

# PATRIA LIBRE

THE STRUGGLE FOR  
MEXICAN INDEPENDENCE



## UN JUEGO SOBRE LA GUERRA DE INDEPENDENCIA DE NUEVA ESPAÑA

POR SAÚL SÁNCHEZ

### INMERSIÓN EN EL TIEMPO

**Patria Libre es un juego que recrea los acontecimientos históricos en México (Nueva España) entre 1810-1821.**

En el juego serás del bando insurgente que buscaba separarse de España o del bando realista que trataba de impedirlo. Pueden participar de 2 a 4 jugadores. Ganará el bando que consiga más puntos de victoria al final del juego.

Usa órdenes. Con ellas podrás reclutar, moverte, atacar, subir de nivel tus tropas, cobrar impuestos o hacer puntos de victoria, construir una fortaleza o comprar cartas de eventos o personajes. Controla regiones clave, usa cartas estratégicamente y realiza ataques tácticos.

Las cartas son fundamentales. Puedes comprar cartas de personajes o de eventos. Los personajes se unirán a tu facción. Con los eventos podrás obtener interesantes recompensas. La popularidad en este juego es muy importante. Si el pueblo te apoya, lograrás entrelazar tus órdenes contundentemente. Sin la aprobación de la gente, tu causa perderá fuerza.

Aquí hay personajes que cambian de facción, como sucedió históricamente, de manera que algunos de ellos, eventualmente, podrían cambiar de opinión según sus preferencias, uniéndose a un bando diferente.

**SERÁS EL LÍDER DE UNA FACCIÓN EN EL NUEVO MUNDO ¿ACEPTAS EL RETO?**

En el juego tomaras el rol de un líder histórico de uno de los bandos.

**Hidalgo:** Personaje controversial, pero también carismático y valiente. Ama al pueblo y atraerá mucha gente a su facción.

**Morelos:** Cura admirable muy comprometido con la causa insurgente. Contará con notables personajes y podrá activar muchos eventos.

**Venegas:** Virrey destacado que supo contener la revolución, ofreciendo recompensas por los insurgentes. Logrará escalar en popularidad rápidamente.

**Calleja:** Militar sobresaliente que sometió muchas veces a la insurgencia. Su especialidad son los ataques fuertes y sorpresivos.

# COMPONENTES

Tablero x1



Tablero de juego x 1



Fichas de líder x 4  
(1 por jugador)



Marcadores de popularidad x 12  
(3 por facción)



Tablero de popularidad x 1



Marcadores de péndulo x 12  
(3 por facción)



Tropas de infantería x 40  
(10 por facción)



Tropas de caballería x 16  
(4 por facción)



Tropas de artillería x 8  
(2 por facción)



Fortaleza x 12



Marcadores de dominio x 5



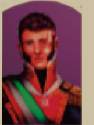
Órdenes x 16 (4 por facción)



Marcador de aliado x 1



Marcadores militares de PV x 16 (10 de 1PV, 6 de 5PV)



Ficha de Iturbide x 1

Elementos modo facción militar (3 jugadores)



Marcadores de PV x 2



Monedas x 30  
(6 de 3 pesos, 24 de 1 peso)



Cartas de personaje/evento, etapa I x 20, etapa II x 20, etapa III x 14 (reverso)



Cartas de personaje (frente)



Cartas de evento (frente)



Cartas modo solo x 20



Cartas de líder x 4 (reverso)



Cartas de líder (frente)



Cartas de S/PV x 5 (reverso)



Cartas de Suministro/PV (frente)

# CONTENIDO

1 Tablero de juego  
 4 Fichas de líder (1 por jugador)  
 1 Tablero de popularidad  
 12 Marcadores de popularidad (3 por facción)  
 12 Fichas de péndulo (3 por facción)  
 12 Fortalezas  
 30 Monedas (6 de 3 pesos y 24 de 1 peso)  
 2 Marcadores de PV (1 por bando)  
 5 Marcadores de dominio  
 16 Órdenes (4 por facción)  
 15 Fichas de PV militares

1 Marcador de aliado.  
 1 Ficha de Iturbide  
 40 Tropas de infantería (10 por facción)  
 16 Tropas de caballería (4 por facción)  
 8 Tropas de artillería (2 por facción)  
 4 Cartas de líder  
 5 Cartas de suministro / PV  
 20 Cartas de personajes / eventos etapa I  
 20 Cartas de personajes / eventos etapa II  
 14 Cartas de personajes / eventos etapa III

## CONFIGURACIÓN DE PARTIDA

ANTES DE LA INSURGENCIA CADA JUGADOR  
 ELIGE UN BANDO, INSURGENTE O REALISTA Y  
 TOMA COMPONENTES SEGÚN LA SIGUIENTE TABLA:

| JUGADORES | LÍDER INSURGENTE | LÍDER REALISTA | INFANTERÍA                 | EXTRAS  |
|-----------|------------------|----------------|----------------------------|---|
| 2         | 1                | 1              | 2 INFANTERÍAS<br>POR LÍDER | CARTA DE LÍDER<br>FICHA DE LÍDER<br>4 FICHAS DE ORDEN |
| *3        | 1                | 1              |                            |   |
| 4         | 2                | 2              |                            |   |

\* En partidas a 3 jugadores debes jugar con el modo facción militar. Un jugador toma la carta de Iturbide como líder y el resto de los componentes de una facción disponible.

† Las cartas no elegidas de líder salen del juego.

- 2 Coloca el tablero principal al centro de la mesa.
- 3 Coloca el tablero de popularidad a un costado del tablero principal.
- 4 Toma tus tres fichas de péndulo cada una con un marcador de popularidad, ambas de tu color y colócalas en las filas de en medio del tablero de popularidad (ilustrada con un megáfono). Un péndulo y un marcador por jugador en cada columna. Separa y baraja boca abajo los diferentes mazos de cartas.
- 5 Reparte a cada líder 2 monedas de 1 peso.
- 6 Toma 4 cartas al azar de personajes/eventos fase I y colócalas en el mercado de cartas del tablero principal cara arriba, una carta en cada espacio de mercado. Baraja cara abajo, las cartas restantes de las fases I, II y III.

- 7 Toma al azar 6 cartas del mazo I, 12 caras del mazo II y 6 cartas del mazo III. Las cartas sobrantes regresan a la caja. Separa el mazo II en dos mazos con 6 cartas cada uno (IIa y IIb). Coloca los mazos cerca del mercado, de manera que queden I, IIa, IIb y III separados el espacio aproximado de una carta entre ellos.

Baraja las cinco cartas de S/PV y colocalas al azar, cara arriba al principio, al final y llenando los tres espacios entre los mazos I, IIa, IIb y III.

Esta línea de cartas se le llama abastecimiento de cartas.

- 8 Ahora gira todos los grupos de cartas de los diferentes mazo, de manera que todos los mazos queden cara arriba (ver imagen):
- 9 A un lado del tablero coloca las monedas, las tropas, los marcadores de dominio y las fortalezas.
- 10 Coloca los 2 marcadores de PV sobre el tablero en la casilla 0 del contador de puntos de victoria (PV).

