

Work In Progress

A SONG OF ICE & FIRE TACTICS

REGLAS DEL JUEGO

LA BATALLA DEL TRIDENTE*

TARGARYEN

BARATHEON



DARK SWORD
MINIATURES, INC.
taking miniatures to the next level...

BASADO EN LAS NOVELAS DE GEORGE R.R. MARTIN**, N.º 1 DEL NY TIMES



RELATOS DE AVENTURAS

Recibe la bienvenida a *A Song of Ice & Fire: Tactics*, un juego de miniaturas ambientado en el universo de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, de George R. R. Martin. Juega en escenarios a pequeña escala con los personajes más famosos de Poniente y ten en cuenta sus personalidades y motivaciones. Adéntrate rápidamente en la partida gracias a las miniaturas y los campos de batalla ya preparados.

TABLA DE CONTENIDOS

◆ RELATOS DE AVENTURAS	2	◆ FORMAR TU DESTACAMENTO	14
◆ RESUMEN DE LA BATALLA	2	◆ DESARROLLO DE LA PARTIDA	15
◆ TÉRMINOS FRECUENTES	3	• RONDA DE JUEGO	15
◆ CRÉDITOS	3	• ACTIVACIÓN DE FIGURAS	15
◆ LISTA DE COMPONENTES Y USO	4	• FASE FINAL	16
• DADOS	6	◆ LISTA DE ACCIONES	16
• EL CAMPO DE BATALLA	6	• ACCIÓN DE MOVIMIENTO 1	16
◆ TERRENO	7	• ACCIÓN DE ATAQUE	17
• ZONAS DE TERRENO	8	• ACCIÓN DE CARGA 2	18
• MUROS	8	• ACCIÓN DE CARGA CONTRA TERRENO 2	18
◆ MONEDAS DE PONIENTE	8	• HABILIDAD 0, 1 O 2	19
◆ FIGURAS	8	• INTERACCIÓN 0, 1 O 2	19
• HÉROES	8	• ACCIÓN DE REPOSO 1	19
• CAMPEONES	8	• CAMPEONES Y HÉROES CAPTURADOS	19
• SOLDADOS	8	◆ ESCENARIOS Y PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA	19
• PERSONAJES MONTADOS	8	◆ FICHAS DE EQUIPO	20
◆ FICHAS DEL JUEGO	9	◆ TERRENO	21
• FICHAS DE FIGURA	9		
• FICHAS DE CAMPO DE BATALLA	9		
• FICHAS DE EQUIPO	10		
◆ CARTAS DEL JUEGO	10		
• CARTAS DE FIGURA	10		
• MODOS DE ATAQUE	11		
• HABILIDADES	11		
• REGLAS ESPECIALES DE LAS HABILIDADES	12		
• CARTAS DE PLAN	13		
• CARTAS DE MOTIVACIÓN	13		
• CARTAS DE OBJETIVO	13		



RESUMEN DE LA BATALLA

Una partida de *Song: Tactics* se divide en rondas. Durante una ronda, ambos jugadores utilizan una a una las figuras de su destacamento. Cada vez que un jugador utiliza una figura, es su turno. El número de rondas viene determinado por el escenario elegido. Al final de la batalla, se suman todos los puntos de victoria (PV) que se hayan conseguido durante la partida.

En su turno, un jugador activa una de sus figuras, que siempre será una miniatura, ya sea un héroe, un campeón o un soldado. La figura tiene dos puntos de acción (PA) durante su activación. Las dos formas más básicas de gastarlos es mover y atacar.

Una vez que las figuras de ambos jugadores se han activado y, por tanto, se han llevado a cabo todos los turnos de la ronda, se pasa a la fase final. Es el momento de calcular los PV de la ronda y preparar la próxima.

Todos estos pasos y términos específicos se explicarán en detalle más adelante. Por ahora, te presentamos un resumen de lo que ocurre en *Song: Tactics*. Si en algún momento encuentras una contradicción entre una regla y una carta, la carta siempre tiene preferencia.

Una vez que te hayas familiarizado con las reglas, empieza la partida eligiendo el primer escenario que encontrarás al final de este libretto. Los escenarios establecen qué tropas luchan entre sí para conseguir la victoria y en qué terreno derraman su sangre y mueren.

Una vez que hayas elegido el escenario, es hora de formar tu destacamento y preparar el terreno. El pequeño grupo que controlas se denomina destacamento. Para formarlo, puedes usar las cartas que encontrarás en este set de escaramuzas. El siguiente paso es preparar el terreno. Solo tienes que basarte en el mapa incluido en el escenario. Coge los elementos que necesites y colócalos en el campo de batalla. ¡Ya está todo listo para jugar!

TÉRMINOS FRECUENTES

A continuación encontrarás una lista de definiciones con los términos que aparecen con frecuencia en las reglas para que te familiarices con ellos.

