores pueden jugar artefactos con fuerza de batalla propia (**armas** y **caballos**) como también artefactos de transformación (**amuletos**, **títulos** y **pergaminos mágicos**), pero no pueden jugar cartas de **herramienta** o **de tiendas**. Cuando un jugador juega un artefacto de transformación, coloca la carta de artefacto en la línea de batalla **debajo** de la carta que quiere transformar, luego aplica los efectos del artefacto como de costumbre. El artefacto se considera fuera de la línea de batalla. Cuando una carta está siendo mejorada con un título, la nueva unidad de mayor rango entra inmediatamente en la batalla con su fuerza propia. Jugar un pergamino mágico es una optimización de la facción durante el combate. Si un jugador usa un amuleto y tiene éxito en doblar o triplicar virtualmente la carta transformada, esa carta es jugada como si su fuerza fuera 2 o 3 veces mayor de lo normal. Si el jugador lanza un 6, usualmente la carta es jugada como si fuera un señor debido a su alta fuerza de 4. Es una buena práctica colocar el **dado** mostrando el resultado del lanzamiento sobre la carta para recordar a los jugadores de la transformación.

ATAQUES A CIUDADES NEUTRALES

Los jugadores no llevan a cabo una batalla “real” para **anexar** una ciudad **neutral**. Si un jugador quiere establecer control sobre una ciudad neutral, debe mover a su héroe a esa ciudad y jugar una carta de **arma** más cartas adicionales con una fuerza total mayor que la defensa **básica** de la ciudad (el nivel de la ciudad). En el juego básico, la fuerza defensiva de las ciudades neutrales es de **4**.

Cuando un jugador conquista una ciudad neutral, debe marcarla con una ficha **propia** de nivel **4**. Además, *no solo establece control sobre ésta, sino que también obliga al señor local a someterse* y respectivamente recibe una carta de **señor** y una carta de suministro del **pozo común**. El jugador toma una carta de señor que pertenezca a la **misma** facción que el tipo de **terreno** de la **ciudad** anexada. Si no queda una carta de la facción requerida en el **pozo común de cartas**, el jugador toma la carta superior del mazo de señores. Desde este punto en adelante, esa ciudad no será considerada neutral y si cambia de dueño posteriormente en el juego, **no proveerá** un señor ni cartas de suministro a su nuevo dueño.

ATAQUE A LOS GUARDIAS DE LAS RUINAS

Las ruinas son restos de un antiguo templo muy lejano en donde los Artefactos Antiguos permanecen escondidos. Los artefactos son custodiados por poderosas criaturas y cualquiera que quiera adquirir un Artefacto Antiguo debe entrar a las ruinas y pelear por ellos. Moverse a la carta de ruinas o a través de ellas no lleva **automáticamente** a una batalla. Cada jugador debe decidir si quiere atacar a los guardias de las ruinas o no. Por supuesto, para atacar a los guardias, un jugador debe tener una figura de **héroe** en este campo. Los ataques en las ruinas son realizados de la misma manera que los ataques en ciudades neutrales - sin una batalla “real”. El jugador atacante debe jugar una carta de **arma** más cartas adicionales con suficiente poder combinado para sobrepasar la fuerza defensiva de las **ruinas**. En el juego básico, la fuerza defensiva de las ruinas es de **8**. Ningún jugador puede tomar posesión de las ruinas, este cuadrado permanece neutral por el juego entero. Después de un ataque exitoso a los guardias de las ruinas, el jugador elige **uno** de los Artefactos Antiguos disponibles y lo añade a su **mazo de creación**.

4. DESCARTAR TODAS LAS CARTAS

Después de que un jugador haya completado sus acciones, debe tomar **todas** sus cartas jugadas de la mesa, **todas** las cartas nuevas adquiridas (si hubo) y **todas** las cartas restantes de su mano (si queda alguna) y colocarlas en su **pila de descarte**. (Excepción: cualquier carta desplegada en emboscada, o cartas acampadas en tiendas durante el paso 3 “ejecutar acciones”, son dejadas en los lugares marcados en el tablero o en el área personal de juego). Al final de este paso, el jugador no debe tener cartas en su mano.