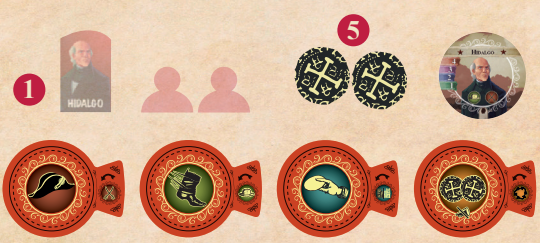
### II COLOCA LA FICHA DE LÍDER Y DOS INFANERÍAS EN LAS SIGUIENTES PROVINCIAS EN EL MAPA:

| LIDER Y SU PODER ESPECIAL   | FICHA E INFANTERÍA       | 2DA INFANTERÍA           |
|---|--------------------------|--------------------------|
| <b>Hidalgo.</b> Además de atacar puedes reclutar una infantería.    | <b>Gto. / Valladolid</b> | <b>Nuevo Santander</b>   |
| <b>Morelos.</b> Además de atacar puedes comprar una carta.          | <b>Yucatan</b>           | <b>Gto. / Valladolid</b> |
| <b>Calleja.</b> Además de atacar puede marchar.                     | <b>Reino de España</b>   | <b>Zacatecas</b>         |
| <b>Venegas.</b> Atacas y puedes subir popularidad pagando \$1 peso. | <b>Puebla</b>            | <b>Reino de España</b>   |

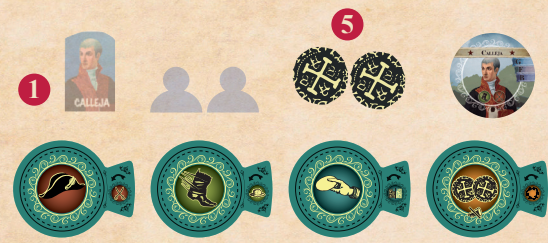
\*Para modo facción militar para 3 jugadores consulta adelante.

# CONFIGURACIÓN 2 JUGADORES

¡AHORA TODO ESTA LISTO PARA COMENZAR A JUGAR!  
Comienza cualquier jugador insurgente.



Area de jugador Insurgente



Area de jugador Realista

**Regla:** La orden "clonar orden" siempre comienza cara abajo. Los jugadores pueden elegir la cara del resto de sus órdenes al inicio del juego.

**Importante:** Todos los elementos de los jugadores son públicos. Las cartas, las monedas y las fichas de orden deben estar visibles en el área de cada jugador.

Para las primeras partidas recomendamos comenzar con las caras hacia arriba de las fichas: Reclutar, Fortaleza, Entrenar e \*Impuestos (ver imagen).

**5.** La ficha de líder, la carta de líder, las órdenes, las infanterías y dos monedas serán los elementos iniciales de cada jugador.

# COMIENZA LA PARTIDA

El jugador inicial hace una acción y pasa el turno al siguiente jugador del bando contrario.

En una partida a 4 jugadores se recomienda que estos se sienten de forma alternada entre insurgentes y realistas para facilitar el orden de turno.

Para partidas a 3 jugadores usa el modo facción militar el cual se explica adelante.

En una partida a 2 jugadores, juegan el insurgente y el realista alternadamente.

## EN MI TURNO

**En tu turno puedes hacer 1 acción: A, B, C o D las cuales se mencionan a continuación.**

**Todas las acciones están relacionadas con las fichas de orden.**

Las ordenes se colocan sobre las provincias y eventualmente se acumularán unas sobre otras, por lo que hay que girarlas un poco dejando expuesta la pestaña, así vemos cuantas son y a que facción pertenecen.



*Ejemplo: Fernando jugador azul tiene colocadas dos ordenes y Jesús (rojo) solo una.*

## A- ACTIVAR UNA ORDEN:

Coloca una orden en una provincia en la que tengas presencia.

## B- ACTIVAR UNA CARTA CON UNA DE TUS ORDENES DISPONIBLES:

Coloca una orden cualquiera en una provincia en la que tengas presencia, la ficha de orden no se activa.

Después colocas la carta a activar sobre la orden. Algunas cartas indican que necesitan ciertos requisitos para activarse. Ejemplo, la carta de líder se usa solo en la provincia en la que está la ficha de líder.

## C- RECUPERAR FICHAS DE ORDEN Y CARTAS DE PERSONAJE:

Con cuidado toma tus ordenes del tablero (y tus cartas, si las hubiera), gira las ordenes a su cara opuesta, incluyendo las que se usaron para activar cartas. Las caras que queden visibles serán las que el jugador podrá activar en sus próximos turnos. Si eliges recuperar y aún te quedan ordenes en tu área de juego con posibilidad de ser jugadas, pierdes popularidad. Pierdes un nivel por cada orden en tu área de juego.

Al elegir recuperar fichas, debes eliminar la carta más a la izquierda del mercado. Después, todas las cartas se mueven un lugar a la izquierda y se coloca una nueva carta en el espacio libre del mercado con coste de 3 monedas.

## D- REORGANIZAR TUS FICHAS DE ORDEN:

Organiza las ordenes en tu área de juego colocando las acciones que deseas activar cara arriba y luego pasas. No puedes hacer esta acción en 2 turnos consecutivos.

Después de realizar una de estas acciones, termina tu turno y comienza el turno del siguiente jugador. Adicionalmente, en cualquier momento puedes cambiar cualquier carta de tu área de juego por una moneda.

## A- ACTIVAR UNA FICHA DE ORDEN

Hay 4 fichas de orden. Una representa la acción 'reclutar' por un lado y 'marchar' por el otro. Otra indica 'fortaleza' por una cara y 'comprar carta' por la otra. Otra representa las acciones 'atacar' y 'entrenar'. La última ficha simboliza en una cara 'impuestos / saqueo' y 'clonar orden'. En cada turno puedes activar una orden o colocarla para activar una carta. Si tienes presencia en una provincia puedes colocar tantas ordenes como tu fuerza ahí, sin importar si ya hay ordenes de otro jugador.

**FUERZA:** Puedes colocar tantas ordenes en una provincia como la fuerza que tengas ahí.

Una tropa de infantería otorga 1 de fuerza, una de caballería 2 de fuerza, una de artillería 3 de fuerza. La ficha de líder otorga 1 de fuerza y una fortaleza otorga 1 de fuerza adicional.

| FUERZA             |    |  |
|--------------------|----|--|
| Infantería         | 1  |  |
| Caballería         | 2  |  |
| Artillería         | 3  |  |
| Fortaleza completa | 1  |  |
| Ficha de líder     | *1 |  |

| CONTROL  | ORDENES  |
|--|--|
| Tiene el control el jugador que tenga más fuerza en una provincia. En caso de empate nadie tiene el control.<br><i>*La ficha de líder suma 1 a la fuerza pero para ganar control necesita forzosamente una tropa</i> | Puedes colocar tantas ordenes en una provincia como fuerza en ella.<br>Una ficha de líder sola, puede jugar una ficha de orden |

**RECLUTAR:** Coloca una infantería en la provincia donde colocaste la orden o en una provincia adyacente. El barco es considerado provincia, se comunica por líneas marítimas. Restricción: Solo puede haber una tropa por jugador en las provincias.