- ♦ **HABILIDAD:** Las capacidades especiales de una figura y sus efectos, que encontrarás en su carta de figura.
- ♦ **PUNTOS DE ACCIÓN (PA):** Estos puntos determinan lo que puede hacer tu figura en una ronda. Todas las figuras tienen 2 PA cuando se activan. Las acciones básicas cuestan 1 PA.
- ♦ **ACCIONES:** Todas las opciones disponibles durante la activación de una figura.
- ♦ **ACTIVACIÓN:** En su turno, un jugador elige una figura y la activa. La figura puede utilizar sus PA y habilidades. Una vez que los haya usado, deja de poder volver a activarse hasta la siguiente ronda.
- ♦ **ADYACENTE:** Dos elementos que ocupan casillas ortogonales o diagonales que se tocan se consideran adyacentes.
- ♦ **ATACANTE:** Una figura que lleva a cabo una acción de ataque.
- ♦ **OBSTÁCULO:** Un elemento o figura que interrumpe la línea de visión.
- ♦ **ELEMENTO OBSTACULIZADOR:** Un elemento que impide el movimiento e interrumpe la LdV.
- ♦ **CONTACTO:** Dos modelos en casillas adyacentes con línea de visión (LdV) entre sí están en contacto.
- ♦ **MUERTO:** Una figura que pierde todas sus heridas muere y se retira del campo de batalla.
- ♦ **DEFENSOR:** Cualquier modelo que sea objetivo de una acción de ataque.
- ♦ **ZONA DE DESPLIEGUE:** La zona del campo de batalla delimitada por una línea dorada o plateada en la que un jugador despliega su destacamento. Antes de que empiece la batalla, se deben colocar las figuras en sus zonas de despliegue.
- ♦ **DADOS:** *Song: Tactics* utiliza dados de diez caras . Cuanto más alto el resultado, mejor.
- ♦ **ELEMENTO:** Cualquier objeto sobre el tablero con el que las figuras interactúen es un elemento. Esto incluye piezas de terreno y otras figuras, pero no fichas ni dados.
- ♦ **ENEMIGO:** Todas las figuras del destacamento del oponente son enemigas. Si te enfrentas a varios oponentes, todas las figuras de todos sus destacamentos son enemigas.
- ♦ **TRABADA EN COMBATE:** Una figura en contacto con una figura enemiga está trabada en combate. Una unidad amiga en contacto con otra unidad amiga NO está trabada en combate.
- ♦ **AMIGO:** Todas las figuras de tu destacamento son amigas. Si juegas con un aliado, las figuras de su destacamento también son amigas.
- ♦ **GOLPE:** Cada dado de ataque exitoso genera 1 golpe. Cada golpe que no se pare provoca 1 herida.
- ♦ **INFANTERÍA:** Una figura que ocupa una peana redonda de 30 mm de diámetro.
- ♦ **FIGURA:** Una única miniatura que representa a un miembro del destacamento de uno de los jugadores. El terreno y las fichas no se consideran figuras.
- ♦ **10 NATURAL:** Un 10 en el dado antes de aplicar modificadores.
- ♦ **FIGURA DE GRAN TAMAÑO:** Una figura que ocupa una peana redonda de 50 mm de diámetro.
- ♦ **LÍNEA DE VISIÓN (LdV):** La capacidad de una figura de ver a otra figura. Lo único que interrumpe la línea de visión son los elementos obstaculizadores, por lo que podrás ver cualquier cosa sobre el campo de batalla siempre que tu línea de visión no esté interrumpida. También puedes disparar a cualquiera bajo las mismas condiciones.
- ♦ **MOTIVACIÓN:** Las necesidades personales impulsan a los héroes en *Song: Tactics*. Todos ellos tienen sus propias motivaciones, poderosos objetivos y deseos que les harán arriesgar su vida en el campo de batalla. Conseguir lo que les motiva permite a su jugador ganar PV.
- ♦ **MOVIMIENTO:** Es una acción básica que permite a la figura moverse hasta 3 casillas en el campo de batalla.
- ♦ **NÉMESIS:** Un personaje (héroe o campeón) del destacamento de tu oponente cuya muerte es importante. Algunos personajes pueden elegir su némesis antes de que comience la batalla o recibir una. Por lo general, matar a tu némesis da PV.
- ♦ **OBJETIVO:** Un elemento del campo de batalla que ofrece PV. Conseguir objetivos es la forma más habitual de ganar.
- ♦ **RONDA:** Una partida de *Song: Tactics* dura varias rondas. Cada una incluye una serie de turnos.
- ♦ **CORTA DISTANCIA:** Cualquier casilla hasta a 3 casillas de distancia de la figura o elemento, sin importar la línea de visión.
- ♦ **CASILLA:** Una subdivisión del campo de batalla.
- ♦ **TERRENO:** Elementos del campo de batalla que no son figuras (por ejemplo, un árbol, un barril, una mesa, etc.).
- ♦ **LOSETA:** Una única pieza cuadrada de 7 x 7 casillas que, junto a otras, forma el campo de batalla.
- ♦ **FICHA:** Un marcador de cartón que sirve para cualquier condición especial o herida. Las fichas se colocan al lado de las figuras.

CRÉDITOS

Basado en las novelas de George R. R. Martin, n.º 1 del NY Times.

- **DISEÑO DEL JUEGO:** Fábio Cury and Olivier Zamfirescu
- **DESARROLLO DEL JUEGO:** Felipe Galeno (director), Chris Lites, Chris Hamm, Travis Chance
- **DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN:** Rebecca Ho y Erwann Le Torrivellec
- **COORDINACIÓN DE LICENCIAS:** Jim Ludwig y Raya Golden
- **PRODUCCIÓN:** Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Isadora Leite, Kenneth Tan, Thiago Aranha, Nicholas Sia, Randall Chua, Gregory Varghese y Daryl Choo
- **DIRECCIÓN DE DISEÑO DE JUEGO:** Guilherme Goulart
- **DIRECCIÓN ARTÍSTICA:** Mathieu Harlaut
- **ILUSTRACIÓN DE PORTADA:** Paul Dainton
- **ILUSTRACIONES DE PERSONAJES:** Stefan Kopinski, Prosper Tiplaldi, Carlos Amaral, Anastasia Komissarova, Grim Moon Studio, Angelo Peluso, Alberto Dal Lago, Ivana Abbate, Bogdan Tomchuk, Jacopo Schiavo, Matteo Spirito, Mark Tarrisse y Alexandra Grishina
- **ILUSTRACIONES ADICIONALES:** David Demaret y Léni Scheider
- **DIRECCIÓN DE DISEÑO GRÁFICO:** Stéphane Gantiez
- **DISEÑO GRÁFICO:** Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Marc Brouillon, Louise Combal, Max Duarte y Júlia Ferrari
- **MODELADO:** BigChild Creatives, Alban Gungiah, Aragorn Marks, Arnaud Boudoiron, Olivier Thill y Yannick Fusier
- **RENDERIZADO:** Edgar Ramos
- **ESCRITURA:** Chris Lites
- **TRADUCCIÓN:** Board Game Circus (Lis Díez Bourgoïn, Jael Herrera Gómez, Sebastian Klinge, Benjamin Rodigas)
- **CORRECCIÓN:** Jason Koepp
- **EDICIÓN:** David Preti
- **PRUEBAS DE JUEGO:** Thyago Berardinelli, Rafael Assaf, Marco Saccomani, Euclides Ribeiro, Fernando Monteiro, Alexandre Hepner, Juarez Maccarini y Mark Rupp

LISTA DE COMPONENTES Y USO

Cada set de escaramuzas de *A Song of Ice & Fire: Tactics* tiene todo lo que necesitas para vivir una gran experiencia de juego. El set incluye:

- 8 dados de plástico de diez caras que se utilizan para resolver todas las interacciones entre las figuras y su entorno.



- 6 losetas únicas, modulares y a doble cara. Permiten crear diversos campos de batalla. Algunos sets de escaramuzas comparten el mismo arte, dado que se encuentran en la misma región de Poniente. Combinarlos permite añadir variedad y batallas a gran escala.



- El **medidor de rondas** incluye 4 elementos: un **marcador de rondas**, 2 **fichas de candado** y una **regleta de rondas**. Prepara los candados para que el número de rondas encaje con la cantidad indicada en el escenario y marca la ronda actual con el marcador de rondas.



- 2 mazos de **cartas de figura** (tamaño tarot) que representan las miniaturas de los destacamentos que encontrarás en este set de escaramuzas.



- 2 mazos de **cartas de motivación** (tamaño tarot), cada uno correspondiente a cada destacamento que encontrarás en este set.



- 10 **cartas de plan** (tamaño mini), que cada jugador roba al comienzo de la partida.



- 10 **cartas de objetivo** (tamaño mini), que se colocan sobre los objetivos antes de que empiece la batalla.



