

Caballeros Guerreros

Resumen de reglas — v1.1

1. Objetivo

Ser el que tiene más Influencia en el último turno, o controlar más de la mitad de las ciudades del Reino.

2. Preparación

Nº de jugadores	2	3	4	5	6
Ciudades a arrasar	11	7	5	3	0
Ciudades que quedan	7	11	13	15	18

- Coloca las ciudades, y arrasa algunas *del Reino*.
- Coloca en el tablero n° de jugadores × 10 marcadores de Influencia (× 8 corta, × 15 larga).
- Cada jugador recibe:
 - 4 miniaturas de Nobles.
 - 4 cartas de Nobles.
 - 1 carta de Baluarte.
 - 12 cartas de Acción.
 - 12 marcadores de Control.
 - 8 marcadores de Barón.
 - 15 Coronas.
- Se entregan los marcadores de Presidente de la Asamblea y Cabeza de la Iglesia a distintos jugadores.
- Cada jugador recibe cartas de Tropas, y debe asignarlas todas a sus Nobles y/o Baluarte:
 - Sus 4 Regulares.
 - Mercenarios: 1 de 50 y 1 de 100.
- Revela tantas cartas de Mercenarios como jugadores + 1.
- Revela las 3 primeras cartas del mazo de Agendas.
- Empezando por el Presidente, cada jugador coloca su Baluarte.
- Empezando por el último que colocó su Baluarte, y en sentido contrario, colocan de cada vez 1 Noble que tenga tropas asignadas; sólo en el Reino, y no si hay un Noble o Baluarte enemigo.

3. Secuencia del turno

3.1. Planificación

Cada jugador coloca boca abajo 2 cartas de Acción (o menos) en cada uno de los 3 espacios del tablero. El Presidente baraja las 8 cartas de Acción Neutral y añade 2 boca abajo a cada espacio, y baraja las 3 pilas.

3.2. Acciones

Por orden, el Presidente va revelando las cartas de Acción del tablero, se resuelven y se asignan. Un jugador puede declinar realizar su carta de Acción, pero ha de asignarla.

Las fases especiales se activan cuando hay el doble de cartas que de jugadores, excepto la de contratar Mercenarios (marcadores igual al n° de jugadores + 1); entonces, se devuelven esas cartas.

Aclaraciones:

3.2.1. Contratar tropas

Si se da la situación, se resuelve primero la fase de Salarios, y después la de Contratar Mercenarios.

3.2.2. Evento importante

Rojo: El elegido puede cancelarla pagando Fe.

Azul: Puede cancelarse pagando entre todos.

3.2.3. Financiar expedición

El Presidente decide si quiere iniciar una nueva expedición, y cuál. Empezando por él, todos aportan 0–5 Coronas (con un marcador). El Cabeza de la Iglesia puede bendecirla pagando 1 de Fe. Se coloca el marcador en la posición 1.

China: Difícil, pero con mayores beneficios.

Islas de las Especias: Intermedia.

Ceilán: Fácil, pero con menores beneficios.

Las demás expediciones se avanzan un puesto. Las que estén o lleguen al 3 se resuelven (si está bendecida, se revela una carta adicional y se aplica el resultado más ventajoso).

3.2.4. Mejorar defensas

Empezar el Presidente. Sólo 1 ciudad (no asediada).

3.2.5. Impuestos

Todos reciben los Ingresos de las ciudades (no asediadas, las Brechas no afectan) y concesiones que tengan bajo control.

3.2.6. Salarios

Debes pagar los salarios de todas tus Tropas. Primero pagarás a todos los Regulares (que nunca desertan), des-

pués eliges si pagar a cada Tropa de Mercenarios (que desertan si no les pagas).

3.2.7. Asamblea

Todos los jugadores que puedan deben asistir a la Asamblea, y resolver las 3 cartas de Agenda:

- Cada asistente recibe 1 marcador de Voto, y +1 por cada ciudad del Reino que controle.
- Si es necesario, se elige un Presidente sustituto (el que tenga más Votos).
- Se votan primero las Mociones Privadas (no es necesario asistir para proponerla):
 - Rescindir una Expulsión.
 - Descartar una Ley, Cargo o Privilegio.
 - Posponer la Asamblea.
 - Una votación sobre cualquier Agenda descartada.
- El Presidente decide el orden de las Agendas.
- Se votan las Agendas de 1 en 1 (con 2 jugadores se votan todas a la vez):
 - Cada jugador elige en secreto los Votos que quiere.
 - Se revelan todos simultáneamente.
 - Empezando por el Presidente todos declaran el sentido de su voto. El Presidente rompe los empates. Se descartan todos los Votos usados.
 - Se resuelve la Agenda.
- Se revelan las 3 Agendas siguientes.

Un jugador no puede tener más de 3 Privilegios a la vez; si se le asigna un 4º, debe descartarse de uno de los anteriores. Cada Noble sólo puede tener 1 Cargo, si recibe uno nuevo el anterior es descartado.

No es necesario asistir para recibir Cargos o Privilegios, pero si ha sido Expulsado puede rechazarlo sin penalizaciones.

Un jugador no puede negarse a acatar una decisión de la Asamblea de eliminar un Cargo o Privilegio. Para rechazar la votación de una Moción, Cargo o Privilegio debe hacerlo en el momento, y es inmediatamente Expulsado de la Asamblea. Para rechazar una Ley puede esperar al momento de tener que acatarla, entonces es Expulsado.

3.2.8. Contratar Mercenarios

Por orden, cada jugador retira su marcador y contrata (si quiere) a una Tropa, pagando su coste. Puede contratar varias Tropas de la misma Nacionalidad a la vez, sin necesidad de que sus marcadores estén contiguos.

Tras contratar una Tropa debe asignarla a:

- Un Noble que esté en su Baluarte o en una ciudad bajo su control.
- Un Noble fuera del tablero.
- Su Baluarte.

Cuando no queden marcadores todas las cartas de Tropas no asignadas se barajan, y se revelan tantas como jugadores +1.

3.3. Mantenimiento

- Si un jugador controla más de la mitad las ciudades del Reino gana (con 2 jugadores: 5).
- Cada jugador que tenga su Baluarte en el tablero recibe 1 marcador de Influencia por cada ciudad (no asediada) que controla.
- Por cada ciudad que pertenezca a un jugador y que no tenga un Noble en ella se comprueba si hay Re-vuelta; si hay, la ciudad pasa a ser neutral a menos que pague 1 marcador de Fe o las Coronas de ingresos de la ciudad $\times 2$.
- Si se agotaron los marcadores de Influencia del tablero, gana el que tenga más; en caso de empate, gana el que controle más ciudades; si persiste, gana el que tenga más Coronas + Fe + Votos.
- Todos los Nobles que navegaban desembarcan.
- Todos los Nobles se reactivan.
- Empezando por el Presidente:
 - Puedes transferir Tropas entre los Nobles que están fuera del tablero.
 - Puedes transferir Tropas del Baluarte a esos Nobles.
 - Si tu Baluarte está fuera del tablero, puedes colocarlo.
 - Todos esos Nobles con Tropas asignadas se ponen en el tablero, en el Baluarte o ciudad amiga no asediada.

4. Movimiento

Un Noble Activo puede moverse:

- Hasta 3 Zonas por carretera, siempre siguiendo su curso.
- Si empieza su movimiento en una Zona con puerto puede moverse a otro puerto (está navegando).
- 1 Zona en los demás casos. No puede atravesar montañas, y sólo puede cruzar el río por los puentes.

No puede moverse a través de una Zona que contenga un Noble o ciudad de otro jugador, excepto con su permiso.

En cualquier punto de su movimiento puede recibir Tropas de la Zona en que esté (Baluarte o Noble Activo). Si el ejército a transferir tiene marcadores de Baja, hay que transferirlo al completo, y su Noble se retira del tablero.

Al terminar, queda Exhausto.

5. Batallas

El atacante puede elegir qué Ejércitos de la Zona, liderados por Nobles Activos, llevar a la Batalla. Al terminar, quedan Exhaustos.

5.1. En campo abierto

- Cada jugador, empezando por el atacante, selecciona a un Noble como Comandante de todas sus Tropas, que será el único que pueda usar su +200 de Fuerza y su habilidad especial.
- Cada jugador roba 1 carta de Destino por cada 100 de Fuerza (descontando los -100 de las bajas). Máximo 10 cartas de Destino.
- Por cada Comandante se descarta de 2 cartas de Destino. Puede descartarse de más cartas, y siempre puede quedarse con un mínimo de 1 carta.
- Se muestran simultáneamente las cartas de Destino. Se resuelven primero las cartas *Roba 1 carta de Destino*.
- Se contabilizan las bajas, recibiendo cada uno los marcadores de Bajas necesarios.
- Empezando por el atacante, se asignan las bajas a cada Ejército. Un Ejército no puede recibir más Bajas que su Fuerza; si son iguales, el Noble de dicho Ejército muere.
- Si queda al menos un Noble en cada bando, se contabiliza la diferencia de Victorias:
 - +2: Todos los Nobles del oponente mueren.
 - +1: Todos los Nobles del oponente se retiran.
- La batalla finaliza.

5.2. Atacar una ciudad

Un jugador sólo puede atacar una ciudad si obtiene el permiso de los demás jugadores con Ejércitos en la Zona (exceptuando el de la ciudad).

En vez de ganar el control de una ciudad capturada, puede arrasarla: Recibe sus ingresos $\times 3$.

5.2.1. Asalto

Si la Fuerza de la ciudad es 0, el atacante gana directamente.

Se resuelve como una Batalla en campo abierto, con los siguientes cambios:

- El defensor añade la Fuerza de la ciudad a su Ejército.
- El defensor puede elegir cambiar marcadores de Bajas por Brechas (Fuerza -100 a la ciudad).

El atacante gana la ciudad si consigue la Victoria, o si reduce su Fuerza a 0 y mata a los Nobles; y coloca un marcador de control bajo ella.

5.2.2. Asedio

El atacante sólo puede anunciar que asedia una ciudad si su fuerza total en la Zona es mayor que la fuerza total del defensor (entre anuncios no importa la relación de fuerzas, mientras sea que los atacantes no se retiran).

Se coloca un marcador de Asedio junto a la ciudad para indicarlo. Si se asedia la ciudad por segunda vez la ciudad cae, y todos los Nobles defensores son muertos.

Los Nobles defensores están aislados en la ciudad, pero pueden salir a campo abierto a batallar contra sus asediados: Si los matan o expulsan, el Asedio finaliza.

5.3. Atacar un Baluarte

Se atacan igual que a las ciudades. Si se derrota el Baluarte, se retira y el perdedor debe pagar al atacante la mitad de sus Coronas (redondeando hacia abajo) y darle una de sus ciudades.

5.4. Retiradas

No se pueden retirar voluntariamente las Tropas de una Batalla.

Si un Noble es forzado a retirarse:

- Determinar Desertores.
- Se mueve (aunque esté Exhausto) a una Zona adyacente (no por mar) que no contenga ciudad o Noble de otro jugador. Si no puede, queda Exhausto y pasa a su Baluarte; si el Baluarte está bajo Asedio o fuera del tablero, muere.

5.5. Muerte de un Noble

Cuando un Noble muere:

- Determinar Desertores.
- Por cada marcador de Bajas ha de descartarse de Mercenarios por valor de 100 de Fuerza, tantos como pueda. Los Regulares nunca se descartan como Bajas. Los marcadores de Bajas restantes son descartados.
- Se retira el Noble del tablero y se descartan sus Cargos.
- El Heredero toma el control de las Tropas que queden. Si no hay Heredero, sus Tropas (incluyendo Regulares) son descartadas.

6. Miscelánea

Baluartes: Pueden colocarse en cualquier Zona del Reino que no contenga un Noble o Baluarte enemigo, o una ciudad. Con 2-3 jugadores no pueden colocarse en las filas/columnas exteriores.

Desertores: Roba 1 carta de Destino. Si el Ejército que se retira tiene Mercenarios de la nacionalidad indicada, retira 1 carta de ellos.

Ciudad Fortificada: Si pasa a ser Neutral, o si pasa a Fuerza 0, deja de estar Fortificada (se cancela 1 Brecha).

Negociar: Se puede negociar libremente con favores y Coronas, pero no con otros marcadores, Cargos, Privilegios o Tropas.