*Ejemplo: Jorge (azul) desde Yucatan puede colocar una infantería en el barco, en Veracruz o en América Central.*

## MARCHAR

Mueve tu tropa desde la provincia donde colocaste la orden a una provincia adyacente.

Este movimiento puede incluir la ficha de líder en el tablero.

En caso de que el movimiento sea a una provincia en la que se encuentra otra tropa propia, estas pueden intercambiar posiciones, dividirse o unir fuerzas, de manera que una caballería que marcha hacia una provincia con infantería propia puede intercambiar sus posiciones o convertirse en artillería.

**Caballería:** La ficha de caballería puede mover dos espacios, pero debe frenar su avance ante una caballería o artillería adversaria. También debe frenar al llegar al barco, aún si le quedara otro movimiento disponible.



**Ejemplo:** Alex jugador rojo puede mover su caballería a Nueva Galicia y formar una artillería. Otra opción es mantener su caballería y mover hasta dos espacios adyacentes. En cualquier de los destinos antes mencionados puede quedar la ficha de Hidalgo.

**FORTALEZA.** Construye media fortaleza en la provincia en la que colocaste la orden. Si ya había media fortaleza previamente en esa provincia, gira la ficha de fortaleza por su lado completo. Si compartes provincia con jugadores adversarios debes tener igual o más fuerza que ellos para poder construir. Coloca la tropa o la ficha de líder sobre ella. Ganas 1 de fuerza para dominio y 2 niveles de popularidad inmediatamente en cualquier columna. Adicionalmente, te protege de un ataque. Restricciones: Nunca puede haber más de 1 fortaleza por provincia, no se pueden construir más de 12 fortalezas en las partidas.



**Ejemplo:** Pablo (azul) construyó media fortaleza en un turno anterior, Carlos (rojo) aprovecha y termina la fortaleza. Carlos debe colocar su infantería sobre la ficha para indicar que él la controla, recibiendo dos niveles de popularidad.

## COMPRAR CARTA

Al colocar esta orden puedes comprar una carta del mercado pagando las monedas que se indican o teniendo un número (insurgentes) o letra (realistas) que coincida con una de tus cartas a la vista en el tablero (sin orden sobre ella), o en tu área de juego.

Es posible comprar cualquier carta con monedas, incluyendo las de fondo morado o cartas de la facción contraria, excepto las cartas de S/PV, las cuales tienen ilustrado un candado.

Cuando compres una carta colócala en tu área de juego y rellena el hueco moviendo las cartas del mercado hacia la izquierda y reponiendo con una nueva carta, cara arriba, en el espacio con coste de 3 monedas, siguiendo el orden del abastecimiento de cartas. Nunca quedan casillas de cartas vacías en el mercado.

Más adelante se describen en detalle las cartas S/PV.

Recuerda: puedes comprar una carta de una facción enemiga para evitar que esa facción la use.

Después podrás eliminar del juego cualquier carta de personaje/evento de tu área de juego por una moneda del suministro en cualquier momento.

Puedes ganar popularidad extra al comprar carta.

Cuando compras carta con monedas y además la carta coincide con letras (realistas) o números (insurgentes) recibes un nivel de popularidad por cada coincidencia con cartas previas en tu área de juego o en el tablero que estén visibles (sin una orden encima). Si compras la carta por coincidencia y coincide en más de una ocasión, tomas un nivel de popularidad por cada coincidencia extra.

Estos bonos también se ganan con cartas de personaje con fondo morado, las cuales se consideran mixtas.

La popularidad por relación de cartas se cobra inmediatamente en las columnas que el jugador prefiera, ver reglas de popularidad y péndulo más adelante. Temáticamente estas cartas tienen relación histórica entre sí. Hay personajes o proyectos más fáciles de atraer de acuerdo al perfil que va tomando tu facción.

Un jugador no puede tener más de 5 cartas en su área de juego. Al comprar, recuperar o capturar una sexta carta el jugador debe eliminar cualquier carta a cambio de una moneda.



**Ejemplo:** Isaac (rojo) tiene la carta de Hidalgo visible en el tablero y Grito de Dolores en su área de juego. Isaac, que no tiene monedas, usa su orden y compra la carta de Juan Aldama. Aldama coincide con los números 1 y 2 con Hidalgo y con el 2 con Grito de Dolores. Entonces una coincidencia cubre el costo de la carta y con las restantes Isaac sube 2 niveles en el tablero de popularidad. Cada nivel de popularidad se resuelve antes de pasar al siguiente nivel.

## ATACAR

Cuando usas la orden atacar, inmediatamente quitas 1 nivel de fuerza a la tropa atacada, la cual debe estar en la misma provincia en donde colocaste la orden, excepto la artillería, que puede atacar una provincia adyacente (el barco se considera provincia). Si una artillería es atacada, se convierte en caballería, la caballería se convierte en infantería y la infantería sale del tablero.

**Mala fama:** Si en provincia el ejército atacante tiene más fuerza que el ejército que ataca, se quita niveles de popularidad equivalentes a la diferencia de fuerza entre los ejércitos. Si una artillería ataca una infantería, se quita 2 niveles de popularidad. Si ataca una caballería, se quita solo 1 nivel. Si ataca a otra artillería, no pierde popularidad. La fuerza de la ficha de líder y de fortaleza también son considerados.

**Ante un ataque, la fortaleza completa será retirada antes de afectar tropas o a la ficha de líder. La ficha de líder será la última en ser atacada.**

**Atacar en una región donde tienes dominio, eliminar una fortaleza o capturar un personaje o un líder no te penaliza con “mala fama”.** Temáticamente la gente se enfada y deja de apoyar a las facciones que abusan de su fuerza contra enemigos débiles.

**Capturas:** Si una ficha de líder está sin fortaleza ni tropa propia en una provincia y es atacada, entonces la carta del líder es capturada (ver ejemplo abajo). El jugador al que pertenecía el líder capturado pierde 2 puntos de victoria. Si una infantería sin líder es atacada y la provincia contiene una carta de personaje, esta carta es capturada.

El atacante toma la carta del personaje o líder que capturó. Los prisioneros también pueden ser cambiados a otro jugador que esté dispuesto a negociar. Se pueden ofrecer o pedir cartas o monedas libremente que se encuentren en el área de juego de cada jugador. Si una facción recupera la carta de su líder, podrá colocar su ficha otra vez en el tablero con la orden reclutar en su turno. En ese caso, en vez de colocar una infantería, colocará su ficha de líder.

**Si se captura un personaje con fondo morado, podrá ser usado como si fuera propio.**

Eliminando prisioneros: **Los personajes prisioneros pueden ser eliminados a cambio de una moneda del suministro.** Los líderes prisioneros pueden ser eliminados a cambio de 2 PV pero perdiendo 1 nivel de popularidad.



**Ejemplo:** Axel (azul) ataca a Jorge (rojo), que tiene a su ficha de Hidalgo sin tropas. Entonces, la ficha de Hidalgo es retirada y Axel toma la carta de Hidalgo. Jorge pierde, además de su carta, 2 puntos de victoria. En el juego no se pierde popularidad por

capturar líderes o personajes, ya que la infantería tiene la misma fuerza que la ficha de líder. Axel puede decir en cualquier momento eliminar la carta de Hidalgo. A cambio recibiría 2 puntos de victoria y perdería un nivel de popularidad.