- **Planchas de cartón** con fichas de terreno, estados, monedas, etc. Estos marcadores se usan en todas las etapas de la partida.



Fichas de saqueo



Fichas de equipo



Fichas de herida



Fichas de captura



Fichas de estado (conmocionado)



Fichas de estado (en retirada)



Fichas de némesis



Fichas de objetivo



Fichas de puntos de victoria



Dragonos de oro, venados de plata, estrellas de cobre

• 24 miniaturas de plástico de gran calidad, llamadas figuras en el juego, que representan todos los personajes que luchan en el campo de batalla. Cada set de escaramuzas contiene 2 destacamentos con 12 figuras cada uno, diseñados para 2 jugadores (o bandos) que se enfrentan entre sí.



TARGARYEN

BARATHEON



Rhaegar Targaryen (*montado*)



Rhaegar Targaryen



Jon Connington



Robert Baratheon (*montado*)



Robert Baratheon



Jon Arryn



Joven Barristan Selmy



Lewyn Martell



Lyn Corbray



Hoster Tully



Roose Bolton



Denys Arryn



Myles Mooton



Jonothor Darry



Jason Mallister



Eddard Stark



Caballero del Venado



Guardias de honor Targaryen



Escuderos del rey



Guardianes Baratheon



DADOS

En *Song: Tactics* se utilizan dados de diez caras para resolver todas las situaciones tanto de combate como fuera de combate. En las reglas y en las cartas aparecen con este icono: . Cuando tires varios , lánzalos todos a la vez para ir más rápido, pero nunca sumes los resultados; considéralos de forma individual. Lo ideal es obtener el mayor resultado posible. Un resultado de 10 antes de aplicar modificadores se denomina 10 natural.



EL CAMPO DE BATALLA

En *Song: Tactics* se utilizan losetas, divididas en 49 casillas en una cuadrícula de 7 x 7 que compartimenta el campo de batalla en partes más pequeñas y separadas. Las casillas se utilizan para medir el movimiento y la distancia, determinan cuánto espacio ocupa un elemento y establecen la LdV. Todos los elementos de *Song: Tactics* deben estar siempre colocados de forma bien definida dentro de una casilla o grupo de casillas (las puertas y ventanas son la excepción).

En el juego hay 4 tipos de casillas:

	ABIERTA-	BLOQUEADA-
⊙		
×		

Cada casilla tiene dos tipos de bordes:

- Un borde **abierto (ABIERTO)**, sin iconos ni símbolos, significa que la figura puede atravesar la casilla o permanecer en ella.
- Un borde **bloqueado (BLOQUEADO)**, marcado con 2 finas líneas paralelas, significa que la figura no puede atravesar la casilla ni permanecer sobre ella.

En el medio de la casilla puedes encontrar dos iconos diferentes:

- Un **punto (⊙)** indica que la casilla no interrumpe la línea de visión. Si una figura está en esta casilla, otra figura puede verla y atacarla (si hay LdV entre ambas).
- Una **cruz (×)** indica que la casilla interrumpe la línea de visión tras ella, pero no hasta ella. Una figura que se encuentre sobre esta casilla puede ser vista y atacada por otra figura (si hay LdV entre ambas).

Cuando las reglas mencionan un tipo concreto de casilla, siempre aparecerá de la siguiente forma:

ABIERTA-⊙, ABIERTA-×, BLOQUEADA-⊙, BLOQUEADA-×.

ABIERTA-⊙



Las casillas **ABIERTA-⊙** pueden contener figuras, elementos y no interrumpen la LdV. Se trata de campo abierto o suelos por los que las figuras se pueden mover y luchar libremente. Este tipo de casillas es el más habitual en *Song: Tactics*.

ABIERTA-×



Las casillas **ABIERTA-×** interrumpen la LdV, pero las figuras pueden entrar en ellas. Representan un humo denso, niebla o una zona de bosque ralo. Una figura en una casilla **ABIERTA-×** puede ser objetivo de un combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

BLOQUEADA-×



Las casillas **BLOQUEADA-×** interrumpen la LdV y movimiento, y no pueden contener ninguna figura ni elemento. Por ejemplo, grandes rocas, árboles enormes, muros de piedra y cualquier cosa que permita a una figura esconderse detrás, pero no ponerse encima.

BLOQUEADA-⊙



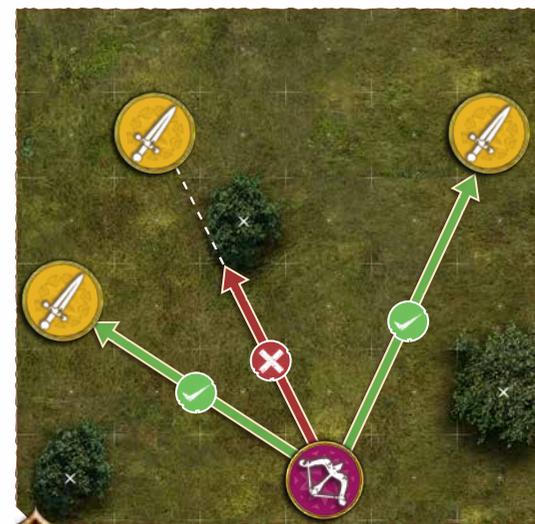
Las casillas **BLOQUEADA-⊙** no interrumpen la LdV, pero no pueden contener una figura. Por ejemplo, un foso, un río profundo o un agujero de gran tamaño en el suelo. Las figuras pueden atacar a distancia a través de estas casillas, pero no pueden situarse sobre ellas.

El símbolo ⊙/× central en las casillas se usa para determinar la LdV entre figuras. Para saber si 2 figuras pueden verse la una a la otra, traza una línea imaginaria entre el ⊙/× de las 2 casillas en las que se encuentran. Dado que el ⊙/× está bajo sus peanas, puedes apartarlas brevemente. Si no hay ninguna casilla con elementos obstaculizadores que la interrumpa, tienen LdV entre sí.

Los elementos obstaculizadores a la hora de determinar la LdV son:

- una figura amiga o enemiga
- una ×
- un muro (más adelante)

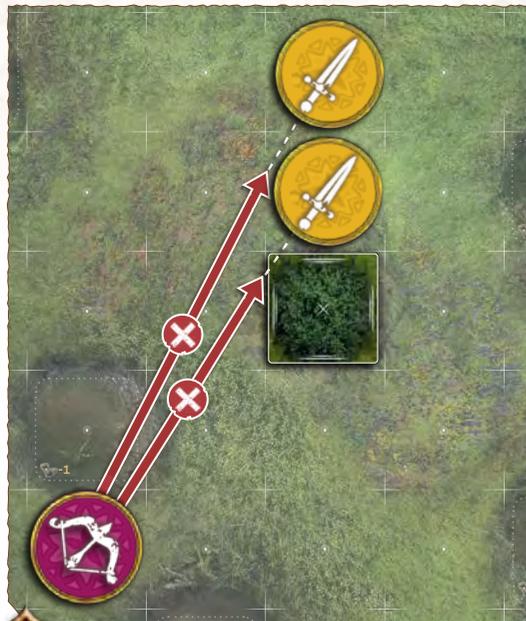
Tener LdV permite a las figuras verse entre sí y, por tanto, atacar o cargar. Si no hay LdV entre dos figuras, no podrán llevar a cabo ciertas acciones la una contra la otra.



