

CLASH OF ARMIES: MEDIEVAL

Reglamento 0.83 ESP

Este manual se encuentra en desarrollo y pueden existir algunas modificaciones en la edición actual. La última actualización de este manual es: Julio de 2020. Puedes obtener la última edición en nuestro Website www.clahofarmies.com.

CONTENIDO

Juego básico:

- 104 cartas
- 4 Cartas de Registro de Daño
- Manual del juego



INTRODUCCIÓN

Clash of Armies (COA): Medieval es un Deckbuilder donde comienzas con un mazo básico de recursos y apenas unos soldados y mediante un mercado central deberás adquirir las cartas necesarias para obtener la victoria. Para ello, tanto el ataque como la defensa deben ser considerados a la hora de jugar. Con una mecánica basada en conceptos medievales reales y algunas licencias, COA te transportará a una era donde nunca olvidaremos los choques de ejércitos medievales.

VICTORIA

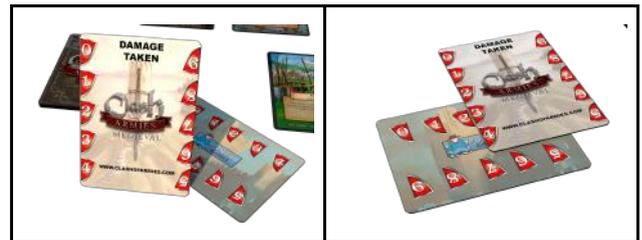
Para lograr la victoria, se deben alcanzar los 55 puntos de daños en el oponente. Cuando esto sucede, se desencadena el final de la partida. La

partida termina al final de la presente ronda (de esta forma ambos jugadores tendrán la misma cantidad de turnos). Al finalizar gana el jugador que más daño haya realizado.

“Ambos jugadores deben jugar la misma cantidad de rondas”

CARTAS DE CONTROL DE DAÑOS

Para mantener los datos de daños recibidos, cada jugador posee dos cartas que combinándolas podrá mantener los puntajes.



SETUP INICIAL RECOMENDADO

Cada jugador debe tomar 6 Cartas de Oro (valor 1) y 1 carta de recursos de Gemas (valor 2). Estas cartas se encuentran identificadas con un borde naranja. El resto de los recursos que no tienen el mismo borde se mezclan y se dejan en el mercado boca arriba para su compra (son recursos de valor 2 y 3).



6 Cartas de Valor 1 y una de valor dos Borde naranja



Recursos que van al mercado, con borde crema de valores 2 y 3

Se toman todos los soldados (identificados con el borde azul), se mezclan y se reparten 3 a cada jugador. El resto de los soldados se dejan en el mercado boca Arriba formando una pila.

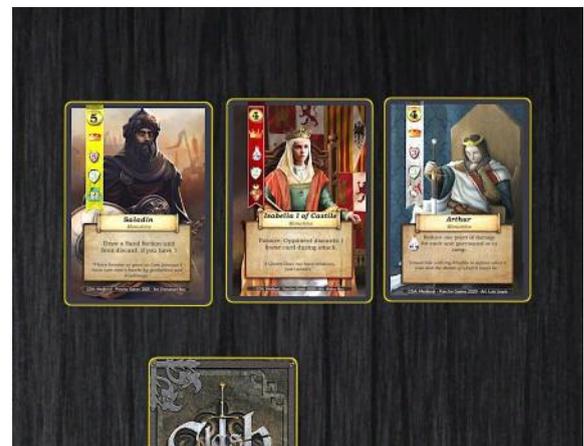


Se toman las fortificaciones (borde violeta) y se ordenan de menor a mayor en defensa, formando una pila quedan a disposición la de menor valor a la vista. (La torre de vigía tiene que quedar a la vista).



Fortificaciones

El juego posee 6 facciones, cada una consta de 6 cartas. En cada partida solo se usan 3 facciones. Se toman las cartas de las 3 facciones elegidas, se mezclan y se forma una pila boca abajo (Mazo de Facciones).