5. ROBAR UNA NUEVA MANO

El jugador roba **6 nuevas cartas** de su **nación**. Si no hay suficientes cartas en el mazo de robar, el jugador primero toma todas las cartas restantes de su **nación** (si hubiera), luego baraja su pila de descarte y la coloca boca abajo desde la derecha a la izquierda de su área de juego de manera tal que forme un nuevo mazo de robar. Luego el jugador roba hasta completar 6 cartas en su mano de su nueva **nación**.

FIN DEL JUEGO

BATTALIA: La Creación finaliza de **una** de estas dos maneras posibles:

1. Cuando un jugador coloca una carta de terreno en el **último** cuadrado vacío del tablero, el juego termina **inmediatamente**.

Existe una regla importante con respecto a la condición de finalización de este juego. Durante la partida, puede suceder, que para cierto cuadrado del tablero de juego, no quede una carta legal de camino o ciudad en el pozo común. En tal caso, este espacio es considerado un cuadrado **impasable**. Los jugadores pueden marcarlo con el reverso de una carta que no esté siendo usada (*carta suspendida en el limbo o una carta de suministro - este mazo prácticamente nunca se acaba*). Con respecto al final del juego, este cuadrado es tratado como si **tuviera una carta** construida en él, pero los héroes **no pueden** moverse a él ni atravesarlo.

2. Cuando algún jugador alcance su **5ta ciudad** de nivel 4, inmediatamente termina el juego

Los jugadores suman sus puntos de **victoria** (el nivel de todas sus ciudades) y el jugador con el mayor total **gana** la partida. (*No es necesariamente el mismo jugador que colocó la última carta o el jugador con 5 ciudades de nivel 4*). En caso de empate (rara vez), el jugador con más ciudades de nivel 4 gana. Si el empate persiste, los jugadores comparan la cantidad de ciudades de nivel 3 (si es necesario comparan también las ciudades de nivel 2 y las de nivel 1 y finalmente la presencia de sus héroes en el tablero).

REGLAS ADICIONALES DE JUEGO

EL ORÁCULO DEL SOL

El oráculo del sol es una reliquia poderosa con gran influencia sobre los artefactos. Consiste de dos **ruedas**, cada una con siete **puntas**. En cada punta está ilustrado el símbolo de uno de los siete **artefactos**. Los símbolos del círculo exterior e interior están ordenados de tal manera que cuando la rueda interior rota, **solo** un par de símbolos **calza** al mismo tiempo.

También hay una **flecha** y un **rayo** ilustrado en la punta con el símbolo de herramienta de la rueda interior. Ellos representan un **rayo** de sol. Cuando la punta con el rayo de sol apunta a un símbolo de artefacto del círculo exterior, entonces este artefacto se considera que *está iluminado por el rayo de sol mágico* y recibe temporalmente (por un día) **poderes divinos**.

Durante la partida, **antes** del comienzo del turno del primer jugador, un **nuevo** día comienza en el mundo de Battalia y la rueda **interior** del oráculo **se rota una** posición según la manecillas del reloj (importante: el Oráculo no se rota en el primer turno de juego). De esta forma un **nuevo par** de símbolos calzan y el rayo de sol ilumina el **próximo** artefacto (según las manecillas del reloj) en la rueda exterior.

Normalmente cuando los jugadores crean artefactos, ellos tienen que tomar la carta superior del mazo de artefacto correspondiente. Cuando un par de símbolos en las dos ruedas **calza**, los jugadores pueden **elegir** la facción de ese artefacto. Este bonus dura un día entero (*una ronda completa*) de manera que cada jugador tiene la oportunidad de sacarle provecho. Cuando se adquiere un artefacto con el símbolo que **calza** en las puntas del oráculo, un jugador primero declara la facción deseada, luego busca y toma del mazo de artefacto una carta perteneciente a la facción elegida. Si no quedan cartas de esa facción, el jugador recibe la carta superior del mazo. Finalmente (*siempre después de la búsqueda*) el mazo de artefacto debe ser barajado.