## ENTRENAR

Al colocar esta orden, la tropa sube un nivel. Es decir, la infantería se convierte en caballería y la caballería en artillería. Una artillería no puede subir de nivel.

**Nota:** Una facción solo puede entrenar a cuatro caballerías y dos artillerías.



La infantería se convierte en caballería. La caballería se convierte en artillería.

## IMPUESTOS / SAQUEO

Con esta orden tomas 2 monedas del suministro o 3 si la provincia tiene mina (provincia ilustrada con una moneda). Cada vez que usas la ficha de orden impuestos / saqueo pierdes un nivel de popularidad inmediatamente. Si compartes provincia con otro(s) jugador(es) debes ser el de más fuerza para poder usar ahí la orden impuestos/saqueo. Temáticamente los realistas cobran impuestos, los insurgentes saquean bienes de familias ricas, ambas acciones quitan popularidad.



En una provincia con moneda ilustrada (mina) cobras 3 monedas, en una provincia sin moneda cobras 2 monedas. En ambos casos pierdes 1 nivel de popularidad.

## CLONAR ORDEN

Con esta orden puedes replicar cualquier orden de tus fichas pagando 1 moneda, inclusive impuestos / saqueo.

## B- ACTIVAR CARTA

Las cartas se activan sobre provincias con presencia propia. Se activa una carta a la vez, siempre acompañada de una ficha de orden cualquiera.

Primero se coloca la ficha de orden y después la carta. Se coteja que la carta pueda activarse.

Puedes activar tantas cartas en una provincia como órdenes puedas colocar según tu nivel de fuerza.

Los insurgentes pueden activar las cartas con fondo amarillo, los realistas las cartas con fondo azul.

Las cartas con fondo color violeta se consideran mixtas y pueden ser usadas por ambos bandos. Cada carta indica sus habilidades.

Existen 3 tipos de cartas que pueden ser activadas por los jugadores (las cartas de S/PV se activan automáticamente para todos los jugadores al salir del mercado):

**1. CARTAS DE LIDER.** Tienen un icono de cabeza de perfil, se identifican por una estrella al lado de su nombre.

Son cartas iniciales, indican la inclinación de cada jugador ya sea insurgente o realista. Son cartas muy poderosas tienen 2 efectos, los cuales pueden ejecutarse en cualquier orden. Puedes ejecutar sólo 1 efecto. Se usan acompañadas de una orden en la provincia en donde se encuentra su ficha en el tablero. Después de usar una carta de líder esta permanece con su orden en el tablero hasta que el jugador hace la acción recuperar órdenes. Al recuperar órdenes, también se recuperan las cartas de líder.

**2. CARTAS DE PERSONAJE.** Con icono de una cabeza de perfil. Son cartas muy parecidas a las cartas de líder.

Se usan acompañadas de una orden, en una provincia con presencia propia. Las cartas de personaje permanecen en el tablero con su ficha de orden hasta que el jugador que la colocó hace la acción recuperar órdenes. Algunos personajes cambiaron de bando durante la lucha de independencia, estos personajes están representados en el juego con cartas con fondo violeta.

Estas cartas pueden cambiar de jugador (ver adelante recuperar órdenes). Al recuperar órdenes también se recuperan las cartas de personaje.

**3. CARTAS DE EVENTO.** Con icono de rayo. Para activarlas, se coloca una ficha de orden en una provincia con presencia propia. Después, se coloca la carta sobre la orden. El rayo indica que son inmediatas y de un solo uso. Después de activarla, esta carta pasa al descarte y sale del juego.

**Requisitos de uso.** Hay algunas cartas que condicionan su uso, ya sea porque te piden cierto nivel en el tablero de popularidad, que pagues ciertos elementos (monedas, tropas o cartas) o que las juegues en ciertas regiones.

### C- RECUPERAR ÓRDENES

Si el jugador activo ya no quiere o no puede colocar más órdenes entonces debe recuperarlas.

Cuando un jugador recupera órdenes, pasan dos cosas:

- A.** Toma sus órdenes y cartas en el tablero (si las hubiera) y;
  - B.** Elimina la carta a la izquierda del mercado, desplazando las restantes y colocando una carta nueva. Es posible que esta acción active una carta de Suministro/PV (ver más adelante).
- El jugador toma con cuidado sus órdenes y sus cartas de personaje del tablero, las coloca en una pila y las gira por su cara opuesta desplegadas en su área de juego. La cara de la orden que quede hacia arriba será la acción que en un futuro se podrá activar. Las órdenes se giran aún si se usaron para activar cartas. Las cartas de líder y personaje se colocan cara arriba en el área del jugador.

Si eliges recuperar y aún te quedan órdenes en tu área de juego con posibilidad de ser jugadas solas o con carta, pierdes popularidad. Pierdes un nivel por cada orden en tu área de juego.

**Importante:** Las cartas de personaje con fondo violeta recuperadas son analizadas para ver si se unen a otra facción. A la derecha de la carta está impresa su preferencia. Si esta preferencia está empatada con otro jugador, la carta de

personaje se queda con el jugador que la recuperó.

*Temáticamente ese personaje cambia de bando, cómo paso históricamente.*



**Ejemplo:** Esteban (rojo) recupera a José de Iturrigaray, un personaje que prefiere a quién esté en el nivel más bajo de la columna del edificio amarillo (ilustración). Cynthia (verde) está un nivel más abajo que el marcador de Esteban, por lo que Iturrigaray cambia de bando y se une a la facción verde.

**IMPORTANTE:** Después de recuperar órdenes, el jugador elimina la carta del mercado más a la izquierda y coloca una carta nueva del mazo activo, cara arriba, en la casilla de coste de 3 monedas.

Una carta que es empujada fuera del mercado queda eliminada del juego, a menos que sea de S/PV, (ver adelante).

### D- REORGANIZAR ÓRDENES

Si el jugador activo desea colocar una orden diferente a las que tiene activas, puede reorganizar órdenes. Toma las órdenes en su área de juego y las gira a su gusto. Las caras que deje arriba en sus fichas de órdenes serán las que podrá activar en sus siguientes turnos. Después pasará el turno al siguiente jugador.

**Atención:** Al reorganizar órdenes no se modifican las cartas en el mercado ni las órdenes en el tablero de juego. Un jugador no puede repetir esta acción 2 veces consecutivas en sus turnos.

DESPUES DE QUE UN JUGADOR HACE 1 DE ESTAS 4 ACCIONES, EL TURNO PASA AL SIGUIENTE JUGADOR.

### CARTAS DE SUMINISTROS/PUNTUACIÓN (S/PV)

Estas cartas, temáticamente, representan grandes eventos históricos. Después de salir del mercado por la izquierda, cuando un jugador recupera órdenes, las cartas de S/PV se activan automáticamente. Pueden penalizar, ya que solicitan suministros para nuestras tropas, como sucede en cualquier confrontación bélica. Los suministros se consiguen con buena popularidad y con dinero.

Si no puedes abastecer a tus tropas, estas serán retiradas del tablero.

