

Land of Medievals

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SETUP INICIAL

BARAJA Y COLOCA LAS CARTAS DE EJÉRCITO, MONSTRUOS, MEJORAS, REYES Y ENCUENTROS EN CUATRO MAZOS DISTINTOS. LOS MAZOS DE CARTAS DE EJÉRCITO, MEJORAS, ENCUENTROS Y CRIATURAS DEBEN ESTAR BOCA ABAJO EN LA MESA O TABLERO. CADA JUGADOR COMIENZA CON 1 CARTA DE REY, 3 CARTAS DE EJÉRCITO Y 1 CARTA DE MEJORA AL AZAR. CADA JUGADOR ESCOGE UN CASTILLO Y COLOCA AHÍ A SU REY, EL RESTO DE CARTAS DEL JUGADOR PERMANECEN EN LA RESERVA DEL CASTILLO.

TURNO

EMPIEZA Y DECIDE LA DIRECCIÓN DE EL TURNO EL JUGADOR DE MENOR EDAD O EXPERIENCIA EN EL JUEGO. CADA TURNO EL JUGADOR DECIDE SI EXPLORA EL EXTERIOR CON SUS TROPAS EN BUSCA DE ENCUENTROS, ATACA AL ENEMIGO EN ZONA ABIERTA O INTENTA CONQUISTAR UN CASTILLO ENEMIGO. TAMBIÉN PUEDES PASAR EL TURNO PAGANDO UNA UNIDAD DE TU EJÉRCITO.



SUMARIO DE ACCIONES POSIBLES (1 ACCIÓN POR TURNO)

- [x] MOVER UNIDADES DEL CASTILLO AL EXTERIOR Y VICEVERSA
- [x] TENER UN ENCUENTRO
- [x] ASEDIA UN CASTILLO ENEMIGO
- [x] PASAR TURNO



EXPLORANDO EL EXTERIOR

SI DECIDES EXPLORAR EN TU TURNO EL EXTERIOR EN BUSCA DE ENCUENTROS DEBERÁS ELEGIR QUÉ UNIDADES DE TU EJÉRCITO SACAS AL EXTERIOR Y CUÁLES DEJAS EN LA RESERVA DE TU CASTILLO.
 ÁPILA LAS CARTAS QUE QUIERAS DEJAR DE RESERVA EN EL CASTILLO Y SUJETA EL RESTO EN TU MANO ESE TURNO.

PARA DEVOLVER TUS TROPAS DEL EXTERIOR AL CASTILLO Y VICEVERSA DEBERÁS GASTAR UN TURNO, PUEDES MOVER LA CANTIDAD DE UNIDADES QUE QUIERAS.

(SI DEJAS TU CASTILLO DESPROTEGIDO CUALQUIER JUGADOR PODRÁ INTENTAR CONQUISTARLO EN SU TURNO, DEJANDO A TUS UNIDADES EN EL EXTERIOR Y DEBIENDO ATACAR ALGÚN CASTILLO CONTRARIO PARA PODER TENER RESERVAS EN TU EJÉRCITO)