- ✓ El arquero puede trazar una línea ininterrumpida desde el ⊙ central de la casilla que ocupa hasta el 1.º guardia y, por tanto, llevar a cabo un ataque a distancia contra él.
- ✗ Si el arquero intenta dibujar una línea hacia el 2.º guardia, la línea atravesará una casilla con ×, que en este caso es un matorral. La LdV queda interrumpida, por lo que el arquero no puede disparar al 2.º guardia. Sin embargo, sí puede disparar al 3.º guardia, dado que no hay ningún elemento obstaculizador entre ellos.

TERRENO

Cada set de escaramuzas incluye terrenos específicos. Todas sus reglas aparecen al final de este libreto. Cuando una figura entra en una casilla marcada con , **debe interactuar con el terreno**. Si una figura entra en una casilla marcada con , **puede interactuar con el terreno** si quiere, con las reglas que encontrarás en este libreto.



El arquero no puede disparar al 1.º guardia, que se encuentra detrás de un árbol  que interrumpe la LdV. El 1.º guardia interrumpe también la LdV con el 2.º guardia. Para poder dispararles, el arquero tendrá primero que moverse.



La figura está en una casilla en la que hay una puerta cerrada. Puede gastar 2 PA para destruirla, dándole la vuelta para colocar una puerta rota, y después moverse 1 casilla.

Los campos de batalla en *Song: Tactics* cobran vida con la incorporación de varios tipos de terreno. Algunas características están impresas en las propias losetas, pero la mayoría de los terrenos son piezas de cartón que se colocan sobre las losetas siguiendo los mapas del escenario.

Utiliza la siguiente tabla para entender las características de cada casilla:

¿PUEDE UNA FIGURA...	ABIERTA 	ABIERTA 	BLOQUEADA 	BLOQUEADA 
... permanecer en esta casilla?	Sí	Sí	No	No
... ver a través de esta casilla?	Sí	No	Sí	No



Este gran árbol de 2 x 2 casillas es una pieza de terreno común que se puede encontrar en todo Poniente. Cuando se coloca sobre una loseta, hace que la zona quede **BLOQUEADA** , y, por tanto, interrumpe la LdV y el movimiento.

Quando un terreno, como el árbol del ejemplo anterior, ocupa más de 1 casilla, todas las casillas de ese terreno siguen las mismas reglas. Como puedes ver, todos los bordes exteriores del árbol están **BLOQUEADOS** y, por tanto, el árbol entero está **BLOQUEADO**.

Dos elementos de terreno no interactúan entre sí a menos que la sección de referencia de terreno indique lo contrario. Además, no puedes colocar ni mover ningún terreno sobre una casilla que no esté **ABIERTA**, es decir, no puedes empujar una mesa encima de un árbol. No puedes poner una silla de gran tamaño encima de un barril que a su vez está encima del mostrador de un bar. Es un juego serio de miniaturas, no el circo.

PUERTAS Y VENTANAS

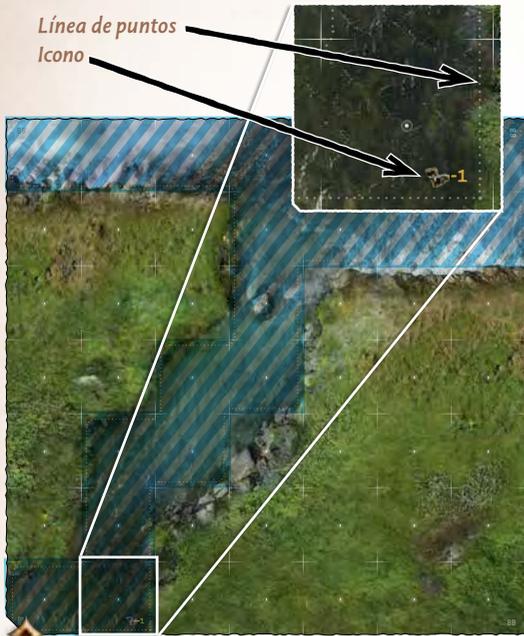
A diferencia de otros tipos de terreno, las puertas y ventanas no se colocan en medio de una casilla, sino sobre los muros. Se puede interactuar con ellas desde cualquier casilla adyacente.



Las figuras que estén en cualquiera de estas casillas pueden abrir esta puerta.

ZONAS DE TERRENO

Las zonas de terreno son partes de losetas o piezas que comparten características en área en vez de limitarse a una sola casilla. Están definidas por una línea de puntos y un icono. Las zonas de terreno se explican en sus reglamentos respectivos. Todas las casillas de la zona, o todas las casillas idénticas de la loseta, comparten las mismas reglas de terreno.



Esta loseta incluye un gran río que se considera una zona de terreno.
 Todas las casillas del río se rigen por las mismas reglas.

MUROS



Los muros son tipos de terreno especial que están **BLOQUEADOS-X**, pero no ocupan una casilla entera. Bloquean movimiento, interrumpen línea de visión, evitan trabarse en combate, estar en contacto, etc. No se pueden colocar figuras de gran tamaño sobre ellos. Los muros están claramente marcados con líneas discontinuas. El ángulo de un muro equivale a la esquina de una casilla **BLOQUEADA** a efectos de las reglas.

MONEDAS DE PONIENTE

Las monedas juegan un papel fundamental en *Song: Tactics* y se utilizan antes de la partida para formar los destacamentos. Durante la partida, se gastan para utilizar habilidades e indicar qué figuras se han activado.

Los dragones de oro ● son las monedas más valiosas y permiten reclutar héroes y ganar PV adicionales gracias a sus motivaciones. Los venados de plata ● permiten reclutar campeones y sirven como pago por sus habilidades. Las estrellas de cobre ● permiten reclutar soldados, sirven como fichas de activación y permiten usar diversas habilidades. Este set de escaramuzas contiene 6 ●, 12 ● y 36 ●.

Cada jugador empieza la partida con la reserva de monedas que indica el escenario para que forme su destacamento. Durante la partida, las monedas tienen diversas funciones:

- Se necesita 1 ● para activar una figura. Si no te quedan ●, no podrás activarlas. Cuando declares la activación de una figura, coloca 1 ● en su casilla o sobre su peana. Al hacerlo, ambos jugadores podéis ver claramente las figuras que se han activado durante esta ronda. Cada jugador comienza las rondas con una cantidad fija de ●. Es importante recordar que esta cantidad de ● se recupera automáticamente al principio de cada ronda.
- Las ● también sirven para ignorar la activación si se desea (consulta la página \$\$). Hacerlo permite a los destacamentos pasar su turno y cuesta 2 ●.