Estas cartas también premian, otorgando importantes PV, necesarios para inclinar la balanza y ganar la partida. Después de ajustar los suministros, premiará a las facciones que tengan control en provincias específicas (indicada en la carta), así como a los que estén controlando provincias importantes marcadas con estrellas de PV.



## ACTIVACIÓN DE CARTA DE S/PV.

Una vez que el jugador que activó la carta de S/PV termina su acción “recuperar órdenes”, se coloca la carta de S/PV visible a un lado del tablero.

**Revisando suministros:** El jugador que activó la carta cuenta el número tropas que tiene en el tablero. Las debe suministrar. Las monedas y los niveles positivos de popularidad (en la mitad superior del tablero de popularidad) pueden suministrar tropas. Para abastecer una tropa, paga un peso o baja un nivel positivo de popularidad en cualquier columna. Se paga solo un suministro por tropa, sin importar su fuerza. **La ficha de líder no necesita ser suministrada.** Las provincias que no se puedan o no se quieran suministrar se perderán y el jugador deberá retirar sus tropas no suministradas. Las fortalezas vacías permanecen en su provincia, ya que pueden ser tomadas por otra facción.

-Recuerda que puedes cambiar cartas de tu área de juego por monedas, y eventualmente pagar suministros.

El jugador que tiene provincias no suministradas elige qué provincias son abandonadas. Una vez que el jugador que activó la carta de S/PV ajusta sus suministros, hacen lo mismo el resto de los jugadores, siguiendo el orden de turno.



**Ejemplo:** Es el turno de Alex (rojo), que no tiene monedas para pagar suministros. Alex baja 3 niveles de popularidad y sacrifica una carta de su área de juego para pagar un peso, cubriendo 4 suministros. Después, decide eliminar la caballería de Zacatecas, ya que quedó una tropa sin suministrar.

Después de ajustar los suministros de todos los jugadores, se procede a la fase de puntuación.

**Control.** Tiene el control el jugador que tenga más fuerza en una provincia.

\* La ficha de líder suma 1 a la fuerza, pero necesita forzosamente una tropa (infantería, caballería o artillería). La infantería otorga 1, la caballería 2 y la artillería 3 puntos de fuerza. Una fortaleza otorga 1 punto de fuerza (ver tabla).

## PUNTUACIÓN CON CARTAS DE S/PV.

Comenzando por el jugador que activó la carta se otorgan PV. El control de una provincia se logra teniendo más fuerza que cualquier otro jugador (ver tabla de fuerza). Si las fuerzas son iguales esa provincia no otorga PV.

1. Quién tenga control en las provincias con estrella de PV impresa tomará 1 PV (o 2 PV en México Capital), moviendo su marcador de PV en el tablero principal. Repite este procedimiento con todas las provincias el tablero con estrella.

2. Después, revisa cada provincia de la región ilustrada en la carta de S/PV. Quién tenga el control, tomará 2 PV adicional por provincia controlada.

3. Por último, revisa si hay jugadores con dominio en regiones (adelante). Si los hay estos jugadores tomarán PV adicionales según las estrellas de PV impresas en la región que dominan.



*Rebelión en Cistell, además de puntuar todas las provincias con estrella en el tablero y los dominios, puntúa las 3 regiones con la hoja de tabaco con fondo verde al sur-este del mapa.*

En partidas a 4 jugadores no se suman las fuerzas de jugadores de la misma facción. El control lo gana 1 solo jugador, aunque los PV sí se suman entre las facciones afines. Recuerda que sólo hay dos marcadores de PV. Los 2 jugadores insurgentes usan el marcador con la bandera trigarante y los 2 jugadores realistas usan el marcador con la bandera realista.

Una vez que una carta de S/PV se activó, ésta sale del juego y el turno continúa con el siguiente jugador al que activó la carta.

## DOMINIO DE REGIÓN

Cuando un jugador tiene control en todas las provincias de una región se considera que tiene dominio, inmediatamente gana el premio por dominio de esa región (ver adelante). Si un jugador mantiene el dominio después de pagar suministros al activarse una carta de S/PV ganará PV adicionales iguales a las estrellas de PV impresas en la región que domina. En partidas 4 jugadores el jugador debe cumplir las condiciones solo, no se acumulan las fuerzas aliadas.

La ficha de líder no puede controlar sola una provincia. Es necesario que la acompañe una tropa de su facción.

En caso de empate en una provincia, se considera que ningún jugador tiene control sobre ella.

Una vez que una carta de S/PV se activó, ésta sale del juego y el turno continúa con el siguiente jugador al que activó la carta.

## PREMIO POR DOMINIO **D**

Cuando un jugador logra el dominio de una región, reclama inmediatamente: las monedas y los PV impresos (estrellas) en la región, además de un nivel de popularidad por cada media fortaleza construida es esa región (dos niveles por una fortaleza completa) sin importar si la construyó alguien más. Después, coloca una ficha de dominio sobre una provincia de esa región. Esto indica que esa región ya no dará premio por dominio en el futuro, a menos que durante la partida se queden sin tropas todas las provincias de esa región. En ese caso se retira el marcador y la región estará disponible para cobrar dominio otra vez.

## TABLERO DE POPULARIDAD

El tablero de popularidad tiene 3 columnas: ilustración, militar e iglesia. Representan las principales áreas de influencia de la época. Los marcadores de popularidad y sus respectivos péndulos comienzan en la zona neutra del tablero (zona gris con megafonos). Estos se mueven de acuerdo a lo que sucede en la partida. La zona superior otorga beneficios, indicados en cada una de las casillas en las que el marcador y su péndulo van ascendiendo. La zona inferior penaliza, con efectos indicados en cada una de las casillas por las que los marcadores y su péndulo van descendiendo.

Al comenzar a moverse, el marcador y el péndulo se desplazan juntos. Cuando el movimiento de un marcador es contrario a su movimiento anterior, el péndulo se queda quieto y solo cambia de nivel el marcador. De esta manera, si más adelante en la partida el marcador vuelve a cambiar de dirección y alcanza casillas donde ya había estado el péndulo no toma el beneficio o no es penalizado nuevamente. Esto regla busca limitar la táctica de bajar y subir continuamente, para activar repetidas veces un bonificador.

### PRESENTANDO EL PÉNDULO









Cuando un marcador no está en la misma casilla que su péndulo y rebasa la zona neutral con su movimiento, llegando a una nueva casilla con efecto en el área opuesta al péndulo (superior o inferior), ese jugador recibe el beneficio o la penalización a la que acaba de llegar, tras lo cual el péndulo de ese marcador oscila, colocándose ahora bajo el marcador en esa nueva posición. Las casillas que antes estaban inactivas en la zona opuesta, porque ya las había alcanzado el péndulo, se vuelven a activar, ya que ahora el péndulo está en la zona contraria.



**Ejemplo:** Alejo (jugador azul) perdió dos niveles de popularidad por un ataque que realizó. Elige bajar los dos niveles en la primera columna (ilustración). Su marcador rebasa la zona media del tablero, de manera que el péndulo se reubica bajo el marcador. Mientras el marcador este ahí, Alejo no podrá usar la orden de marcha.

