

# Nobles en duelo

Jesse Carlucci, *3J Games*\*

Traducido por Jorge Alonso\*\*  
Vigo, 3/2006 — v1.0.1

## Índice

<b>1. Nobles duelistas</b>	<b>1</b>
1.1. Preparación del juego . . . . .	1
1.2. Acciones del turno . . . . .	1
1.2.1. Generar recursos . . . . .	2
1.2.2. Gastar recursos . . . . .	2
1.2.3. Anunciar un duelo . . . . .	2
1.2.4. Resolver el duelo . . . . .	2
1.3. Habilidades . . . . .	2
1.3.1. Del palo . . . . .	2
1.3.2. De las cartas numeradas . . . . .	2
1.4. Los nobles . . . . .	3
1.5. Fin del juego . . . . .	3
<b>2. Expansión nº 1</b>	<b>3</b>
2.1. Nobles v2.0 . . . . .	3
2.1.1. Reglas del comodín . . . . .	3
2.2. Habilidades del palo v2.0 . . . . .	3
2.3. Reglas opcionales y variantes . . . . .	4

## 1. Nobles duelistas

### 1.1. Preparación del juego

**Jugadores:** 2.

**Materiales necesarios:** Baraja francesa de 52 cartas, dados de 6 caras, y contadores.

*Nobles duelistas* es un juego de cartas único y estratégico que contiene mucha más profundidad que los juegos normales de apuestas típicamente jugados con mazos de 52 cartas. Jotas, reinas y reyes son tus valiosos luchadores que desafían a los nobles de tu oponente

\*<http://www.freewebs.com/3jgames>

\*\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

a duelos de espada en un esfuerzo por eliminarlos del juego.

**1** Primero, separa las cartas en dos mazos, uno que contiene jotas, reinas y reyes, y un mazo mayor que contiene el resto de las cartas numeradas. Estos mazos serán referidos como el *mazo noble* y el *mazo numérico* a partir de este punto. Cada jugador recibe aleatoriamente 6 cartas del mazo noble, entonces selecciona 3 nobles para poner enfrente de él (esta área es el patio del jugador, todos los nobles que controle serán colocados aquí). Cada jugador puede tener cualquier mezcla que desee de jotas, reinas y reyes (incluyendo múltiples copias del mismo noble). Las restantes 6 cartas nobles que no fueron seleccionadas se barajan y se convierten en el mazo noble para su uso posterior en el juego. Utilizar por acuerdo mutuo un método para determinar quién empieza, entonces cada jugador recibe 6 cartas aleatorias del mazo numérico y el juego está listo para empezar. Los jugadores alternan turnos empezando con el primer jugador.

### 1.2. Acciones del turno

Orden del turno:

1. Comienzo de las acciones del turno.
2. Generar recursos.
3. Gastar recursos.
4. Anunciar un duelo.
5. Resolver el duelo (combate).

### Comienzo de las acciones del turno

Estas incluyen la habilidad del rey, cartas de mejora permanente y habilidades específicas de cada palo.

### 1.2.1. Generar recursos

Cada jugador genera 1 recurso en su turno (los recursos se marcan mediante contadores). Además, un jugador puede descartar de su mano 3 cartas del mismo palo para generar 3 recursos.

### 1.2.2. Gastar recursos

Cada jugador en su turno puede gastar 1 recurso para coger 1 carta (límite 3 cartas por turno). Todos los recursos deben ser gastados antes de coger cualquier carta (por ejemplo, no puedes gastar 1 recurso, mirar tu carta, y entonces decidir coger otra; es todo una acción). Cada jugador podría también gastar 5 recursos para coger un nuevo noble del mazo noble y ponerlo en su patio.

### 1.2.3. Anunciar un duelo

Cada jugador puede hacer 1 duelo en su turno. Anuncia qué noble estás usando y a qué noble de tu oponente deseas retar. Tu oponente puede gastar 2 recursos para cambiar el objetivo de tu reto a un noble distinto de su patio. Si no cambia el objetivo del duelo, tu noble y el noble que elegiste comienzan un duelo. Empújalos hacia delante para indicarlo.