Durante la batalla, los ● y ● gastados no se recuperan, a diferencia de las ●, que se recuperan al principio de cada ronda.

FIGURAS

Cada set de escaramuzas incluye figuras que permiten a los jugadores formar diversos destacamentos. Existen tres tipos de figuras y cada una solo puede pertenecer a un tipo:

HÉROES

Estos personajes, tan icónicos como queridos, juegan un papel clave en la partida. Tu destacamento hará todo lo posible por protegerlos y tu oponente disfrutará capturándolos. Cuando formes tu destacamento, los héroes cuestan ●. Sus poderosas habilidades y preciadas motivaciones les permiten obtener puntos de victoria adicionales. Una figura cuyo coste incluye al menos 1 ● **siempre** es un héroe.

CAMPEONES

Estos personajes poseen extraordinarias habilidades de combate o de liderazgo que los hacen únicos. Cuando formes tu destacamento, los campeones cuestan ●. Cualquier figura que cueste ●, o ● y ●, es un campeón.

SOLDADOS

Los soldados son tropas de a pie, mercenarios, hombres de armas con espada y escudo, arco o alabarda, y constituyen la base de cualquier destacamento. Estas figuras protegen a tus héroes, ayudan a tus campeones, guardan objetivos y sufren una muerte dolorosa. Solo cuestan ●.

Una figura de infantería ocupa una sola casilla. Una figura de gran tamaño se sitúa en medio de un espacio mayor formado por 4 casillas adyacentes. Nunca puede haber dos figuras en la misma casilla.

PERSONAJES MONTADOS

Algunos héroes y campeones tienen dos versiones, una montada (figura de gran tamaño) y otra de infantería. Como es el mismo personaje, no puede haber dos a la vez en un destacamento o en el campo de batalla.

Si eliges la versión de infantería, paga el coste correspondiente. Los personajes que empiezan la partida como infantería nunca se van a convertir en personajes montados durante la batalla, pero algunos personajes montados pueden decidir desmontar o se les puede hacer caer del caballo. A esto se lo conoce como desmontarse.

Si decides reclutar la versión montada de una figura, paga solo el coste indicado en su carta (no le añadas el coste de la infantería). La figura empieza la partida montada y puede decidir desmontar y convertirse en infantería como acción gratuita en cualquier momento durante su activación. Retira la figura montada del campo de batalla y coloca la figura de infantería en cualquier casilla que ocupaba, sin ninguna ficha de herida ni de estado.

Si las heridas de la figura montada llegan a 0, solo muere la montura, no la figura. Como ocurre al desmontar, retira la figura montada del campo de batalla y sustitúyela por la figura de infantería en cualquiera de las casillas que ocupaba. Coloca la figura de infantería sin fichas de herida ni de estado antes de que cualquier enemigo se abalance (consulta la pág. \$\$). Cuando una figura se desmonta, ya sea voluntariamente o como consecuencia del combate, no podrá volver a montarse durante el resto de la batalla.

FICHAS DEL JUEGO

En *Song: Tactics* existen varias piezas de cartón que se colocan en el campo de batalla para marcar información. Las fichas os ayudan a ti y a tu oponente a indicar estados especiales que afectan a figuras concretas, marcan si una figura ha perdido alguna herida y dónde están los objetivos y los tesoros.

FICHAS DE FIGURA

Las fichas de estado marcan figuras **conmocionadas** y **en retirada**. Ambos estados afectan a la capacidad de actuar de las figuras.



Una figura conmocionada (S) está en *shock* después de un evento y resta 2 puntos a cualquier resultado del dado durante su próxima tirada (salvo si consigue un 10 natural). Después de tirar el dado, retira la ficha (S).



Una figura con la ficha (R) está en retirada, lo que significa que, cuando se vuelva a activar, aunque sea en la próxima ronda, tendrá 1 PA menos. Por lo general, eso quiere decir que solo le queda 1 PA. Cuando una figura en retirada acaba su activación, retira la ficha (R). Pase lo que pase, ninguna figura puede tener menos de 1 PA cuando se active.

Una figura puede estar conmocionada y en retirada al mismo tiempo, pero nunca puede tener más de 1 ficha (S) y (R) a la vez.



Las heridas son fichas que se utilizan para medir cuántas heridas ha perdido una figura con respecto a su cantidad inicial. Si una figura sufre tantas (H) como su cantidad inicial, muere. Cada vez que una figura sufre heridas, coloca cerca de su peana una cantidad de fichas (H) equivalente a las que ha perdido. De esta forma, ambos jugadores saben en todo momento cuánto le queda para morir.



Robert se ha activado, ha perdido 2 (H) y está (S). Se encuentra en una situación delicada...



Las fichas de captura se colocan sobre figuras que han conseguido capturar a un héroe o campeón enemigo (consulta la página \$\$).



Cuando un personaje (héroe o campeón) elige 1 o varias némesis, coloca (N) cerca de su peana y (N) cerca de la peana de su némesis. Esto sirve como recordatorio a todos los jugadores de quién ha marcado a quién. Utiliza (N) y (N) si otro personaje de tu destacamento declara también némesis.

FICHAS DE CAMPO DE BATALLA

FICHAS DE SAQUEO



Hay fichas de saqueo en todos los campos de batalla de Poniente. Sus localizaciones están marcadas en cada mapa de escenario (excepto el tutorial) y son de 2 tipos: bolsas de monedas (M) y cartas secretas (C). Cualquier figura en contacto con una ficha de saqueo puede (G) 1 con ella para ganar lo siguiente:

- (M) 2 PV y 1 (O).
- (C) 2 PV, roba 1 carta de plan (página \$\$) de entre tus cartas restantes.

Después de interactuar con una ficha de saqueo, esta se retira del campo de batalla. Muchas habilidades y motivaciones permiten ganar más PV al interactuar con fichas de saqueo. Algunas motivaciones solo se aplican específicamente a las (M) o a las (C).

FICHAS DE OBJETIVO



Las fichas de objetivo son la forma principal de ganar PV durante la batalla. Sus localizaciones están marcadas con (O) en cada mapa de escenario (excepto el tutorial). Todas las (O) son **ABIERTAS** (O) y cualquier figura que esté en la casilla de un objetivo lo controla. Los objetivos solo pueden estar controlados o no, no se disputan. Durante la fase final (página \$\$), cada figura que controle 1 (O) gana 1 PV.

FICHAS DE EQUIPO



Una vez que has formado tu destacamento, puede que te sobren o quieras ahorrar unas pocas para comprar equipo. Esto se lleva a cabo mediante fichas de equipo, incluidas en todos los sets de escaramuzas. Cada figura solo puede beneficiarse de 1 ficha de equipo.

Al final de este libretto encontrarás los beneficios de todas las fichas de equipo, cuántas cuesta el equipo para una figura y qué tipo de figuras pueden recibir la ficha. Si el tipo de figura no aparece aquí, no puede recibir este equipo.

El efecto de la ficha es siempre muy preciso y se puede relacionar con un momento concreto para usarlo. Ten en cuenta que, cuando una figura muere, su ficha de equipo se retira de la partida.

Por último, algunas fichas de equipo son únicas y solo puedes tener 1 de ellas en tu destacamento. Esto se especifica en su descripción.



CARTAS DEL JUEGO

El juego incluye 4 tipos de cartas:

- Las cartas de figura describen las características y habilidades específicas de todas las figuras.
- Las cartas de plan permiten a tu destacamento ganar PV adicionales.
- Las cartas de motivación se utilizan también para ganar PV adicionales, pero están relacionadas con héroes específicos.
- Las cartas de objetivo están relacionadas con los objetivos en el campo de batalla.

Puedes encontrar todas estas cartas actualizadas y fáciles de imprimir en la aplicación del juego y en nuestra página web.

CARTAS DE FIGURA

Cada figura tiene una carta de figura donde aparecen sus características y habilidades. Los jugadores pueden utilizar la misma carta de referencia para varios soldados, pero los héroes y los campeones siempre tienen cartas únicas.



1 El tipo de figura (héroe, campeón o soldado) y su coste en monedas. El coste de los soldados es para una sola figura. Si quieres reclutar varios, tendrás que pagar esa cantidad de monedas cada vez.

2 Nombre, título y escudo de la casa de la figura. El escudo determina su facción. Los héroes y los campeones con el mismo nombre nunca podrán pertenecer al mismo destacamento.

3 es la **voluntad**. Representa la fortaleza mental de la figura y sirve para diversos efectos del juego. Una figura que tenga que tirar tira 1 dado. Para superar la tirada necesita conseguir un resultado igual o mayor que su .

Robert tiene una voluntad de hierro y, por tanto, su es 5+, lo que quiere decir que necesita un resultado de 5 o más para superar una prueba de .

4 es la **defensa**. Cuando una figura recibe golpes, tira tantos dados como golpes ha recibido. Cada resultado igual o mayor a la bloquea 1 golpe.

Robert lleva una armadura pesada, por lo que su es 5+. Necesita conseguir un resultado de 5 o más en el dado para bloquear cada golpe. Por cada uno que no consiga bloquear sufrirá 1 .

5 representa la cantidad de heridas que la figura puede sufrir antes de morir. Si la figura sufre tantas heridas como su , ya sea en combate, daño del entorno o habilidades especiales, al final de la acción la figura muere y se retira del campo de batalla.

La resistencia de Robert, con 4 , es excepcional. El personaje puede recibir cuatro heridas antes de morir. ¡Menuda bestia!

6 Estos son los modos de ataque y habilidades de la figura. No todas los tienen. Los modos de ataque se utilizan cuando una figura lleva a cabo una acción de atacar o cargar.

MODOS DE ATAQUE

 es un ataque cuerpo a cuerpo, que se utiliza cuando una figura usa PA para cargar o atacar cuerpo a cuerpo. Eso quiere decir que los  solo se pueden usar contra un enemigo trabado en combate. El primer número a la derecha de  es la cantidad de dados que tiras cuando usas este modo de ataque. El segundo número es el valor que tienes que igualar o superar para generar un golpe con cada dado de ataque.

 es un ataque a distancia, que se utiliza cuando una figura utiliza PA para atacar a distancia. Estos ataques alcanzan a enemigos a cualquier distancia. Para atacar a distancia, la figura que utiliza el  no debe estar trabada en combate y tiene que tener a su objetivo en línea de visión. El primer número a la derecha de  es la cantidad de dados que tiras cuando usas este modo de ataque. El segundo número es el valor que tienes que igualar o superar para generar un golpe con cada dado de ataque.

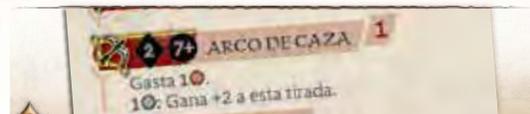
Para usar modos de ataque, las figuras tienen que gastar la cantidad de PA indicada junto al nombre del modo de ataque. La mayoría de ellos pueden mejorar o ganar propiedades si se gastan más monedas. Estas monedas adicionales se deben gastar por cada acción por separado. Cada mejora solo se puede usar una vez por acción.



Esta figura tiene un modo de ataque  llamado PAGO POR GOLPE . El  quiere decir que para usarlo hace falta gastar 1 PA. Una vez gastado, la figura lanza 1 dado y necesita un 6 o más para generar un golpe. PAGO POR GOLPE  también permite al jugador gastar monedas adicionales. Por  la figura puede lanzar 1 dado más. Un segundo dado cuesta otra , un tercero  más y un cuarto  más.

Este costoso ataque ( en total) permite a la figura tirar 5 dados en total. Cada uno necesita un resultado de 6+ para generar un golpe. Se deben declarar las monedas adicionales que se gastan antes de tirar los dados. Si la figura usa otra vez PAGO POR GOLPE  como segunda acción, tendrá que volver a gastar monedas para beneficiarse de estos bonificadores.

Algunos modos de ataque requieren gastar monedas además de PA. En esta carta se indica con el texto «Gasta X» en el recuadro del ataque, donde X es la cantidad requerida que hay que gastar por cada acción de ataque.

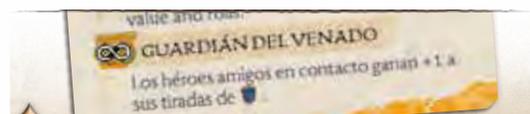


El modo de ataque  de esta figura requiere usar 1 PA y gastar , aunque el jugador puede elegir si quiere gastar  o no.

HABILIDADES

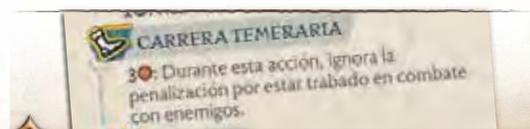
Todas las habilidades que tienen por objetivo una figura amiga o enemiga **no activan** el objetivo. Aunque la figura objetivo tenga que realizar una acción, nunca se activa.

Una figura solo puede beneficiarse de una misma habilidad (con un nombre idéntico) a la vez. Incluso las habilidades  con el mismo nombre no se acumulan.