ENCUENTROS

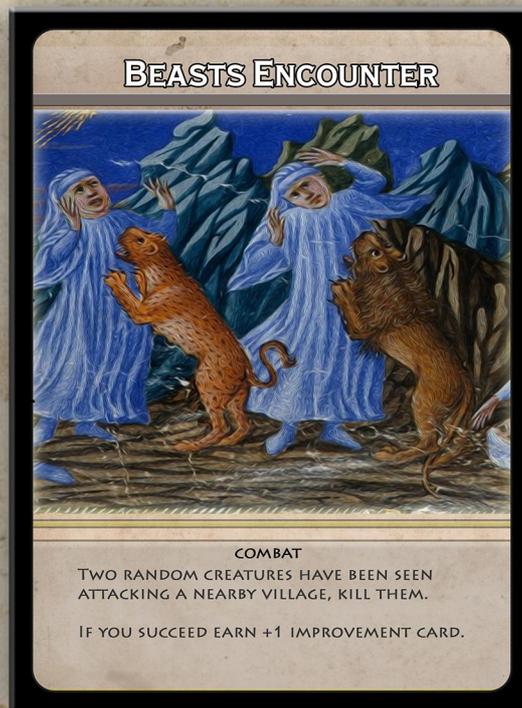
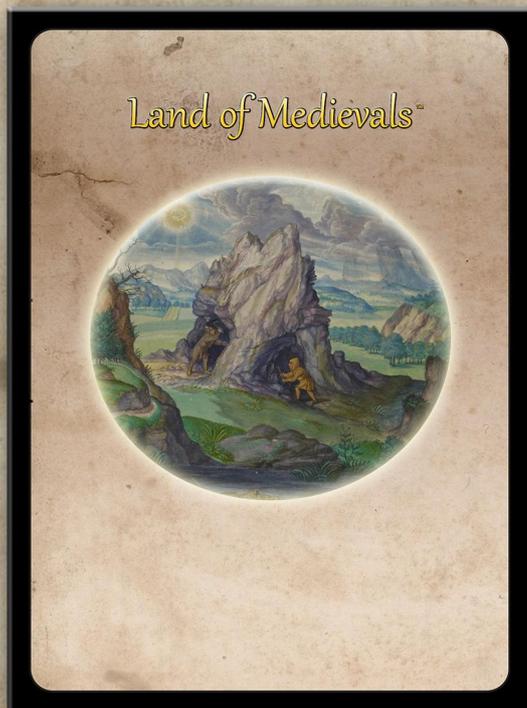
UNA VEZ EN EL EXTERIOR PUEDES ROBAR DEL MAZO UNA CARTA DE ENCUENTRO Y REALIZARLO EN TU TURNO.

LOS ENCUENTROS OFRECEN COMBATES CONTRA CRIATURAS, RECOMPENSAS O CARTAS DE MEJORA, UNIDADES Y DISTINTAS SITUACIONES MÁS O MENOS FAVORABLES PARA EL JUGADOR.

UNA VEZ COMIENZA EL ENCUENTRO NO PUEDES PASAR EL TURNO A MENOS QUE ASÍ LO INDIQUE LA CARTA.

INTENTA REALIZAR EL MAYOR NÚMERO DE ENCUENTROS POSIBLE ANTES DE ENTRAR EN COMBATE CONTRA OTRO JUGADOR.

CARTAS DE ENCUENTRO





COMBATE CONTRA CRIATURAS

UNA VEZ ESTÉS EN EL EXTERIOR Y HAYA UN ENCUENTRO CONTRA CRIATURAS COMIENZA EL COMBATE:

DEBES SUMAR EL TOTAL DE PUNTOS DE TUS UNIDADES EN EL EXTERIOR PARA SABER CUÁNTOS DADOS DEBES LANZAR. DEBES RESTAR LOS PUNTOS QUE INDICAN LAS CRIATURAS ENEMIGAS DE TU NÚMERO DE DADOS EN ESA TIRADA DE COMBATE. (EJ. -2 DICE = RESTA 2 DADOS DE TU TIRADA)

TÚ DECIDES CUAL CRIATURA QUIERES ATACAR PRIMERO, NECESITANDO TANTOS HITS COMO PUNTOS DE VIDA TENGA ESA CRIATURA PARA DERROTARLO Y PODER ATACAR AL SIGUIENTE. PIERDES UN PUNTO DE HERIDA POR CADA TIRADA EN LA QUE SIGAN HABIENDO CRIATURAS CON VIDA O QUE FALLES (0 HITS), PERO TÚ ELIGES LA UNIDAD QUE RECIBE LOS DAÑOS: SI LA UNIDAD LLEGA A CERO PUNTOS DE VIDA SE CONSIDERA HERIDA Y VUELVE A LA RESERVA DEL CASTILLO. PUEDES VOLVER A TIRAR LOS DADOS DE COMBATE MIENTRAS SIGA HABIENDO CRIATURAS O UNIDADES EN EL MISMO ENCUENTRO. TRAS DERROTAR A UNA CRIATURA OBTIENES UNA CARTA DE MEJORA AL AZAR. SI ELIMINAS DOS CRIATURAS EN EL MISMO ENCUENTRO GANAS UNA CARTA DE EJÉRCITO EN LUGAR DE MEJORA.

DEVUELVE AL MAZO LAS CARTAS DE CRIATURA QUE HAYAS DERROTADO.

PASA EL TURNO CUANDO COMPLETES O FINALICE EL ENCUENTRO.