Facciones elegidas

Se toman los vasallos y se dejan a la vista, luego se le asigna un campamento a cada jugador.

El juego posee 10 eventos medievales (sucesos que irán apareciendo en el turno). Al inicio de cada partida se debe elegir si jugar con eventos o no. Para jugar con eventos, se eligen 6 eventos medievales al azar y se mezclan con el resto de cartas (armas de asedio, héroes sin facción, unidades especiales, actualizaciones y otras cartas especiales), formando una segunda pila boca abajo (Mazo General).



Mazo General

El mazo de Facciones alimenta 2 cartas al mercado, el mazo general alimenta 3 cartas al mercado.



Disposición del mercado de Izquierda a Derecha, Vassalos, Recursos, Fortificaciones, Soldados, 3 Espacios para mazo general y el mazo general arriba, 2 espacios mazo de facción y el mazo abajo.

Si durante el armado del Setup aparecen eventos medievales, los mismos NO afectan, sino que se consideran hechos pasados, por lo que directamente se descartan. Ver EVENTOS MEDIEVALES

MECÁNICA DEL TURNO

La mecánica del juego es simple, cada jugador toma 5 cartas de su mazo y en su turno realiza tres fases: Militar, Económica y Acabado. Al finalizar la fase de acabado, es turno del otro jugador, quien realizará sus acciones.

QUÉ PODEMOS HACER DURANTE LA FASE MILITAR (1RA FASE)

Aca son varias las opciones, vamos a enumerarlas porque es más sencillo:

- **Activar Y realizar la acción principal de la carta**

Esta puede ser Recursos, ataque o Puntos de Salud.



Posible acción principal: Ataque, Recursos, salud

Podemos atacar al oponente, para eso "Activamos" la carta y el ataque que indica es el daño que generamos. Lo mismo sucede con los recursos, que los activamos para la fase económica, o los puntos de salud, que reducen nuestro daño.

- **Podemos acuartelar tropas, si tenemos una fortificación en la mesa.**

La carta no se activa, se coloca al lado de la fortificación y aprovechamos su defensa y/o acción pasiva si esta tiene. En la ronda siguiente, si tenemos todavía nuestra fortificación en pie, podemos desacuartelar las cartas y usarlas para atacar. No activar la carta implica que al momento de usarla como defensa, solo cuenta el valor de defensor, salvo si explícitamente la carta indica lo contrario (por ejemplo una carta que dice, si está acuartelada tomar una carta)



Fortificación con 3 unidades acuarteladas.

- **Colocar tropas en el campamento**

Para poder realizar esta acción se necesita un héroe o un general. Las tropas que se encuentran en el campamento podemos usarlas en la defensa o no, eso lo decidimos al momento que el oponente declara el ataque indicando los puntos de ataque.



Tanto en las fortificaciones como en el campamento, se debe respetar la cantidad máxima de cartas que pueden acuartelar (indicada en la carta).

ORDEN DE LA JUGADA

Hay que tener presente que la carta al salir de la mano tiene tres posibles estados: acuartelada, activada o no usada para descarte. Cuando se activa se deja a un costado, cuando un jugador da por terminado su turno, lleva todas las cartas activadas a su descarte. Hay que tener presente que las cartas activadas durante el turno no forman parte del descarte, hasta el final del mismo.

CAMPAMENTO

En el campamento podemos acuartelar unidades tal como sucede en las fortificaciones, pero con una salvedad. Primero el requerimiento de que haya un general o un héroe en el mismo, y segundo, es decisión del jugador si al momento de ser atacado utiliza las cartas acuarteladas en el campamento como defensa o no. Lo mismo para el ataque. Cuando decide utilizarlo para defensa actúan igual que el acuartelamiento en fortificación.

El héroe permite acuartelar unidades en el campamento.

DURANTE EL ATAQUE

Durante el Ataque, tenemos 3 posibles escenarios:

Ataque inferior a la defensa total: No hay daño y las estructuras se mantienen, nada sucede durante el ataque.

Ataque igual a la defensa: No hay daño pero la estructura junto con las unidades acuarteladas van al descarte.

Ataque superior a Defensa: El daño es la diferencia entre Ataque - Defensa y la estructura junto con las unidades acuarteladas van a descarte.

UNA SELECCIÓN CORRECTA DE CARTAS PUEDE GENERAR DESDE 1 A MÁS DE 30 PUNTOS DE DAÑO!.

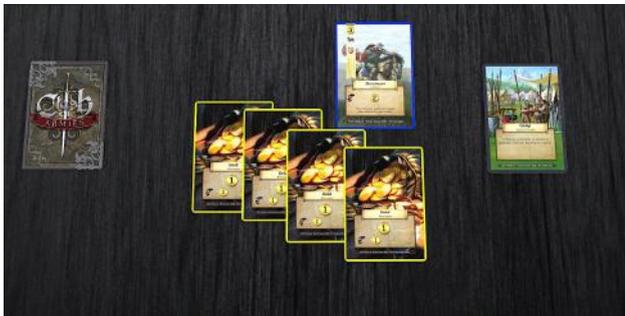
QUÉ PODEMOS HACER DURANTE LA FASE ECONÓMICA (2DA FASE)

En esta fase se adquieren cartas usando los recursos de oro que tengamos en este turno.



Se puede comprar todas las cartas del mercado que uno desee mientras pueda pagarlas.

Las cartas que tienen un símbolo de deshacerse Significa que esa carta te brindará además lo que indica a la derecha de este símbolo. Por ejemplo una carta de recurso oro nos permite, si nos deshacemos de la misma, un oro más.



Algunas Unidades como el mercader TAMBIÉN generan Recursos

Importante: Las cartas que se adquieren durante el turno **van a nuestra pila de cartas usadas durante el turno**, excepto algunas cartas como los Monarcas y las mejoras, que quedan durante el juego en la mesa. Las unidades de Facciones tienen acciones que se activan de una manera especial. ¿Cómo? Míralo en **MONARCAS**.

Cuando finaliza el turno de un jugador, se reponen las cartas que faltan en el mercado (las pilas de recursos, soldados y fortificaciones son finitas, por lo tanto pueden acabarse. Si durante la reposición aparece un evento medieval, se suspende la reposición, se resuelve el evento y se continúa.

ADQUIRIENDO MEJORAS

Las compras de mejoras cuando éstas están disponibles se colocan inmediatamente enfrente del

jugador. Solo se activan con la fortificación del jugador, **ya que son mejoras de la fortificación que está colocada en la mesa.**

El borde de las mejoras los upgrades es el mismo del de las fortificaciones.

MONARCAS

Al comprar un Monarca, este no va al mazo, se coloca en la mesa, y se añade un vasallo a la pila de cartas jugadas durante el turno, el vasallo es quien representa al Monarca. Los Monarcas son las únicas unidades que no van al mazo al comprar un rey, se coloca en la mesa y el vasallo es que representa al rey. Cuando el vasallo aparece en el juego, activa el rey como si fuera una carta más.



ATENCIÓN CON LAS ACCIONES PASIVAS DE UN MONARCA. Las acciones pasivas se activan sin necesidad del vasallo.

Si el monarca tiene un valor de defensa, este se suma cuando el jugador tiene una fortificación solamente. No aplica sin fortificación y no aplica para el campamento.

El Rey activa las acciones de facción, pero como existen otras combinaciones, lo aclaramos en **ACCIONES DE FACCIÓN**

ACCIONES DE FACCIÓN

Las acciones de Facción se activan de varias maneras. El concepto es que se activan cuando el rey o el héroe de la misma facción que la unidad están a la vista.

1- Si el jugador tiene el Monarca de una facción, activa las acciones de dicha facción en todo momento.