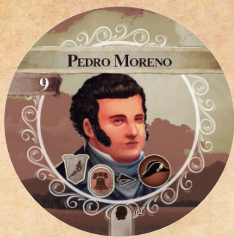
Otra forma de resetear el péndulo es llegar a la parte más alta o más baja en las columnas de popularidad. Cuando se llega a la casilla más alta, se recibe 1 PV y se colocan el péndulo y el marcador nuevamente en la zona neutral de esa columna. Cuando se llega a la casilla más baja de la columna, pasa lo mismo, con la diferencia de que, en vez de ganar 1 PV, se pierde. **Nota:** toma en cuenta que los niveles de la parte superior te sirven para suministrar.

### SIMBOLOGÍA ESPECIAL EN EL TABLERO DE POPULARIDAD

-  Ganas una moneda y compras carta.
-  Atacas con una tropa en el tablero siguiendo las reglas de "mala fama".
-  Eliges un jugador y este debe cambiar una de sus infanterías del mapa por una tuya.
-  Eliges a un jugador y este debe perder una popularidad a su elección.
-  No puedes usar la orden marchar.
-  No puedes usar la orden atacar.
-  Pierdes otro nivel de popularidad a tu elección.
-  Elige un jugador, cambias una infantería del mapa tuya por la de ese jugador a tu elección.

## SIMBOLOGÍA DE CARTAS ESPECIALES

Los símbolos de  $\leq$  o  $\geq$  que muestran algunas cartas señalan condiciones que deben cumplirse para poder utilizar dichas cartas. Indican que, para poder activar la carta, debes estar igual o más abajo ( $\leq$ ) o igual más arriba ( $\geq$ ) en el ámbito que en ella se especifica respecto a los otros jugadores. **Ejemplos:**



## PUNTOS DE VICTORIA Y FIN DE JUEGO

### CONDICIONES DE VICTORIA Y FIN DE JUEGO

El juego termina si se cumple alguna de las siguientes 4 condiciones:

1. Si un bando adelanta por 10 PV o más al bando opuesto. El bando con más PV gana la partida.
2. Si un jugador tiene control en cada una de las tres provincias con banderas enemigas, gana la partida.
3. Si una facción llega o pasa los 30 PV gana la partida (el excedente de PV indícalo girando el marcador). Si se llegó por medio de una carta de S/PV, se hace la puntuación completa y la partida termina inmediatamente, ganado la facción con más PV.
4. Al activarse la última y quinta carta de S/PV.

*El jugador con más PV ganará la partida.*

*En caso de empate, ganará el bando con más capacidad de suministro (popularidad y pesos). Si el empate continúa, ganará el que controle más provincias con banderas. Si el empate persiste, ganará el jugador que controle más provincias. Finalmente, si el empate continúa, ganarán los realistas.*

**Pedro Moreno:** Solo se puede usar para entrenar en las provincias ilustradas con antorcha y campana.

**Congreso Constituyente:** Debes sacrificar una carta de tu área de juego a cambio de 2 PV.

**Esclavitud Abolida:** Debes tener menos monedas o estar empatado con el jugador más pobre, entrenas y construyes.

**Excomulgados:** Solo se puede usar si estas igual o más alto que los otros jugadores en la columna de iglesia del tablero de popularidad. Elige un jugador, debe perder 3 niveles de popularidad a su elección.

**Indultos:** Paga una moneda y un nivel de popularidad para que otro jugador tenga que perder una carta a su elección.

**Evangelización:** Puedes hacer dos acciones de reclutar en provincias con diferente símbolo de región adyacentes a la provincia en donde activaste la carta.

**División de la Iglesia y División de Castas:** Solo se pueden usar si estas más alto o más bajo que los otros jugadores en la columna de iglesia o de ilustración del tablero de popularidad (si estas empatado no podrás usar esta carta). División de la Iglesia te da 2 PV y con División de Castas recibes un peso y puedes comprar hasta dos cartas.

**Santa Anna.** Con Santa Anna subes un nivel de popularidad en la columna de iglesia, además puedes atacar. Las cartas ilustradas con popularidad e icono de edificio, indican que subes un nivel de popularidad en esa columna cuando las activas (otro ejemplo es Iturbide, que sube en la columna militar).

### ¿SE PUEDE ELIMINAR A UN JUGADOR?

No hay eliminación definitiva de jugadores. Si durante la partida un jugador pierde todas sus piezas en el tablero, inmediatamente pierde una popularidad y reorganiza sus fichas de orden.

Cuando sea su turno, podrá hacer 2 acciones: reclutar una infantería en una provincia con bandera afín, sin necesidad de colocar orden, y otra más con sus fichas de orden y cartas, si las tuviera.

## MODO FACCIÓN MILITAR ENCABEZADA POR ITURBIDE

**Este modo de juego es especial para partidas a 3 jugadores.**

*Iturbide, con una gran trayectoria militar al servicio del ejército realista, decide formar alianzas secretas con los insurgentes. Por medio del Plan de Iguala propone igualdad e independencia a las guerrillas insurgentes y le ofrece el monopolio al alto clero católico, que estaba dolido por la aprobación en España de la Constitución de Cádiz, que le quitaba privilegios. Su llamado tiene aceptación y logra una poderosa alianza para después*

volverse contra del gobierno español, que poco pudo hacer para impedir la independencia de Nueva España. Este modo de juego integra a esta peligrosa facción, que bien puede ganar sola o beneficiar a una facción cualquiera, según le convenga.

Entra una tercera facción, “**la militar**”, encabezada por Iturbide. Esta facción distribuye los PV que logra entre las facciones (insurgente o realista). Los puntos que va otorgando de esta manera se van sumando, con marcadores de PV militares, tratando de otorgar más PV a la facción ganadora, a fin de ganar en conjunto con ella.

**Primero el jugador insurgente y el realista eligen una facción al azar.**

**Después la facción militar toma los elementos de uno de los dos ejércitos restantes.**



Componentes de una facción no elegida

### COMPONENTES EN JUEGO PARA LA FACCIÓN MILITAR

- 1 Ficha de líder de Iturbide.
- 1 Carta de Iturbide.
- 1 Marcador de aliado.
- 16 Marcadores de PV militares, de color violeta (6 de 5PV y 10 de 1PV).
- \*3 Marcadores de popularidad.
- \*3 Marcadores de péndulo.
- \*4 Fichas de órdenes.
- \*10 Tropas de infantería.
- \*4 Tropas de caballería.
- \*2 Tropas de artillería.
- \* De una facción no elegida.

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**El tercer jugador representa a la facción militar y toma:**

- **La carta y la ficha de líder de Iturbide.** La carta la coloca en su área de juego y la ficha en la provincia México-Capital del tablero.
- **Dos infanterías.** Una se coloca en la provincia México-Capital y la otra en el barco en el tablero principal.
- **Los tres marcadores de popularidad sobre sus respectivas fichas de péndulo.** Coloca ambas fichas en cada casilla con el megáfono, en el tablero de popularidad.
- **Las cuatro fichas de orden,** colocando la cara clonar orden hacia abajo y las otras, con las caras que quiera activar al principio hacia arriba, en su área de juego.
- **Dos monedas de 1 peso,** colocándolas en el área de juego.