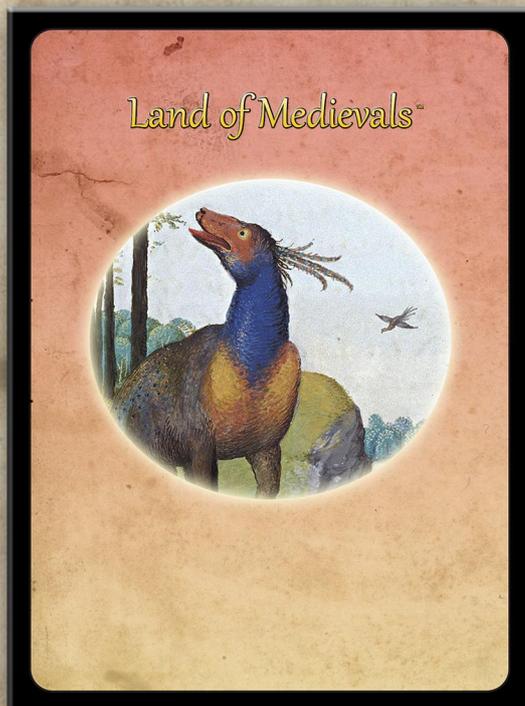
SI UN JUGADOR NO PUEDE LANZAR DADOS DEBIDO A LA RESTA DEL COMBATE TODAS SUS UNIDADES EN EL EXTERIOR HUYEN A LA RESERVA DEL CASTILLO.

UNA VEZ FINALIZADO EL ENCUENTRO O CUANDO PASES EL TURNO TUS UNIDADES SE CONSIDERAN DESCANSANDO Y ANTES DEL PRÓXIMO ENCUENTRO O COMBATE RECUPERAN TOTALMENTE SUS PUNTOS DE VIDA.

LAS CRIATURAS QUE QUEDEN EN EL EXTERIOR TRAS RETIRARSE O MORIR TODAS LAS UNIDADES INVOLUCRADAS EN EL COMBATE SE DEVUELVEN AL MAZO DE CRIATURAS.

SE CONSIDERAN HITS LOS NÚMEROS 5 Y 6 DE LOS DADOS (1,2,3 Y 4 SON FALLO)

CARTAS DE CRIATURA





COMBATE ENTRE JUGADORES

PUEDÉS ATACAR AL CASTILLO DE UN JUGADOR CON TODAS LAS TROPAS QUE TENGAS EN EL EXTERIOR GASTANDO UN TURNO.

ANTES DE INICIAR EL COMBATE TANTO EN EL EXTERIOR COMO EN EL CASTILLO LOS JUGADORES MUESTRAN SUS CARTAS DE EJÉRCITO.

AMBOS JUGADORES ENVUELTOS EN UNA BATALLA DEBEN SUMAR EL TOTAL DE PUNTOS DE SUS UNIDADES PARA SABER CUÁNTOS DADOS DEBEN LANZAR.

EL JUGADOR ATACANTE DECIDE A QUÉ UNIDAD CONTRARIA ATACA PRIMERO, NECESITANDO TANTOS HITS COMO PUNTOS TENGA ESA UNIDAD DEL CONTRARIO PARA MATARLO; UNA VEZ TIRADOS LOS DADOS EL TURNO DE BATALLA PASA AL CONTRARIO QUE DECIDE A QUÉ UNIDAD QUIERE CONTRAATACAR.

LAS UNIDADES SE ELIMINAN EN CADA TURNO DE COMBATE UNA VEZ HAN LANZADO LOS DADOS AMBOS JUGADORES, ENTONCES SE APLICAN LOS DAÑOS Y SE RETIRAN LAS UNIDADES QUE HUBIESEN MUERTO.

UNA UNIDAD MUERE SI LOS HIT SOBREPASAN O IGUALAN EL TOTAL DE PUNTOS DE LA UNIDAD, VOLVIENDO AL MAZO DE EJÉRCITO. EL COMBATE CONTINÚA MIENTRAS QUEDEN UNIDADES EN EL EXTERIOR DE AMBOS JUGADORES O HASTA QUE ALGUNO SE RINDA EN SU TURNO DEL COMBATE.