Cuando un artefacto es *iluminado por el rayo del sol*, sus poderes son **doblados** durante ese turno. Esto significa que este artefacto puede ser jugado ya sea dos veces durante ese turno o una vez con la habilidad potenciada o doble fuerza...

En general, los poderes incrementados de un artefacto iluminado son doblados, pero para cada artefacto esta regla tiene una interpretación diferente. Cada jugador puede decidir si usa el efecto doblado en una línea de acción singular (o similar a los amuletos) en dos líneas como una carta virtualmente copiada (*el efecto bifurcación*). Aquí hay una lista de los efectos más importantes si un artefacto es **iluminado por el rayo** de sol:



Herramienta - esta carta puede ser jugada ya sea en una acción que requiere hasta 4 frimans (en realidad en el juego básico, por una sola acción se pueden requerir no más de 3 frimans, pero en este caso uno sería extra), o puede ser jugado dos veces en **dos** líneas de acción separadas (conocida como línea **bifurcada**) donde cada cual provee hasta **2** frimans.



Arma - puede ser jugada ya sea en **dos** acciones separadas en una **línea bifurcada** (por ejemplo contratando un héroe y comenzando una batalla con la misma carta), o puede ser jugada una sola vez en combate con doble fuerza de batalla (como 2 copias virtuales de la carta). *Si el arma es jugada en 2 acciones separadas, su fuerza en batalla no es doblada.*



Amuleto - esta carta transforma **dos** cartas separadas, pero nunca la misma carta dos veces. El dado se lanza **separadamente** para cada carta. El efecto del dado debe ser totalmente aplicado en la primera carta antes de que el jugador lance de nuevo para la segunda carta. *Cuando el amuleto es iluminado no se coloca en el refugio inmediatamente después del primer lanzamiento, sino que el jugador puede lanzar una vez más para la segunda carta.*



Título - un jugador puede mejorar ya sea **dos** rangos de **una** unidad o **un** rango de **dos** unidades, en una misma línea o en una **línea bifurcada**. *Si la transformación es aplicada sobre 2 cartas en una misma línea, la carta de título se coloca en el medio debajo de las cartas de unidad (levemente corrida mostrando el símbolo de título por encima, para recordar la transformación).*



Pergamino Mágico - el jugador puede cambiar la facción de dos cartas (en una sola línea o en una **línea bifurcada**). También podría convertirse a sí misma y a **una** carta más.



Tienda - **dos** cartas pueden ser acampadas **simultáneamente** en una tienda, pero el jugador aún tiene que jugar **sólo una** carta de suministro para levantarla. *Cuando se baja el campamento, los jugadores deben tomar todas las cartas acampadas de regreso a sus manos (también simultáneamente).* Los jugadores no pueden acampar una segunda carta en la tienda que fue jugada en un turno previo.



Caballo - Si es jugado para **movimiento** - permite a **un** héroe viajar hasta **6** cuadrados de distancia o a **dos** héroes hasta **3** cuadrados cada uno. Si el caballo participa en una **batalla** - su fuerza es **doblada** (como 2 copias virtuales de la carta).

EL ORÁCULO DEL SOL



SÍMBOLOS QUE CALZAN

ARTEFACTO ILMINADO



En este ejemplo el amuleto (1) es iluminado por el rayo de sol por lo que puede transformar **dos** cartas. Primero el jugador coloca un título encima de él y lanza un 2 - ¡Qué suerte! (2).

Ahora puede jugar su título como si fueran **dos** copias de esa carta. Por lo que el jugador primero mejora un jefe Islander a un sacerdote Islander (3).