**Deja a un lado del tablero las fichas de PV militares y el resto de las tropas.**

La partida se continúa preparando de forma normal, según el reglamento.

Las reglas son las mismas excepto por los siguientes cambios:

**El orden de turno será: jugador insurgente, realista y militar.**

- La facción militar solo podrá activar cartas con fondo violeta y de facción aliada si la tuviera (ver adelante).
- Cuando una carta de S/PV se activa, la facción militar recibe tantos marcadores militares de PV como puntos obtenidos.
- La facción militar toma sus marcadores y los reparte entre las dos facciones. No puede entregar más de 2/3 de PV a una sola facción. Si gana 1 PV, no entrega marcador. Si gana 2 PV o más el jugador militar reparte según la siguiente tabla:

### Tabla para repartir PV por la facción militar

| PV        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Facción 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Facción 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3  |

### ALIADOS

Se cuentan los marcadores de PV militares otorgadas a las facciones. La facción con más PV militares se convertirá en “aliada” a la facción militar. La facción militar coloca el marcador de aliado con la cara de la facción aliada hacia arriba, en su área de juego. A partir de ese instante, la facción militar podrá usar las cartas de esa facción, además de las cartas con fondo violeta. En caso de que la suma de los PV militares sea igual entre las facciones insurgentes y realista, se considera que la facción militar no tiene aliados y solo podrá activar cartas con fondo violeta.

### FIN DE JUEGO

- Gana una facción regular si después de que la facción militar entregue marcadores PV y esta tiene 6 PV o más que la otra en el marcador de PV en el tablero. Si esta condición se cumple, esta facción se declara ganadora, ignorando a la facción militar.

-Gana la facción militar inmediatamente si logra controlar 4 regiones con bandera en el mapa.

- Gana la facción militar y una regular si se terminan las cartas y la facción tiene más PV y más marcadores de PV militares. En caso contrario gana la otra facción ignorando a la facción militar.

Si la facción militar otorgó la misma cantidad de PV militares a las dos facciones al final del juego, no podrá ser ganadora y la victoria se disputará entre las facciones regulares con las reglas clásicas. Si ninguna de las condiciones anteriores se cumple, la partida continúa.

**Nota:** Los PV que otorga la facción militar son públicos, igual que todos los componentes en el área de los jugadores.

## MODO SOLITARIO

Patria Libre cuenta con un modo solitario imitando una partida a dos jugadores. Este modo le ofrece un interesante e impredecible contrincante con inteligencia artificial inspirado en el Solo System de Chad Mestdagh. Cabe señalar que este modo de juego es flexible y abierto a la interpretación. Un mazo de cartas con diferentes personalidades y preferencias que aparecen aleatoriamente marcará las acciones y estrategias de la inteligencia artificial.

Componentes adicionales para el modo solitario.

**-20 Cartas de personalidad.**



### Reglas para modo solitario.

Primero se configura la partida como si fueran a jugar dos jugadores uno insurgente y uno realista.

Puede elegir cualquier bando, tomando en cuenta que si la inteligencia artificial (IA) es la facción insurgente, ella tomará el turno primero

El jugador con IA comenzará con la cara de la orden "clonar orden" hacia arriba, el resto de las ordenes elíjalas usted a discreción.

Barajee el mazo de cartas de modo solitario y colóquelas cara abajo a un lado del tablero.

Su turno transcurre de manera normal con las reglas básicas.

### TURNO DEL JUGADOR CON IA

Tome y revele una carta de personalidad, esa personalidad indicará la acción preferente de la IA indicando con que estilo está jugando el oponente. La carta tiene iconos sugerentes alrededor en la parte superior. La acción preferente es la que está sobre la lengüeta a la izquierda. Si esta acción no se puede realizar o resulta muy ilógica (apelamos a su sentido común), pase a la

siguiente sugerencia a la derecha, hasta hacer una acción acorde a la personalidad de la carta.

En ocasiones, le va a sugerir un ataque, movimiento u otra acción relacionada con la geografía del tablero. Si tiene una opción muy obvia elija esa, por ejemplo, dominar una región próxima a puntuar. Si no, elija según las preferencias de regiones indicadas en la carta.

Si en un punto se estima que hay varias opciones igualmente aceptables a realizar por el oponente, simplifique las suposiciones a solo dos y numérelas como opción 1 y opción 2. Luego, pregunte al oponente: ¿vas a hacer la opción 1? Tome una nueva carta del mazo solo y si esta tiene una calificación positiva en la lengüeta de la derecha, el oponente lleva a cabo esa acción; si es una x, el oponente ejecuta la opción 2.



Si al oponente sólo le quedan órdenes o cartas que requieren dinero y no cuenta con suficiente, entonces elija la acción girar órdenes y coloque todas las órdenes por su cara opuesta.

### EL USO DE LAS CARTAS ES PRIORITARIO PARA EL Oponente

Es decir, si su preferencia es atacar, trate de usar su carta de líder (todas atacan) u otra carta de ataque, si la tuviera, antes de usar la orden. Las órdenes que usará el oponente para activar cartas se eligen en sentido inverso a sus preferencias. Es decir, para activar cartas, gasta órdenes eligiéndolas de derecha a izquierda, según su carta.



**Ejemplo:** La IA está jugando con los realistas. Abad la personalidad activa, tiene preferencia por comprar carta y tiene a Bataller que lo permite. El oponente activa la carta con la orden cobrar impuestos según la orden que le interesa menos según la carta de Abad. (En este caso cobrar impuestos).

Si no hay cartas que activen sus preferencias, entonces usa sus órdenes. Si sus últimas opciones son alguna de sus últimas cuatro preferencias (del centro de la carta a la derecha), entonces hace la acción de recoger órdenes de manera tradicional y toma un nuevo turno inmediatamente. Tenga muy en cuenta la popularidad como ayuda para lograr las preferencias del oponente de forma indirecta. Por ejemplo, tiene un oponente con preferencia por entrenar y se da cuenta que, construyendo una fortaleza, logrando un dominio o comprando una carta afín puede avanzar en la columna militar de popularidad y entrenar una tropa. Entonces, podría elegir una de esas opciones.



Cuando se trate de subir o bajar popularidad, use las preferencias en la carta. La opción a la izquierda es preferente para el oponente. Cuando suba dos o más niveles, reparta de uno en uno, de izquierda a derecha. Igual cuando baje, pero de derecha a izquierda.



Si la carta de personalidad dice “Igual que el anterior”, repita la última personalidad activa. Esto le da coherencia al jugador con IA y lo vuelve más consistente, a pesar de que siga siendo, en esencia, impredecible.

En resumen, se juega como una partida normal a dos jugadores, donde usted tiene pistas del oponente y sus preferencias y con ellas decide sus acciones. La única ventaja mecánica del oponente es que, cuando hace la acción recoger órdenes, toma inmediatamente un nuevo turno.

Las condiciones de victoria para ambos jugadores aplican según las reglas clásicas. Disfrute la experiencia, se llevará interesantes sorpresas.

## TERMINOLOGIA

**ABASTECIMIENTO DE CARTAS:** Línea de cartas ordenadas cerca del mercado, según la configuración inicial.

**BANDERA:** Icono en algunas provincias que indica los bastiones de los dos bandos participantes en el juego (insurgentes y realistas).