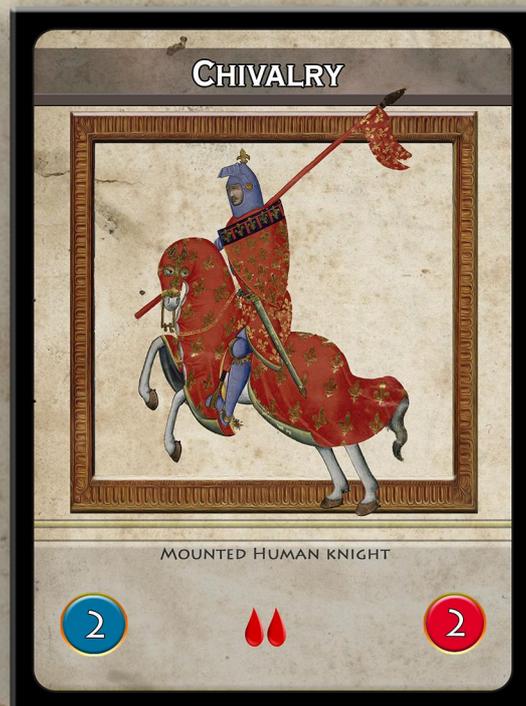
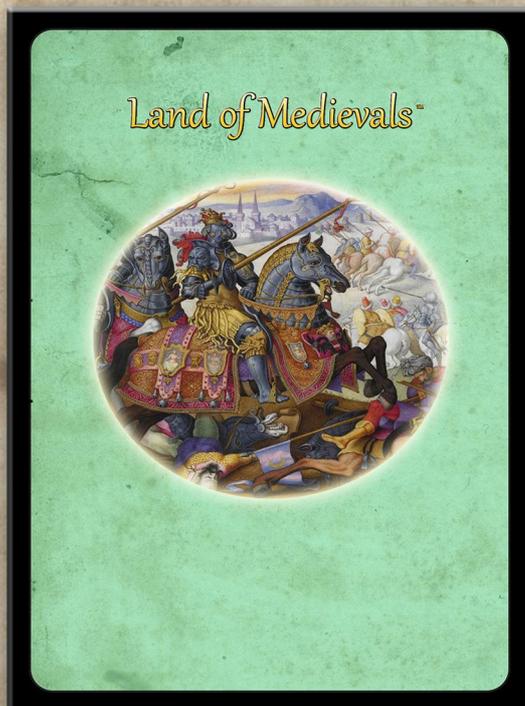
EL JUGADOR QUE ELIMINE TODAS LAS UNIDADES DEL CONTRARIO O CONSIGA QUE SU ENEMIGO SE BATA EN RETIRADA CONSIGUE UNA CARTA DE EJÉRCITO TRAS GANAR EL COMBATE.

LAS UNIDADES DERROTADAS EN COMBATE PASAN AL MAZO DE CARTAS DE EJÉRCITO.

SOLO PUEDEN ENTRAR EN COMBATE 2 JUGADORES ENTRE SÍ.

SE CONSIDERAN HITS LOS NÚMEROS 5 Y 6 DE LOS DADOS (1,2,3 Y 4 SON FALLO)

CARTAS DE EJÉRCITO





CONQUISTANDO UN CASTILLO

EL JUGADOR QUE ATACA UN CASTILLO CONTRARIO DEBE PASAR UN TURNO ATACANDO MIENTRAS ESTÁ EN EL EXTERIOR. PARA CONQUISTAR EL CASTILLO DEBE ELIMINAR TODAS LAS UNIDADES INVOLUCRADAS DEL CONTRARIO, O QUE LA FACCIÓN DECIDA CORRER FUERA DEL CASTILLO EN SU TURNO DE COMBATE Y RETIRARSE, LA LUCHA CONTINÚA MIENTRAS HAYA UNIDADES VIVAS DE AMBOS JUGADORES O HASTA QUE SE RETIREN.

EL REY SÓLO PUEDE UNIRSE AL COMBATE DE ASEDIO DESPUÉS DE QUE TODAS SUS UNIDADES DEL EJÉRCITO HAYAN SIDO DERROTADAS, EN CASO DE EMPATE LOS DOS REYES DE LA FACCIÓN INVOLUCRADOS EN EL SITIO DEBEN LUCHAR ENTRE ELLOS A MUERTE SÚBITA.