Luego mejora un friman Barfolk a un jefe Barfolk (4).

Después de eso el jugador coloca una carta de herramienta sobre el amuleto y lanza un dado... (5).

...desafortunadamente el resultado del dado es 4, por lo que tiene que colocar la carta de herramienta en emboscada, pero no necesita suspender ninguna carta para hacer eso.

ESCENARIOS DE JUEGO

JUEGO AVANZADO

Los jugadores avanzados pueden hacer el juego aún más estratégico incluyendo reglas adicionales. En el juego avanzado, los jugadores deben tomar en cuenta los diferentes tipos de terrenos. En este modo de juego, los jugadores obtienen ventajas cuando viajan o pelean en sus hábitat. Un hábitat es el tipo de terreno que es nativo a la facción del héroe del jugador. Los bonus que se obtienen de los hábitat son los siguientes:

- **Bonus de movimiento** - los héroes se mueven **sin costo** a través o en sus terrenos **nativos**. Se considera que los hábitat proveen recursos suficientes para los héroes (y el ejército) para viajar y no necesita de otros suministros o ayudas adicionales. El movimiento sin costo puede ser combinado con movimiento pagado con cartas de suministro y de caballo. El movimiento de los héroes proveniente de cartas de caballo, incluso puede ser gastado en partes si hay terrenos de hogar en el medio de la ruta de un héroe.

En este ejemplo el jugador dorado tiene un héroe Cloudborn en el cuadrado A.

Juega un artefacto de **caballo** lo que le da movimiento al héroe de 3 cuadrados.

A pesar de que las ruinas (5) están a 5 cuadrados de distancia de la posición del héroe, el jugador podría alcanzarlas libremente porque la ruta de la figura contiene dos cartas nativas de montañas rocosas. Mientras viaja, el jugador tiene que "pagar" solo por pasar sobre los cuadrados 1, 3 y 5. Pasa a través de los cuadrado 2 y 4 de manera **gratuita**, porque aquellos son terrenos de hogar de su héroe.



- **Bonus de terreno** - los jugadores reciben **+1** de fuerza como bonus de terreno cuando llevan a cabo una batalla en terrenos **nativos**. Un terreno nativo para un jugador es el hábitat de su héroe. Este bonus se añade a su fuerza de batalla inicial. No importa si el jugador tiene un héroe participante en la batalla o no (incluso se ven afectadas las ciudades sobre terrenos nativos), tampoco importa si el jugador es el atacante o el defensor dentro del combate.



En este ejemplo el jugador rojo ataca una ciudad de nivel 2 (A), controlada por el jugador dorado.

El terreno de la ciudad es de **cañón rojo**, así que por ser el jugador rojo (Emberian), el atacante recibe **+1** de fuerza por bonus de terreno.

Cuando va por el bonus de terreno, no importa quién es el dueño de la ciudad. A pesar de que el jugador Cloudborn controla esa ciudad, el terreno no es **nativo**, por lo que no recibe bonus de terreno.

Si el jugador rojo hubiese atacado la otra ciudad del jugador dorado (B), entonces el defensor hubiera obtenido el bonus de terreno porque las montañas rocosas son su tierra de hogar.

ESCENARIOS DE JUEGO ALTERNATIVOS

Éstas son preparaciones de juego **opcionales** que añaden nuevas oportunidades y sensaciones al juego. Siéntete libre de crear también tus propios escenarios. Nosotros agradeceremos si nos mandas algunas buenas ideas a battalia@fantasmagoria.bg

La primera preparación alternativa es similar a la del juego básico, solo con un nivel de dificultad **aumentado**. La posición inicial de todas las ciudades permanecen igual, solo que los jugadores utilizan el lado "6" de las fichas neutrales de ciudad, haciendo que su fuerza defensiva sea de 6 en lugar de 4. El nivel de ciudad de la ciudad anexada debe ser aún de 4, es decir 4 (PV). La fuerza defensiva de los guardias de las ruinas es de 10 en lugar de 8. **Todas las otras reglas son iguales a la del juego básico.** ¡El juego tendrá mayor duración!

La segunda **opción** es mucho más diferente. Los jugadores comienzan el juego **sin** una ciudad inicial. En las cuatro esquinas del tablero de juego, los jugadores colocan una ciudad neutral de nivel 6. Los jugadores deben usar el mismo tipo de cartas que cuando comienzan con ciudades iniciales en el escenario básico. Los jugadores colocan un Artefacto Antiguo boca abajo al azar, debajo de cada carta de ciudad neutral y regresa el quinto Artefacto a la caja sin verlo. En el cuadrado **central** del tablero, los jugadores colocan la carta de **ruinas** sin marcarla con ficha - esto es ahora casi como una ciudad **común**, se mantiene siempre neutral. Cada jugador coloca una de sus figuras de héroes en las ruinas. Durante el juego, cada jugador tiene el derecho de anexar no más de una ciudad **neutral**. Cuando un jugador toma control sobre una ciudad neutral, recibe como premio una carta de señor correspondiente a la misma facción que la ciudad conquistada, una carta de suplemento y el Artefacto Antiguo escondido. Una vez la ciudad neutral es conquistada por un jugador, puede ser reclamada por sus oponentes. **Todas las otras reglas son iguales al juego básico.** Hay que prestar atención a cómo se van a construir caminos y ciudades- al comienzo todos los héroes están muy cerca entre ellos y ¡cada jugador tiene una conexión directa a todos los otros jugadores desde el comienzo de la partida :)!

Los jugadores también pueden **modificar** algunas reglas del juego o de la preparación para hacer el juego más rápido y más fácil, o más largo y complicado, de manera tal que calce con sus propias preferencias. **Por ejemplo, los jugadores pueden decidir comenzar el juego con dos o más ciudades propias, o comenzar sin ciudades neutrales. También pueden comenzar el juego con una o dos figuras de héroes en el tablero de juego o, incluso pueden intentar cambiar las condiciones finales de juego.**

Importante: Todos los jugadores deben estar de acuerdo con las modificaciones de las reglas y de la preparación del juego antes que comience la partida. ¡Jueguen limpio y diviértanse!

De los autores: Debido al mecanismo, este juego está lleno de cambios, así que nunca te rindas, juega hasta el final, espera lo inesperado y disfruta el mundo de Battalia!

ALGUNAS RECOMENDACIONES PRÁCTICAS

Es una buena práctica que la persona sentada al lado del Oráculo del Sol, gire la rueda interior en la dirección de las manecillas del reloj (siempre **antes** del turno del primer jugador). Luego debe declarar fuertemente un nuevo día y describir qué artefacto calza y cuál está siendo iluminado por el rayo. Siempre es mejor que solo una persona cuide este proceso para evitar errores.

El Oráculo del Sol también es descrito como un calendario que cuenta los días. Una rotación completa de la rueda interior equivale a una semana de juego. Una partida normalmente tiene una duración de tres a cuatro semanas. Los jugadores pueden fácilmente seguir el avance del tiempo en el juego por la posición del Oráculo. También puede ser una manera de limitar la duración de la partida, jugando hasta un número fijo de semanas (2 semanas para un juego corto, 3 semanas sería el óptimo, 4 o 5 para una agradable y larga partida...).



PARTIDA DE DOS A TRES JUGADORES

En una partida de dos o tres jugadores, se debe preparar el juego de la siguiente manera.

PARTIDA DE 3 JUGADORES

En una partida para tres jugadores, tomar 4 ciudades con cruces, una de cada facción, y colocar al azar tres de ellas en los espacios marcados con un **pequeño triángulo** café. Éstas serán sus ciudades **iniciales**. La cuarta ciudad restante se coloca fuera del juego y no será usada durante la partida. Luego los jugadores toman otras 4 ciudades con cruces, una de cada facción, y colocan al azar tres de ellas sobre los cuadrados marcados con un **pequeño triángulo** blanco. Estas ciudades serán **neutrales** de manera que son marcadas con fichas neutrales de nivel 4. Nuevamente, la cuarta ciudad restante se regresa a la caja.

Cuando se preparen los Artefactos Antiguos, los jugadores deben colocar **cuatro** Artefactos Antiguos al azar en el área designada en el tablero de juego y regresar la quinta carta a la caja. Luego, después de que los jugadores hayan escogido y tomado las figuras de héroes y las fichas correspondientes, el cuarto set de figuras y fichas no reclamado es regresado a la caja. *Todos los otros pasos de la preparación inicial de la partida permanecen igual que una partida de 4 jugadores.*

La partida procede de la manera estándar con una importante excepción. Los tres cuadrados oscuros ubicados en las cuatro esquinas del tablero de juego (marcados con una X en el diagrama de abajo) son considerados terrenos impasables, por lo que los jugadores no tienen permitido construir caminos o ciudades sobre ellos, ni tampoco cuentan para la condición de finalización de la partida. En otras palabras, estos cuadrados deben ser tratados como si no existieran.

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA **TRES** JUGADORES



PARTIDA DE 2 JUGADORES

En una partida de dos jugadores, antes de que los jugadores comiencen a separar los diferentes mazos de carta del juego, ellos deben quitar todas las cartas (unidades, artefactos, ciudades y caminos), fichas y héroes de una facción. La facción puede ser elegida al azar o los jugadores pueden decidir cual excluir. Los jugadores también deben quitar 20 cartas de suplemento (como deben quitar 20 unidades también). *Luego proceden con la preparación estándar con las siguientes excepciones:*

Los jugadores toman 3 ciudades con cruces, una de cada facción, y colocan al azar dos de ellas en los cuadrados marcados con **pequeños círculos** café. Éstas serán sus ciudades **iniciales**. La tercera ciudad se quita del juego. Luego los jugadores toman 3 ciudades con cruces nuevamente, una de cada facción, y coloca al azar dos de ellas en los cuadrados marcados con **pequeños círculos** blancos. Éstas ciudades son **neutrales**, por lo que son marcadas con fichas neutrales de nivel 4. La tercera ciudad restante es regresada a la caja. Los jugadores deben quitar dos Artefactos Antiguos al azar (y devolverlos a la caja) y colocar los otros 3 Artefactos Antiguos sobre sus espacios designados en el tablero de juego. Luego, después de que los jugadores hayan elegido y tomado sus figuras de héroes y fichas correspondientes, el tercer set de figuras y fichas no reclamado es devuelto a la caja.

El juego procede de forma estándar con una importante excepción. Los cuadrados de las filas y columnas externas del tablero de juego (marcado con X en el diagrama de abajo) son considerados terrenos impasables, por lo que los jugadores no tienen permitido construir caminos o ciudades sobre ellos, ni tampoco cuentan para la condición de finalización de la partida. En otras palabras, estos cuadrados deben ser tratados como si no existieran.

Estos cuadrados están separados visualmente por una línea gruesa.

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA **DOS** JUGADORES



AGRADECIMIENTOS

ESPECIALES PARA:

TRANSLATION OF THE
SPANISH RULE BOOK:

JAVIER
DE LA MAZA

WE ARE GRATEFUL FOREVER!

THANK YOU FOR YOUR
ENORMOUS SUPPORT!

DISEÑO DEL JUEGO: Alexandar Guerov

DESARROLLO ADICIONAL DEL JUEGO: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILUSTRACIONES: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

DISEÑO GRÁFICO: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

MODELAMIENTO 3D: Borislav Barzev, Vasil Hristov

TESTEADORES DEL JUEGO: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES PARA: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

тел: +359 895 61 88 10