### 1.2.4. Resolver el duelo

Tanto el atacante como el defensor suman un subtotal de la fuerza total de su noble. Esto incluye su número de fuerza normal, cualquier modificador o bono que reciben, y la suma de la tirada de un dado de 6 (coloca el dado sobre tu noble para ayudar a recordar los bonos que está recibiendo). Cada jugador entonces anuncia la fuerza total de su noble. El atacante puede entonces jugar 1 carta numerada de su mano y sumarla al número de fuerza de su noble. Si esa carta es del mismo palo que la del noble sobre la que se juega, ese noble recibe un +2 de bono adicional de fuerza en el duelo.<sup>1</sup> El atacante debe siempre jugar su carta numerada primero. El atacante puede declinar jugar una carta numerada, pero no recibirá otra oportunidad de jugar una después de que el defensor juegue su carta numerada. El defensor entonces obtiene su oportunidad de jugar su carta numerada y sumarla a la fuerza de su noble, o puede declinar. Cada jugador sólo puede jugar 1 carta numerada por noble (excepto en el caso de la habilidad de la jota). Una vez ambos jugadores hayan jugado sus cartas numeradas se

<sup>1</sup>Este bono también es aplicable al defensor.

cuentan los totales de fuerza, y el mayor total gana. Las cartas numeradas usadas se colocan en la pila de descartes.

El perdedor del duelo recibe una herida en su noble. Cuando un noble alcanza su límite de heridas es descartado (muerto) y vuelto a embarajar en el mazo noble. El ganador del duelo recibe inmediatamente 1 recurso extra. En el caso de empate, ambos nobles reciben 1 herida y ninguno genera ningún recurso.

## 1.3. Habilidades

### 1.3.1. Del palo

Todas las habilidades del palo sólo funcionan una vez por juego por jugador, y sólo al principio de tu turno.

♥ **Corazones:** Descarta una carta de corazones de tu mano para curar 1 herida de cualquiera de tus nobles.

◇ **Diamantes:** Descarta una carta de diamantes de tu mano para coger 3 cartas (sólo si tu oponente tiene más nobles que tú en su patio).

♣ **Tréboles:** Puedes descartar una carta de tréboles de tu mano para coger cualquier carta de la pila de descartes y ponerla en tu mano.

♠ **Picas:** Puedes descartar una carta de picas de tu mano para mirar la mano de tu oponente.

### 1.3.2. De las cartas numeradas

Doses y treses pueden jugarse como mejora permanente de fuerza de tu noble al principio de tu turno. Representan armas utilizadas en los duelos en que luchan los nobles. Cada noble sólo puede tener 1 carta permanente de mejora y sólo puedes jugar 1 por turno. Las mejoras permanentes pueden ser intercambiadas entre tus nobles al principio de tu turno. Si un noble muere, la carta de mejora permanente también es descartada. Doses y treses también pueden jugarse como cartas numeradas normales en los duelos, no tienen que ser utilizadas como mejora permanente de fuerza. Los ases representan impactos críticos por el jugador que los juegue en un duelo. El jugador que juegue un as como su carta numerada en un duelo automáticamente gana el duelo, a menos que el oponente también juegue un as (en cuyo caso el duelo es un empate y ambos nobles reciben una herida).

## 1.4. Los nobles

**Jotas:** Fuerza 11, 2 heridas. Puede utilizar 2 cartas numeradas para sumar a su total de fuerza en un duelo. Ambas deben ser jugadas al mismo tiempo y antes que el defensor juegue su carta numerada.

**Reinas:** Fuerza 12, 2 heridas. Las reinas tienen +3 a fuerza por cada otro noble en el mismo patio que ellas.

**Reyes:** Fuerza 13, 3 heridas. Al principio de tu turno puedes herir al rey para generar 1 recurso (una vez por turno). Los reyes tiran 2 dados de 6 caras a sumar a su total de fuerza en lugar de 1.