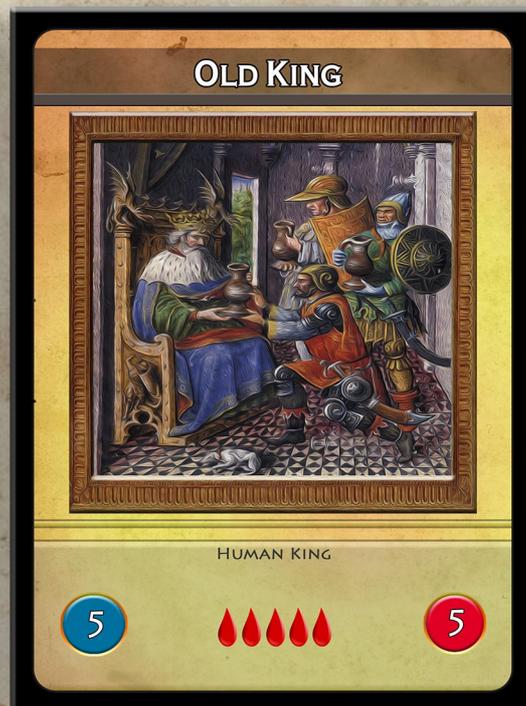
UN REY PUEDE SALIR DE SU CASTILLO SÓLO DESPUÉS DE UN ASEDIO Y CUANDO TODAS SUS UNIDADES DEL EJÉRCITO ESTÁN MUERTAS O SI CORREN HACIA EL EXTERIOR, DESPUÉS EL REY PUEDE SITIAR CASTILLOS ENEMIGOS O HACER ENCUENTROS PARA GANAR CARTAS.

SI EL REY FALLA EN EL COMBATE DE CRIATURAS Y PIERDE TODOS SUS PUNTOS DE SALUD, ESTARÁ MUERTO SI SU FACCIÓN NO POSEE UN CASTILLO (POR EJEMPLO, EN UN JUEGO DE 2-3 JUGADORES PODRÍA REGRESAR A LA RESERVA DEL CASTILLO SI LA MISMA FACCIÓN POSEE UNO DE LOS CASTILLOS CON AL MENOS 4 UNIDADES DEL EJÉRCITO EN ÉL, PERO EL REY NO PUEDE DEJAR EL CASTILLO OTRA VEZ HASTA QUE OTRO ASEDIO COMIENCE CONTRA ÉL)

AL CONQUISTAR UN CASTILLO, EL JUGADOR GANA 2 CARTAS DE EJÉRCITO Y 1 CARTA DE MEJORA.

CUANDO UNA UNIDAD ES ELIMINADA EN UN ASEDIO VA DIRECTAMENTE AL MAZO DE EJÉRCITO. EN UN JUEGO DE 2 O 3 JUGADORES, CUALQUIERA PUEDE CONQUISTAR LOS CASTILLOS LIBRES EN SU TURNO SI ESTÁ AFUERA, PERO SOLO PUEDE TENER UN REY Y DEBE DEJAR AL MENOS 4 UNIDADES DEL EXTERIOR EN RESERVA EN EL NUEVO CASTILLO.

CARTAS DE REY



CARTAS DE MEJORA

LAS CARTAS DE MEJORA POSEEN ACCIONES Y HECHIZOS ÚNICOS QUE TE AYUDARÁN A GANAR LA BATALLA.

PUEDES CAMBIAR 4 CARTAS DE MEJORA POR UNA UNIDAD DE EJÉRCITO EN CUALQUIER MOMENTO DE TU TURNO.

LAS CARTAS DE MEJORA SÓLO SE PUEDEN USAR UNA VEZ, DESPUÉS VUELVEN AL MAZO.



GANANDO EL JUEGO

EN UNA PARTIDA DE 4 JUGADORES SI UN JUGADOR CONQUISTA UN CASTILLO Y TIENE SU PROPIO CASTILLO Y EL CONQUISTADO POR UN TURNO GANA EL JUEGO.

SI UN JUGADOR MATA A 4 DRAGONES GANA EL JUEGO.

EN UN JUEGO DE 4 JUGADORES SI TODAS LAS UNIDADES DE DOS JUGADORES MUEREN EL JUEGO TERMINA, Y EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS EN SUS CARTAS DEL EJÉRCITO GANA.

EN CASO DE EMPATE, UNA BATALLA SE LLEVA A CABO EN EL EXTERIOR CON TODAS LAS TROPAS DE AMBOS JUGADORES, EXCEPTO LOS REYES QUE GUARDARÁN EL CASTILLO PARA LA FACCIÓN GANADORA.

EN UN JUEGO DE 2 JUGADORES GANA EL JUGADOR QUE ELIMINA TODAS LAS UNIDADES DEL Oponente O CONQUISTA 3 CASTILLOS