**CARTA DE EVENTO:** Carta de un uso que representa un suceso histórico que otorgan ciertos efectos indicados en la misma carta.

**CARTA DE LÍDER:** Cartas que activan los poderes de los líderes de las facciones, solo se puede usar donde está la ficha de líder en el tablero.

**CARTA DE PERSONAJE:** Cartas permanentes que representan personajes históricos con ciertas habilidades y condiciones indicados en la misma carta.

**CARTA DE S/PV:** Cartas que solicitan pagar suministros para las provincias con tropas con niveles de popularidad “positiva” o monedas. Además, otorgan PV en las provincias con estrella, en provincias con determinado símbolo y en regiones con dominio.

**CONSTUIR:** Acción de colocar la ficha de media fortaleza, o girarla por su lado completo si es que ya estaba comenzada, otorgando 2 niveles de popularidad y 1 punto de fuerza.

**CONTROL:** Estatus de una facción al tener una única tropa o las de mayor fuerza en una provincia.

**DOMINIO:** Cuando una facción tiene control de todas las provincias de una región.

**ESTRELLAS:** Iconos en el tablero o en algunas cartas relacionados con ganar puntos de victoria.

**FICHA DE LÍDER:** Ficha en el tablero que indica en donde está el líder y a su vez en donde se puede usar su carta.

**FORTALEZA:** Construcción defensiva que cuando se completa otorga 2 niveles de popularidad, 1 punto de fuerza y cuando es atacada absorbe un impacto saliendo del juego.

**FUERZA:** Puntos que se obtienen por tropas, fortalezas y/o fichas de líder.

**MALA FAMA:** Situación ante un ataque de una tropa a otra más débil que produce que la primera pierda puntos de popularidad, equivalentes a la diferencia entre sus fuerzas.

**MERCADO:** Los cuatro espacios para cartas en la parte superior del tablero principal para comprar cartas con el coste indicado en su parte inferior.

**MONEDAS:** Monedas de plata equivalentes a 1 peso y de oro equivalentes a 3 pesos necesarias para comprar cartas, pagar suministros o activar algunas cartas.

**NIVELES DE POPULARIDAD:** Puntos que se ganan o se pierden en las casillas tablero de popularidad con diferentes efectos según la casilla indicada.

**PENDULO:** Ficha que acompaña al marcador de popularidad, hasta que este cambia de dirección indicando que efectos se han activado previamente.

**PRESENCIA:** Cuando se tiene desplegada una tropa o una ficha de líder en una provincia con o sin enemigos.

**PROVINCIA:** Espacio delimitado en el mapa que contiene iconos de región (campana, antorcha, corona, tabaco o barco), bandera, estrella, moneda y/o puerto.

**PUNTOS DE VICTORIA (PV):** Puntos con los que se gana la partida, generalmente se obtienen con cartas de S/PV. Están indicados con estrellas.

**REGIÓN:** Conjunto de 3 o 4 provincias que comparten el mismo icono impreso (antorcha, campana, corona, tabaco o barco).

**SUMINISTRO:** La necesidad del jugador de cubrir cada presencia en las provincias con puntos de popularidad “positivos” o pagando una moneda por cada tropa que se quiera conservar.

**TABLERO:** Mapa de Nueva España y España con las cinco regiones en donde se representarán las batallas y los eventos de la lucha de Independencia de México. En su parte superior contiene también el mercado de cartas. En su parte inferior tiene el marcador de PV de los bandos participantes.

**TABLERO DE POPULARIDAD:** Tablero en retícula que otorga bonificaciones o bien las quita según el movimiento de los marcadores durante el juego.

**TROPA:** Piezas de juego que representan la milicia. Hay de tres rangos infantería, caballería y artillería.

# EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Ejemplo de puntuación: Stephen tiene la facción azul y Kevin la roja.  
Después de ajustar suministros se reparten PV con la carta Batalla Puente de Calderón.



## A. Puntuación por provincias importantes:

Kevin recibe 2PV por México-Capital. Stephen recibe 1PV por Veracruz, 1PV por Reino de España y 1PV por Estados Unidos. América Central no otorga PV ya que hay un empate (infantería 1 + Calleja 1 contra caballería de fuerza 2). Subtotal Kevin 2PV, Stephen 3PV.

## B. Puntuación por evento de región:

Stephen recibe 2 PV por Zacatecas. Nueva Galicia no da PV (las fuerzas están empatadas). Kevin recibe 2 PV por Valladolid. Subtotal Stephen 2 PV, Kevin 2 PV.

## C. Puntuación por dominio:

El único dominio lo tiene Kevin por la región de la capital (icono de corona). Recibe 2 PV por las 2 estrellas ilustradas en México-Capital. Subtotal Kevin 2 PV.

Total de PV por esta carta: Stephen 5 PV, Kevin 6 PV.



Kevin

Stephen

## FUERZA

|                    |    |  |
|--------------------|----|--|
| Infantería         | 1  |  |
| Caballería         | 2  |  |
| Artillería         | 3  |  |
| Fortaleza completa | 1  |  |
| Ficha de líder     | *1 |  |

## CONTROL

Tiene el control el jugador que tenga más fuerza en una provincia. En caso de empate nadie tiene el control.  
*\*La ficha de lider suma 1 a la fuerza pero para ganar control necesita forzosamente una tropa*

## ORDENES

Puedes colocar tantas órdenes en una provincia como fuerza en ella.  
Una ficha de líder sola, puede jugar una ficha de orden

# PATRIA LIBRE

THE STRUGGLE FOR  
MEXICAN INDEPENDENCE



## CRÉDITOS

**Malinche Games agradece a todos los que probaron y revisaron el juego:**

Cynthia Padilla, Kenia Sánchez, Ana, Christopher Esparza, Francisco Esparza, Daila Sánchez, Cris Tovilla, Lourdes Madelo, Jorge Avalos, Diana González, Caboo Hunter, Erandí Aguayo, Yael Ramírez, Andrés de la Cruz, Esteban Liberto, José Cruz Cordoba, Lidia Cruz, Queto Martínez, Victor León, Aurora Rosette, Diana Hernández, Pepe Macba, Majo Audelo, Rub HS, Nat, Lis Luna, Carlos Esparza, Samuel Sánchez. **Gracias especiales para:** Isaac Sánchez, Victor Robles, Kevin Chavez, Dereck, Axel Cisneros, GNG, JugandoAndo, Alexandra Crivellaro, DeMesaGamer, Jesus Berber, Margo Escamilla, Pablo Opazo, Aventureros Ludicos, Bits y Cartones, Jorge Olayo, Alejandro Martin del Campo, William Sofo por su valiosos apoyo.

**Traducción inglés:** Stephen Rynerson. **Traducción francés:** Tonio Alquier. **Traducción alemán:** Daniel Bernsen.

**Diseño:** Saúl Sánchez. **Diseño Gráfico:** Alejo Feola. **Ilustración:** Crazy Plub Studio, Carlos Chable, Araire.

**Video KS:** Fer Merida. **Escultura 3D:** Gnomosapiens, Carlos H. Rdz. **Copyright ©**

EDITADO POR:

