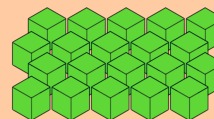
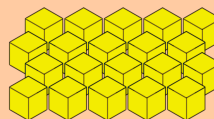
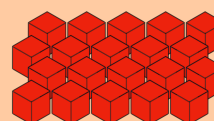
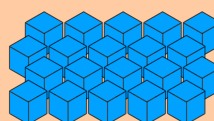
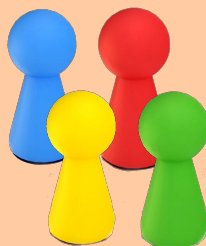
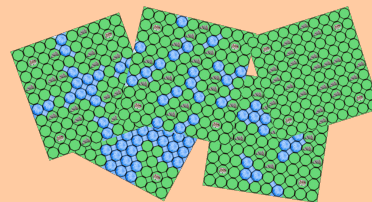
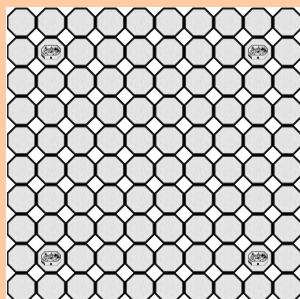


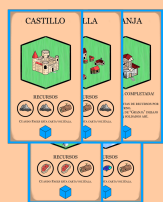
The Battle for Landewe

Contenido:

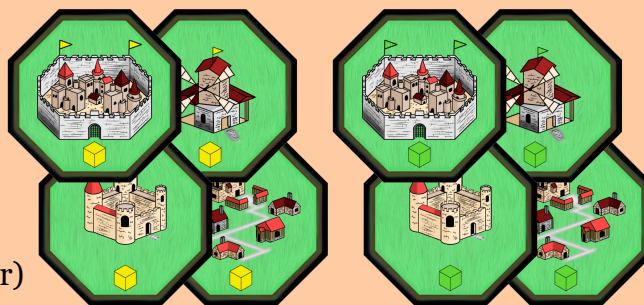
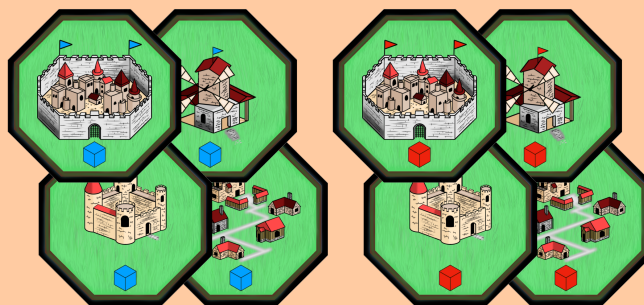
- 1 Tablero.
- 5 Mapas del tamaño del tablero.
- 4 Peones de Rey (1 por color).
- 80 Fichas cúbicas (20 por color).
- 20 Fichas cilíndricas (5 por color).
- 16 Casillas de estructuras (4 por color).
- 16 Tarjetas de mapa.
- 50 Cartas de Recursos (10 de cada uno).
- 20 Tarjetas de tecnología (5 por color).
- 4 Tarjetas de Fases de Turno (1 por color).
- 7 Dados (3 negros pequeños, 2 blancos pequeños, 1 negro grande y 1 blanco grande).
- 1 Ficha del Norte.



x50



x4
(uno de cada color)



x16

Fases del Turno

- Producción de recursos x1
- Acciones de Unidades x5
- Intercambio de recursos x3

x4
(uno de cada color)



Introducción:

“Su majestad, finalmente Landewe ha sido descubierta!

Debemos apresurásemos y conquistarla para que se haga con sus riquezas. Por desgracia parece que otros reinos también se han enterado de su existencia y su ubicación.

La tierra prometida y sus recursos son suficientes para todos, pero es mejor quedárselos para su reino, no cree su majestad?”

Preparación:

1.- Cada jugador deberá elegir un color y con ello tomar sus respectivas piezas:

1. Peón del Rey.
2. 20 fichas cúbicas.
3. 5 fichas cilíndricas.
4. 4 casillas de estructuras.
5. 5 tarjetas de tecnología.
6. 1 tarjeta de Fases de Turno.
7. 3 tarjetas de recursos

2.- Coloquen el tablero al centro de la mesa de manera que todos puedan alcanzarlo con facilidad.

3.- Elijan una capital en el mapa, en caso de ser 2 jugadores deberán ser las 2 que estén opuestas diagonalmente.

4.- Decidan si quieren jugar en el mapa de igualdad o si quieren usar los otros 4 mapas. En caso de usar los otros 4 mapas pueden decir 2 opciones:

1. Colocar cualquier mapa en el sentido que quieran.
2. Jugar con un mapa al azar.

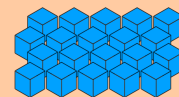
En caso de elegir la segunda opción, coloquen la “*Ficha del Norte*” en cualquiera de los 4 lados del tablero. Después barajen las 16 “*Tarjetas de Mapa*” y colóquenlas boca abajo a un lado del tablero, luego tomen una carta y usen el mapa indicado, también deberán girarlo de modo que la “*Ficha del Norte*” y el norte de la carta coincidan.

5.- Coloquen su capital sobre la casilla que hayan elegido, luego coloquen el “*Peón del Rey*” y 3 “*Fichas Cúbicas*” sobre su capital.

Objetos de cada Jugador



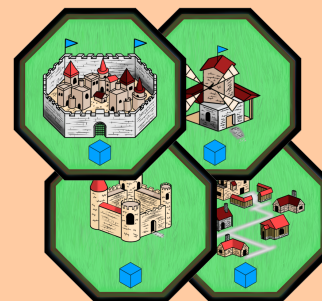
Ficha del Rey



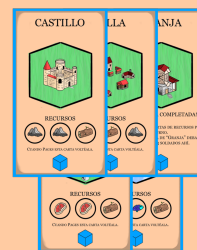
20 Fichas Cúbicas



5 Fichas Cilíndricas



4 Casillas de Estructuras



5 Cartas de Avance

Fases del Turno

- Producción de recursos +1
- Acciones de Unidades +5
- Intercambio de recursos +3

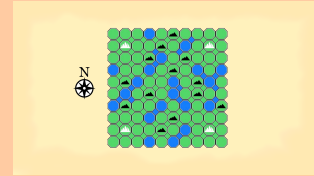
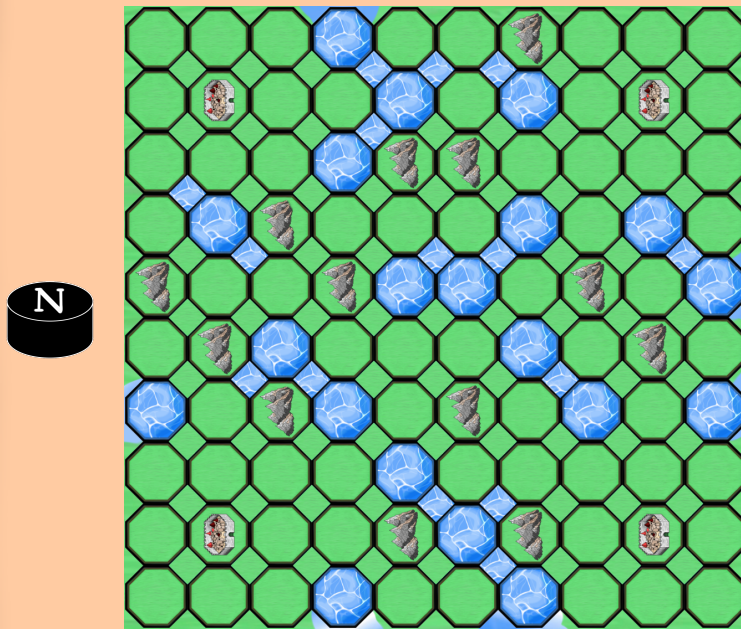
Tarjeta de Fase de Turno



Ficha del Norte



Ejemplo en caso de elegir un mapa al azar:



Los jugadores decidieron colocar la “*Ficha del Norte*” a la izquierda del tablero.

El mapa que les toco fue el “*Archipiélago*”, pero el norte apunta hacia arriba, por lo que deberán girar el mapa a la izquierda.

6.- Cada jugador deberá colocar sus 5 cartas de tecnología de manera que sean visibles para el resto de los jugadores. La cara que quede boca arriba será la que muestra los recursos.

7.- Barajen las 50 cartas de recursos y coloquen la pila boca abajo en un lugar al alcance de todos los jugadores.

8.- Elijan al primer jugador y continúen en sentido horario (izquierda).



Este lado hacia arriba.



Este lado hacia abajo.



Cartas de Recursos



Modo de juego:

Existen 3 modos de juego, decidan cuál jugarán para saber las condiciones de victoria:

1. Regicidio: Elimina al Rey o Reyes enemigos.
2. Gloria: Captura todas las Capitales enemigas.
3. Exterminio: Elimina a los Reyes y Captura sus capitales.

Desarrollo del juego:

Cada jugador tendrá su turno dividido en 3 fases:

1. Producción de Recursos
2. Acciones de Unidades
3. Intercambio de Recursos

• Producción de Recursos

En esta fase deberás robar una “*Carta de Recursos*” de la pila y añadirla a tu mano. Puedes tener hasta un máximo de 5 cartas en tu mano; sin embargo, cuando vuelva a ser tu turno y ya hayas alcanzado el máximo de cartas en tu mano puedes decir entre Descartar una carta y robar otra o No robar ninguna carta.

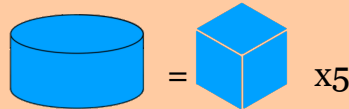
• Acción de Unidades

Cada jugador tendrá hasta un máximo de 5 acciones por turno.

Puedes decidir si quieres mover una ficha, ya sea el Rey o un Soldado (*Fichas Cúbicas*), puedes mover 5 unidades diferentes, la misma 5 veces o cualquier otra combinación que resulte en un total de 5 movimientos. Cada movimiento consume 1 acción.

NOTA: Las “*Fichas Cilíndricas*” son consideradas como 5 “*Fichas Cúbicas*” por lo que mover una gastara todos tus movimientos.

Como acción también puedes decidir si quieres atacar a otro jugador. Cada ataque cuenta como una acción por lo que puedes atacar hasta 5 veces por turno. Cada ataque consume 1 acción.

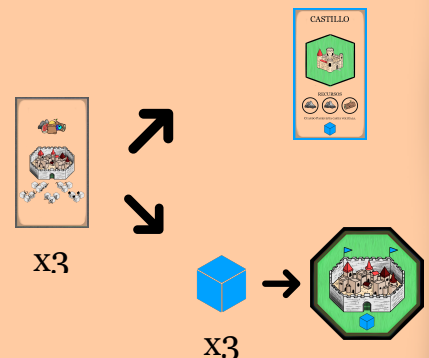


• Intercambio de Recursos

De tu mano, podrás descartar 3 recursos para hacer las siguientes acciones:

1. Reclutar soldados: Descarta 3 cartas del mismo recurso y coloca 3 soldados en cualquier edificio que hayas construido.
2. Completar “*Tarjetas de Tecnología*”: Pagando los 3 recursos requeridos podrás voltear las “*Tarjetas de Tecnología*” y desbloquear su habilidad.

Al descartar recursos se regresan a la pila de recursos y se barajan otra vez.



Casillas y Movimiento:

En el tablero y los mapas existen 2 tipos de casillas: las octogonales y las cuadradas. Dentro de estas casillas es donde estarán los Reyes, los soldados, Edificios y principalmente los Terrenos.

• Terrenos

Existen 3 tipos de terrenos: los Campos, las Montañas y el Agua.

Al inicio del juego todos pueden moverse a través de los Campos únicamente, sin embargo con el tiempo podrán moverse por las Montañas y el Agua, para ello es necesario completar la “*Tarjeta de Tecnología*” correspondiente.

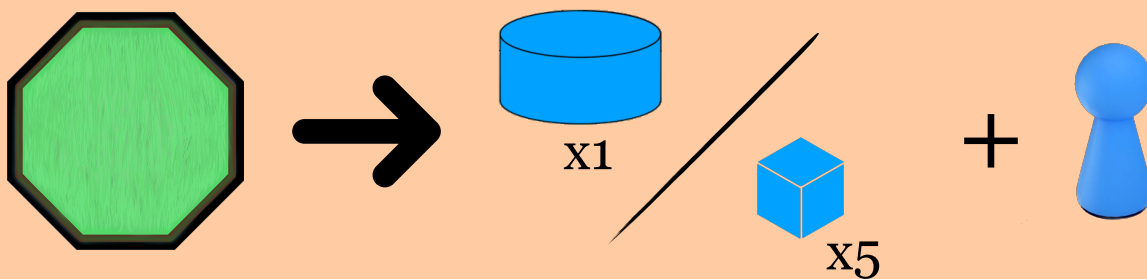
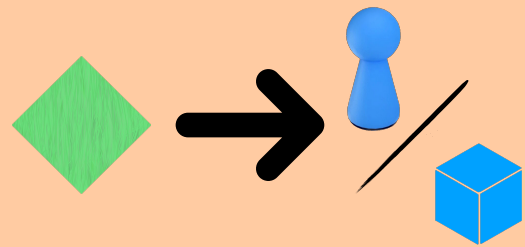
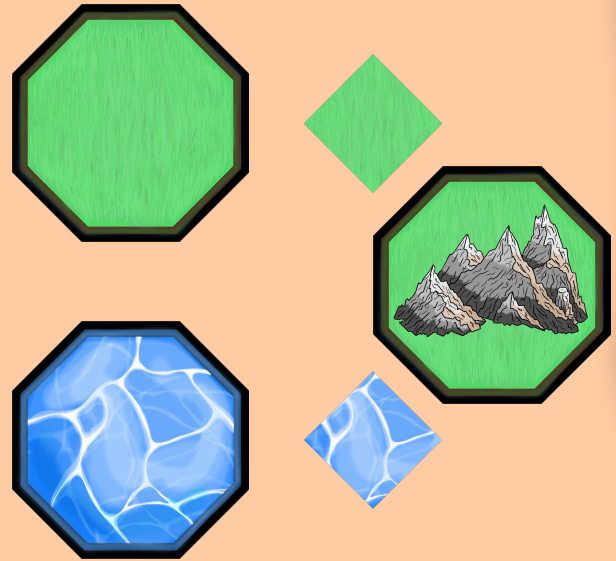
Escalada para las Montañas y Navegación para el Agua.

• Espacio

El diferente tamaño de las casillas sirve para controlar mejor la distribución del Rey y los Soldados.

En las casillas grandes (Octogonales) puede haber hasta 5 soldados (o una “*Ficha Cilíndrica*”) más el Rey.

Mientras que en una casilla pequeña (Cuadradas) solo puede haber 1 unidad, es decir el Rey o un soldado.



Edificios:

Existen 4 edificios en el juego:

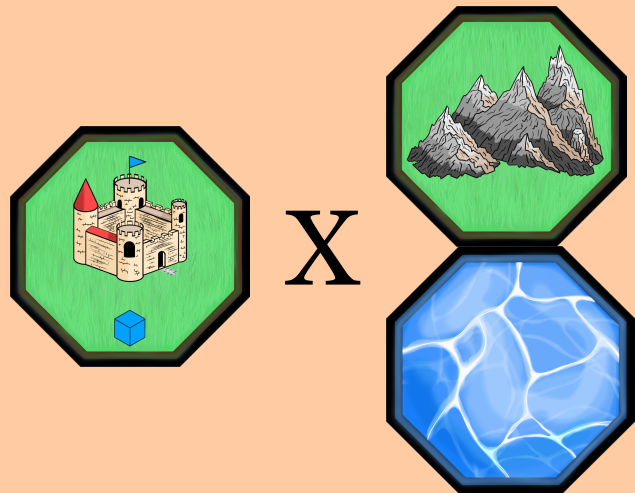
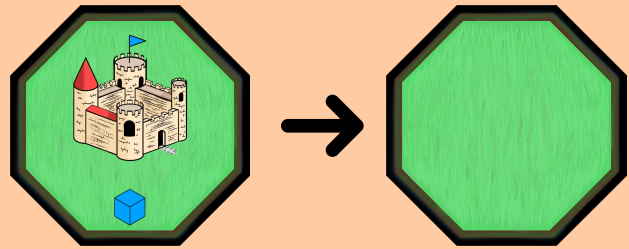
1. La Capital
2. El Castillo
3. La Granja
4. La Villa

Al inicio del juego la Capital es el único edificio que los jugadores tienen, sin embargo, podrás construir los otros a lo largo del juego.

• Construcción

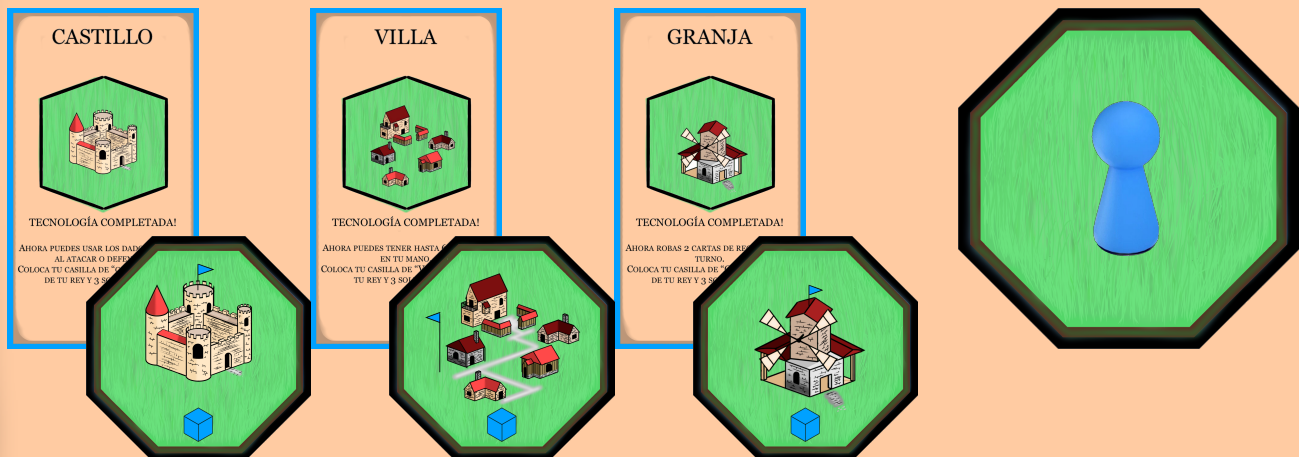
Para construirlos es necesario completar su "Tarjeta de Tecnología" correspondiente.

Una vez que hayas intercambiado los recursos indicados en su tarjeta podrás colocar la casilla.



Las casillas se colocarán únicamente en donde esté actualmente tu Rey, por lo que debes moverlo hasta la posición en donde quieras construir tu edificio.

Los edificios sólo pueden ser construidos en las casillas de Campos, es decir, que si tu Rey está en las Montañas o Agua no podrás construir tu edificio y deberás esperar hasta el siguiente turno para mover tu Rey hasta un campo y colocarlo, esta vez gratis.



• Captura, Perdida y Reconquista de edificios:

La captura de edificios es clave para la victoria, ya que en los modos Gloria y Exterminio es necesario capturar las **Capitales** para ganar.

Sin embargo, los otros edificios también pueden ser capturados para evitar o realentizar el desarrollo de tus enemigos.

- Captura:

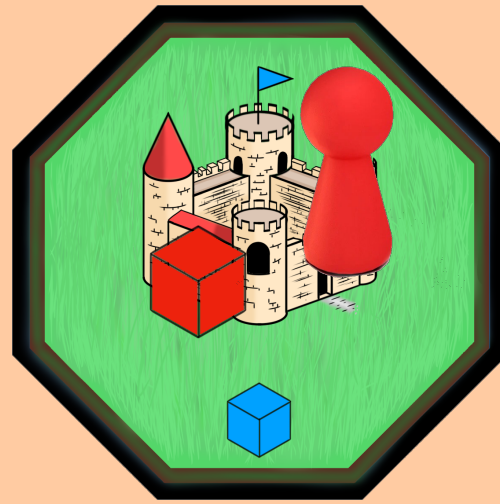
Para capturar un edificio deberás mover al menos una de tus unidades, ya sea el Rey o un soldado, hasta el edificio enemigo.

Esto evitará que el dueño original de dicho edificio sea capaz de poner más soldados y usar la ventaja que otorgue.

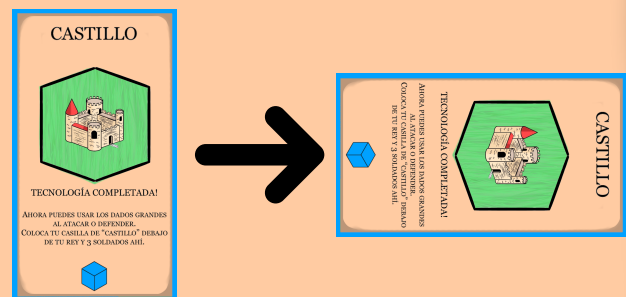
Para mantener el control de un edificio enemigo, al menos una de tus unidades debe permanecer en esa casilla; si no hay ninguna de tus unidades, ya sea porque abandonaste la casilla o fuiste derrotado, el edificio pasará al control de su dueño original.

- Perdida:

Cuando un jugador pierde el control de uno de sus edificios, deberá girar la “*Tarjeta de Tecnología*” correspondiente de manera horizontal, esto indicará que ha perdido el beneficio que otorga el



El jugador Rojo ha movido su Rey y un soldado hasta la casilla del Castillo Azul, ahora el Castillo es propiedad del jugador Rojo.



El jugador Azul voltea su Tarjeta de Castillo porque ha perdido el control.

Nota: Las beneficios del edificio NO podrán ser usados por quien tenga su control, simplemente se los niega a su dueño original. Sin embargo podrán poner nuevas unidades cada vez que intercambien recursos.



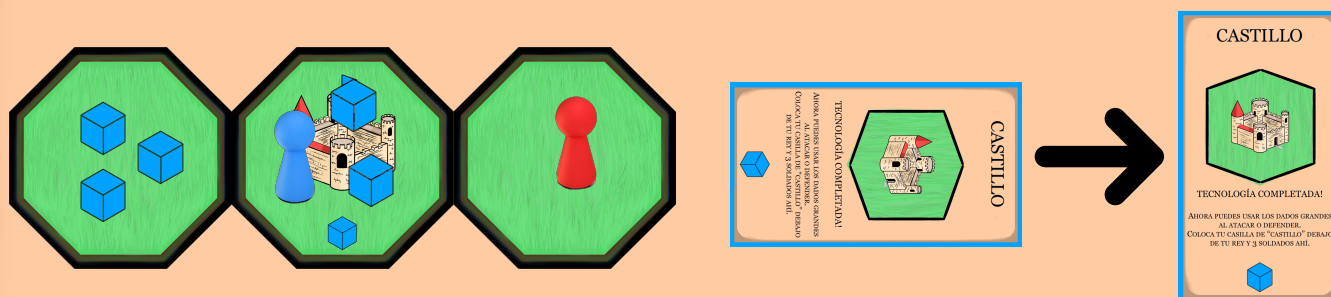
- Reconquista:

Para reconquistar el edificio que hayas perdido deberás eliminar todas las unidades enemigas que estén ocupando la casilla.

Lo más probable es que tengas que entrar en combate con ellos y ganar.

Como consejo para evitar volver a perder un edificio, deja algunas de tus tropas defendiéndolos, esto hará que sea más difícil o incluso imposible capturar tus edificios.

NOTA: Si un edificio no tiene ninguna unidad, también indica que aún está en control de su dueño original

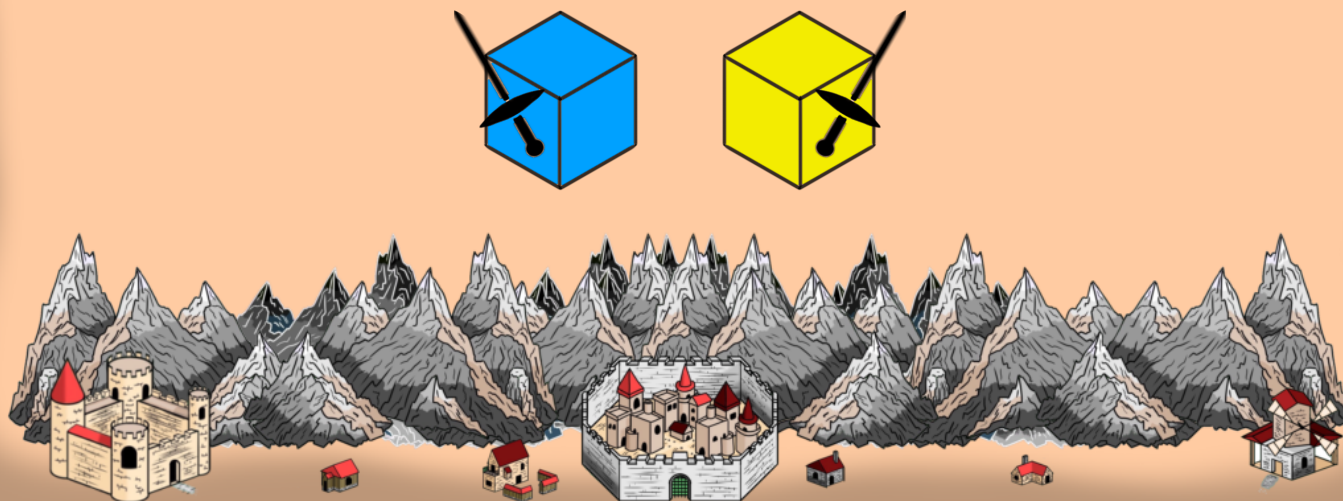


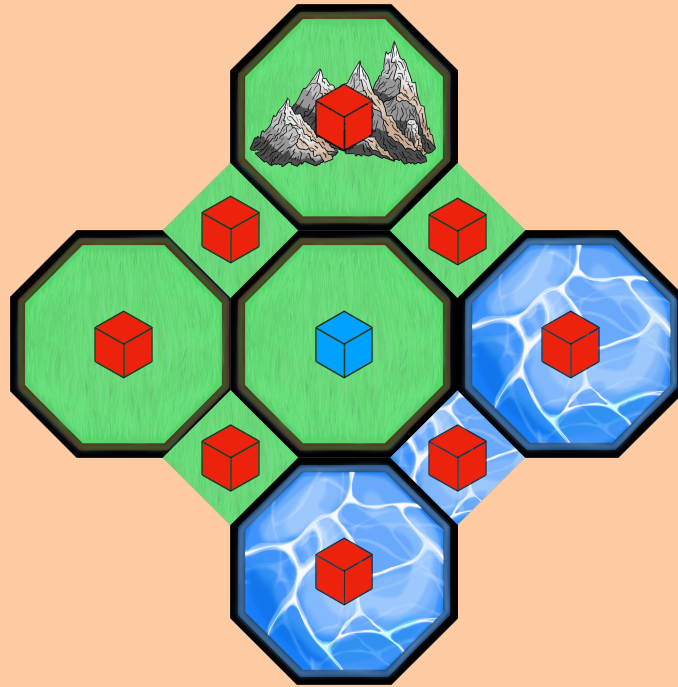
El jugador Azul ha derrotado todas las fuerzas del jugador Rojo en el Castillo, el Castillo ahora vuelve al control del jugador Azul. También regresa la posición de su Tarjeta de Castillo a posición vertical.

Combates:

En tu fase de “*Acción de Unidades*”, como acción puedes delegar atacar a otro jugador.

Para esto, es necesario que controles una casilla adyacente a otra controlada por un enemigo; esto iniciará un combate.





Al inicio de un duelo, cada jugador tomará los dados correspondientes según el papel que tengan:

- Negros para los atacantes
- Blancos para los defensores

En todos los duelos se usarán los dados pequeños únicamente y la cantidad de dados dependerá de la cantidad de soldados defensores y atacantes.

Número de atacantes	Número de dados
1	1
2	2
3 o más	3



Número de defensores	Número de dados
1	1
2 o más	2



• Desarrollo del combate:

Después de elegir la cantidad de deseos correspondientes al número de soldados ambos jugadores tiran los dados.

NOTA: Los Reyes también participan en los combates así que también cuentan como defensores o atacantes.

Una vez tirados los dados, acomódenlos de mayor a menor puntuación y comparen resultados, los atacantes solo tomarán la cantidad de dados correspondientes al número de dados del defensor (si el defensor usa 2 dados, el atacante solo usará los 2 dados con puntaje más alto).

Primero irán los dados más altos hasta llegar al más bajo, el dado que tenga el puntaje más alto gana.

Por cada dado que ganes se retirará una unidad enemiga.

En los Combates el defensor siempre tiene la ventaja, por lo que en caso de empate el defensor es el ganador.

Dependiendo de cuántas acciones te queden de tu fase de “*Acción de Unidades*” podrás realizar ataques, hasta un máximo de 5 veces.

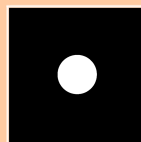
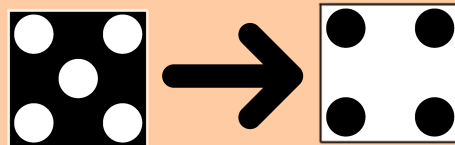
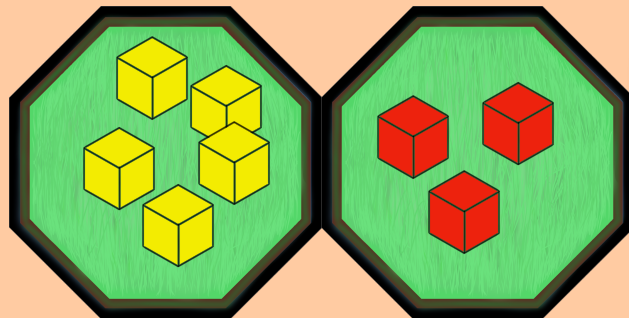
Si el atacante logra eliminar todas las unidades defensoras puede decidir si mover SOLO UNA unidad a la casilla que atacó o no, esto no consumirá ninguna acción.

Mover más unidades SI consume acciones.

Ejemplo:

El jugador Amarillo ha decidido atacar al jugador Rojo, esto consumió una acción.

Como son 5 Amarillos usará los 3 dados negros, mientras que los Rojos al ser 3 usarán los 2 blancos.



El jugador Amarillo tiro un 5, 2 y 1; y el jugador Rojo un 4 y 2.

Al acomodarlos vemos que el 5 y el 2 son los dados de puntaje mas alto.

El 5 del Amarillo vence al 4 del Rojo, por lo que el rojo pierde una unidad.

Mientras que el 2 Amarillo empata, así que el Amarillo también pierde una unidad.



EXTRA - Dados grandes:

Cuando alguno de los jugadores involucrados en un combate ya haya construido su Castillo, y lo tenga en su control, podrá usar los dados grandes para atacar o defender

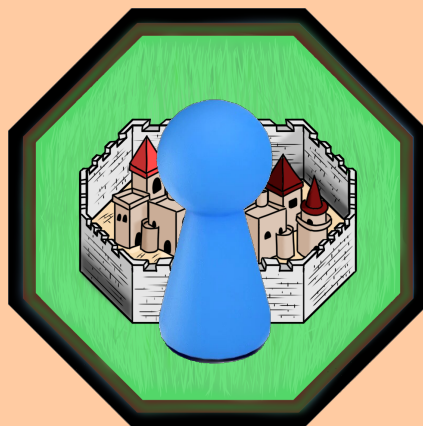
NOTA: La máxima cantidad de dados que se usen serán 2, incluso si el defensor tiene el Castillo y usa el dado grande.



Victoria:

Dependiendo del modo de juego que hayan elegido, determinará las condiciones de victoria.

Aunque también pueden agregar condiciones extra, como victoria por equipos o por límite de turnos por ejemplo.



*Gracias a todos por jugar.
Este es el primer juego que hago, espero que les
haya gustado.*

- DO Carp