2- Si el héroe de una facción está en la mano jugada, o en la fortificación o en el campamento, activa las acciones de las cartas de dicha facción.



Aclaración: Si el héroe está en la fortificación o en el castillo no se necesita “activarlo” para usar las acciones de facción de la unidad, con la presencia del mismo es suficiente.

QUÉ PODEMOS HACER DURANTE LA FASE ACABADO (3RA FASE)

La tercera fase es sencilla. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Tomar todas las cartas usadas y colocarlas en el descarte.
- Declarar el valor total de defensa que tenemos en la fortificación y en el campamento de manera individual.
- Tomar las próximas 5 cartas a jugar. En caso se acaben las cartas del mazo, mezclar la pila de descartes boca abajo, la cual se convierte en nuestro mazo.
- Reponer en el mercado los espacios del mismo disponibles.

PREGUNTAS RÁPIDAS

¿Se pueden tener muchas fortificaciones? Si en el mazo, no en la mesa, en la mesa solo 1 puede estar activo.

¿Puedo usar unidades que están defendiendo en mi ataque? Si, desde el campamento o la fortificación, podemos desacuartelar la unidad para atacar, significa que se “activa” la carta, luego se descarta.

¿Puedo guardar algunas cartas entre turno y turno? No en la versión básica del juego, todas las acciones son opcionales, pero se deben utilizar todas las cartas durante el turno. Acuartelar unidades si es una opción.

¿Puedo acuartelar unidades sin defensa? Si por supuesto, obviamente no brindan defensa, pero puede ser una estrategia para un próximo ataque.

No veo que los valores de las cartas sean con alto valor de daño ¿Es posible hacer más de 20 puntos en un ataque? Si por supuesto, La combinación de cartas puede generar muchos puntos de ataque. La inteligencia del jugador está en lograr esa combinación en su mano. El daño total de una mano puede superar ampliamente los 30 puntos.

¿Se puede iniciar con un setup diferente? ¡Por supuesto! Jugadores avezados en el juego podrán iniciar el juego de la manera que les parezca conveniente y más divertido. El setup del presente manual es el setup oficial.

¿Cuales son las acciones primarias posibles?: En el mazo básico hay 3 acciones primarias: Ataque, Curado o recupero de daño y Recursos.

¿Importa el orden de la fase económica y la militar? no, se indica un orden en este documento para jugadores que se inician en el juego. Lo que se debe tener presente es que la carta al bajarla de nuestra mano, la activamos, la acuartelamos o la descartamos. Cuando se ejecuta la carta activada, la misma se coloca en el descarte, o se deshace si el jugador decidió hacer ello.

Tengo a Juana de Arco y una catapulta en mi mano, que dice que puedo tomar una carta de mi descarte. Mi idea es activar una unidad de asedio, luego de activarla descartarla y ahí utilizarla nuevamente gracias a Juana. ¿Es posible? NO. La activación implica que la carta quedó en desuso durante esa mano, por eso se

apilan pero no se colocan en el descarte. El jugador le indica al otro jugador que terminó su mano, cuando justamente lleva esta pila al descarte e inicia lo que se indica como Fase 3 en el presente manual

¿Tienes preguntas?.

¡Por favor hazlas! Es muy importante para nosotros que el reglamento sea conciso, rápido y fácil de entender. Nos apoyamos además en otros instrumentos multimedia como el video, por lo que te pedimos que cualquier duda que tengas, nos envíes un mail o te contactes a través de las diferentes redes sociales. Este manual siempre tendrá la versión más vigente en Internet.

Para Contactarnos

Instagram: @clasharmies

Twitter: @clasharmies

www.ponchogames.com

www.clashofarmies.com

Copyright 2020 Poncho Games

Diseño: Pablo Guevara

Diseño Gráfico: Pablo Guevara

**Ilustraciones: Luis Llopis, Emmanuel Bou Roldán,
Walter Bou.**

**Colaboradores: Enrique Magaña, Dennis
Rosenshein, Matias Alegre, Adam Sequoyah**