## 1.5. Fin del juego

Si el mazo numerado se acaba, baraja la pila de descartes y utilízala como el mazo numerado. Si el mazo noble se acaba, entonces ningún jugador puede coger nuevos nobles hasta que algún noble sea muerto. La primera persona que mate a todos los nobles de su oponente ¡gana el juego!

## 2. Expansión nº 1

Esta expansión está diseñada para suplementar las reglas originales de *nobles duelistas* y no puede ser utilizada independientemente. Versiones alternativas de los nobles están presentadas más abajo. Esos nobles han sido diseñados para funcionar como una alternativa a los personajes del juego original. En otras palabras, puedes reemplazar la versión original del rey con la nueva versión, o reemplazar dos de los personajes, o todos los tres. Cualquier nivel de mezcla y emparejamiento está permitido. La única restricción es que todas las copias de cada noble individual debe ser la misma versión. No puedes empezar el juego con la vieja versión del rey y más tarde coger la nueva versión del rey del mazo noble. Sin embargo, puedes usar la nueva versión del rey, la nueva versión de la reina, y la vieja versión de la jota consistentemente durante el juego.

Un conjunto alternativo de habilidades del palo también se presenta y sigue las mismas reglas establecidas para los nobles. Puedes mezclar y emparejar cualquiera de las habilidades del palo de ambas versiones, pero cada palo individual necesita ser de versión consistente. Un conjunto de reglas opcionales también se proporciona para añadir más variación en el juego si se desea.

## 2.1. Nobles v2.0

**Jotas:** Fuerza 11, 2 heridas. Puede usar cuatros y cincos como armas (bono permanente de fuerza). Recibe un +4 de bono de fuerza cuando se juega una carta del mismo palo sobre él durante un duelo en vez de +2.

**Reinas:** Fuerza 12, 2 heridas. Recibe +1 a la fuerza por cada carta en tu mano. Suma +1 al total de fuerza cuando defiende.

**Reyes:** Fuerza 13, 3 heridas. Al principio de tu turno puedes herir al rey para quitar una herida de uno de tus otros nobles. Recibe un +2 de fuerza por cada uno de tus contadores de recursos no gastados.

### 2.1.1. Reglas del comodín

El comodín es un personaje opcional y no reemplaza a ninguno de los personajes existente. Simplemente añade 2 comodines al mazo noble antes de que el juego comience, produciendo un total de 14 en lugar de 12. Todas las demás reglas permanecen igual.

**Comodín:** Fuerza 0, 1 herida. El comodín puede desviar cualquier ataque a sí mismo sin gastar ningún recurso. Si el comodín recibe un 1 ÷ 3 en su dado de fuerza inmediatamente cancela el ataque sin ningún resultado. Sólo se aplica si el comodín es el defensor.

## 2.2. Habilidades del palo v2.0

♥ **Corazones:** Descarta una carta de corazones de tu mano para colocar uno de tus nobles sin heridas bajo el mazo noble y coger otro para colocar en tu patio.

♦ **Diamantes:** Descarta una carta de diamantes de tu mano para generar un recurso.

♣ **Tréboles:** Descarta una carta de tréboles de tu mano para gastar uno de los recursos de tu oponente.

♠ **Picas:** Descarta una carta de picas de tu mano para buscar en el mazo numérico un 2 o un 3 y colócalo en tu mano.

### **2.3. Reglas opcionales y variantes**

- Cartas numeradas (y ases) sólo pueden jugarse para sumar fuerza durante los duelos si coinciden con el palo del noble. Por ejemplo un 5 de picas no puede dar bono a una jota de diamantes. El bono +2 de coincidencia es eliminado.
- Para un juego más largo mezcla dos barajas juntas (104 cartas) y juega con 6 nobles por jugador en lugar de 3.
- Después de que las cartas numeradas sean jugadas en un duelo y antes de anunciar un ganador ambos jugadores muestran sus manos. El jugador con la mejor mano de póquer recibe un +2 adicional a su total de fuerza. Entonces la batalla se resuelve normalmente. Si un as es jugado durante el duelo no se muestran las manos de póquer.