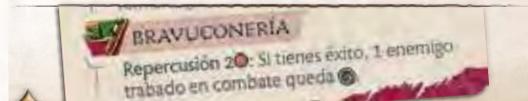
Robert Baratheon está trabado en combate con un enemigo y en contacto con dos guardianes Baratheon de su destacamento. En ese caso solo recibe +1 a sus tiradas de , dado que los GUARDIANES DEL VENADO no se acumulan.

 son habilidades de movimiento. Se pueden usar cuando una figura hace una acción de movimiento (página \$\$), tanto si está activa como si no. Su uso y gasto en monedas (si lo hay) debe declararse cuando el jugador declara la acción de movimiento. Estas habilidades también se pueden utilizar cuando la figura hace una carga, que es una acción  + ATAQUE .



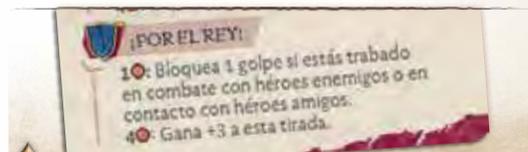
Con CARRERA TEMERARIA esta figura puede gastar  antes de hacer una acción de movimiento para ignorar enemigos que de lo contrario la dejarían trabada en combate.

 son habilidades de voluntad. Se pueden usar cuando una figura hace una prueba de .



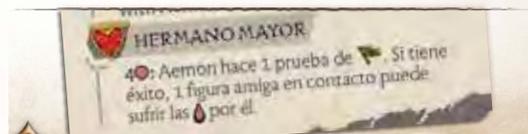
Gracias a BRAVUCONERÍA, Jon Connington puede gastar  después de pasar una prueba de  para  a un enemigo con el que esté trabado en combate.

 son habilidades de defensa. Se pueden usar cuando una figura hace una tirada de defensa.



Una guardia de honor Targaryen sufre un ataque cuerpo a cuerpo. Justo después de que el atacante determine sus golpes, el guardia de honor decide usar ¡POR EL REY!. Como no está trabado en combate/en contacto con un héroe, no puede utilizar la 1.ª mejora, pero puede usar la 2.ª para conseguir un bonificador de +3 a sus tiradas de  contra cada golpe gastando .

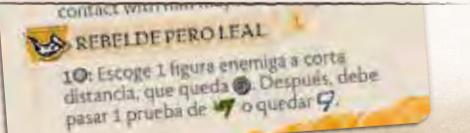
 son habilidades de heridas. Se pueden utilizar cada vez que una figura pierde al menos  y antes de que la maten.



Esta figura puede utilizar su habilidad HERMANO MAYOR justo después de sufrir una . Tendrá que gastar  y después pasar una prueba de  para que la  sufra en su lugar una figura amiga en contacto.



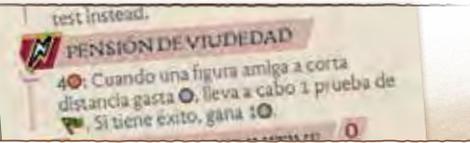
son habilidades de mando. Estas acciones son exclusivas de ciertas unidades. Solo una figura activa puede utilizar habilidades de mando. Una habilidad de mando no activa la figura objetivo.



Esta figura puede utilizar **REBELDE PERO LEAL** 1 cuando está activa. Para **1** a una figura enemiga a corta distancia, tiene que gastar 1 PA y 1 **1**. A continuación, el enemigo debe pasar una prueba de **1** o quedará **1**.



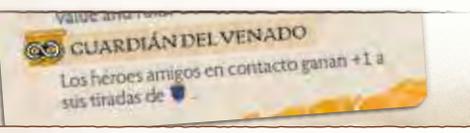
son habilidades especiales con desencadenante. Para usar cada una hace falta cumplir una condición específica que aparece en su efecto. Estas habilidades nunca activan la figura que utiliza la habilidad ni su objetivo.



Esta figura puede usar su habilidad especial **PENSIÓN DE VIUDEDAD** en cuanto una figura amiga a corta distancia haya gastado **1**. El jugador de esta figura debe anunciar que va a usar la habilidad justo después de que se resuelva la acción de gastar **1**. La habilidad no termina la activación de ninguna de las dos figuras. Hace falta gastar **4** para que la figura objetivo lleve a cabo una prueba de **1**. Si tiene éxito, recibe **1**.



son habilidades pasivas. Siempre están activas.



Esta figura se beneficia de la habilidad pasiva **GUARDIÁN DEL VENADO** cuando sea aplicable. Las figuras amigas en contacto con esta figura ganan +1 a sus tiradas de **1**.

Las **HABILIDAD 0** son acciones gratuitas. La primera vez que utilices cualquier acción gratuita durante una activación no hace falta gastar PA. Una figura puede realizar más acciones gratuitas durante su activación si gasta 1 PA por cada una a partir de la segunda.

REGLAS ESPECIALES DE LAS HABILIDADES

Muchas habilidades comparten reglas y términos específicos que se describen a continuación. Si alguna carta los contradice, esta siempre tiene prioridad.

+1 CASILLA

Cuando una habilidad indica que una figura puede moverse +1 casilla siempre se refiere a una casilla que pueda ocupar legalmente.

REPERCUSIÓN

Algunas habilidades tienen un efecto de repercusión, por lo general relacionado con un coste en monedas. Estas habilidades se deben utilizar después de tirar los dados iniciales y resolver la acción. En caso de acciones de ataque y habilidades de defensa, la forma de proceder se especifica en la sección de ataque (página \$\$).

Si una figura activa utiliza un efecto de repercusión, este se considera parte de su activación. Utilizar un efecto de repercusión o una habilidad no activa una figura.



Después de ser víctima de un ataque cuerpo a cuerpo, esta figura puede gastar 1 **1** para que la figura atacante sufra 1 **1**.

ALEJAMIENTO

Una figura enemiga que se vea obligada a alejarse debe acabar este movimiento obligatorio tan lejos como sea posible de la figura que ha iniciado la acción de alejamiento. Si por alguna razón no hubiese ninguna casilla **ABIERTA** disponible, la figura no se mueve.



TRABADO/NO TRABADO EN COMBATE

Una figura en contacto con una figura enemiga (**casillas adyacentes y con LdV entre sí**) se considera trabada en combate. Una figura que no esté en contacto con una figura enemiga no se considera trabada en combate.



Estas 2 figuras están en casillas adyacentes y tienen LdV entre sí, por lo que están trabadas en combate.



Este arquero no está trabado en combate. Uno de los guardias no está en una casilla adyacente y el que está en una casilla adyacente no tiene LdV con el arquero porque hay un muro entre ambos.

HACIA

Los movimientos «hacia» son obligatorios. Una figura que deba moverse hacia otra figura tiene que cubrir la distancia más corta para acabar en contacto con la figura que ha iniciado el movimiento «hacia». Esto puede implicar rodear obstáculos u otras figuras.

CARTAS DE PLAN

Los destacamentos tienen diversas razones por las que enfrentarse en el campo de batalla. Estas razones se representan con cartas de plan, que los jugadores roban al comienzo de la batalla (consulta Desarrollo de la partida en la pág. \$\$). Las cartas de plan son secretas hasta que se juegan, ya sea al final de la batalla o cuando la carta lo especifique.

En *Song: Tactics* hay 5 planes diferentes para tu destacamento:



permite al jugador ganar 2 PV en la fase final de la última ronda de la batalla si ninguno de sus héroes ha muerto o ha sido capturado.



permite al jugador ganar 2 PV en cuanto gasta su último antes que su oponente.



permite al jugador ganar 2 PV en la fase final de la última ronda de la batalla si controla más objetivos que su oponente.



se puede jugar al comienzo de la activación de un soldado amigo. Este soldado realiza inmediatamente un **ATAQUE 1** como acción gratuita antes de anunciar su primera acción.

En la fase final de la última ronda de la batalla, el jugador que ha robado el plan gana 2 PV si tiene al menos 2 soldados en cualquiera de las zonas de despliegue de su oponente



se puede jugar al comienzo de la activación de una figura amiga. Esta figura lleva a cabo inmediatamente un **ATAQUE 1** como acción gratuita antes de anunciar su primera acción.

En la fase final de la última ronda de la batalla, el jugador que ha robado el plan gana 2 PV si ha matado a todos los héroes y campeones enemigos.

CARTAS DE MOTIVACIÓN

A *Song of Ice & Fire* está repleto de personajes variopintos a los que les mueven intensas emociones: miedo, furia, venganza, honor, amor, etc. Estas emociones conjuran ambiciones, traiciones y asesinatos en el mundo de Poniente.

En *Song: Tactics* llamamos a esas fuerzas motrices que impulsan a nuestros héroes motivaciones. Completarlas durante la partida es difícil, pero gratificante. Existe una cantidad limitada de objetivos para conseguir PV y ganar la partida. Los PV de las motivaciones pueden suponer la diferencia entre la victoria y la derrota, y ganarlos es tan importante como evitar que tu oponente lo haga.

Cada héroe tiene una carta de motivación única. Las motivaciones pueden requerir PA, un coste en monedas (por lo general solo o desencadenantes específicos. Cada regla que se aplica a habilidades relacionadas con un icono también se aplica a las motivaciones relacionadas con el mismo icono.

Al principio de la partida, las cartas de motivación se utilizan por la cara «vida» y solo se pueden puntuar por esa cara. Justo antes de que el héroe muera, da la vuelta a la carta de motivación por la cara «muerte» . Esta cara se activa inmediatamente y te permite ganar PV incluso aunque el héroe se haya retirado de la partida.



Cara de vida



Cara de muerte

Cuando cumplas todas las condiciones para puntuar motivaciones y gastes , ganas PV. A diferencia de los PV de la fase final, los PV de las motivaciones se ganan inmediatamente.



Ejemplo: la motivación de Robert es una habilidad especial con desencadenante. Cuando mata a un campeón enemigo, puede gastar 1 para ganar 1 PV. Cuando mata a un héroe enemigo, puede gastar 2 para ganar 3 PV. Robert puede hacer esto siempre que tenga enemigos a los que matar y que gastar.



Cuando Robert muere, su motivación de la cara de muerte es también una habilidad especial con desencadenante que puede usarse cuando lo matan.



CARTAS DE OBJETIVO

Los objetivos en los campos de batalla de *Song: Tactics* dan una ventaja táctica o situacional a quienes los controlan. Están representados por 10 minicartas de objetivo. Después de elegir el escenario y colocar el terreno y todos los elementos según indica el mapa, se roban y colocan cartas de objetivo (página \$\$). Una figura que controla un objetivo puede, durante su activación, utilizar la acción asociada con la carta del objetivo.

FORMAR TU DESTACAMENTO

Todas las figuras de un destacamento deben pertenecer a la misma facción, es decir, sus cartas de figura deben tener el mismo escudo de casa. Algunas figuras de la misma facción tienen diferentes lealtades: su carta de figura comparte un escudo de casa común, pero este escudo está marcado con un sello. Las figuras de la misma facción, pero con distintos sellos, nunca pueden pertenecer al mismo destacamento.

FIGURAS NEUTRALES



Las figuras neutrales pueden formar parte de destacamentos de su facción o unirse a destacamentos de otras facciones. Hasta 1 héroe neutral, 1 campeón neutral y 1 soldado neutral pueden unirse al destacamento de otra facción.

Reclutar una figura para tu destacamento cuesta monedas. El coste aparece en la esquina superior izquierda de su carta de figura. Los escenarios indican la cantidad de monedas que cada jugador puede gastar para formar su destacamento, y ninguno puede contener más figuras que la cantidad de cobre que poseas.

Si el escenario indica que ambos destacamentos tienen 2 - 4 - 12, no pueden incluir más de 12 figuras en total.

Existen destacamentos de 3 tamaños:

- 2 - 4 - 12 por jugador es una partida corta con un campo de batalla a medida.
- 3 - 6 - 18 por jugador es una partida estándar que requiere una mesa mediana.
- 4 - 8 - 24 por jugador es una partida larga que dura un par de horas.

Para formar vuestros destacamentos, sumad los costes en monedas de todas las figuras que queráis jugar, sin superar el límite impuesto por el escenario. También podéis gastar en una o varias cartas de equipo, que debéis dar a alguna figura.

Cuando forméis vuestros destacamentos, debéis gastar tantas monedas y como sea posible y no podéis intercambiar un tipo de moneda por otro. Las se pueden gastar en soldados y equipo, siempre sin superar el límite.

Coge la cantidad y el tipo de monedas que indique el tipo de partida. Cada vez que añadas una figura a tu destacamento, retira el coste de tu reserva. De esta forma, sabrás exactamente cuántas monedas te quedan y no te olvidarás de usar ninguna. Mantén las monedas a mano, pues las necesitarás durante la batalla.



En esta carta de figura podemos ver que Robert a caballo cuesta 3 - 1. El coste en oro indica que es un héroe. En una partida estándar se juega con destacamentos que valen 3, 6 y 18, con lo que reclutar a Robert te dejaría con 0, 5 y 18 para formar el resto de tu destacamento. Como Robert cuesta 3 - 1, no puede formar parte de tu destacamento en una partida corta, que solo permite tener 2 por jugador.



Robert a pie solo cuesta 2. Puede formar parte de un destacamento en una partida corta, pero reclutarlo costaría todos tus, por lo que no podrías reclutar a ningún otro héroe.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Ahora que los destacamentos están formados, podéis empezar a jugar. Antes de que la batalla comience, reunid todas las figuras de vuestros destacamentos, así como el equipo que hayáis comprado. Cada jugador tiene la reserva de monedas que indique el escenario. Si un jugador no gasta todas las monedas que ha recibido para formar su destacamento, sigue teniendo acceso a todas las monedas del escenario para usarlas durante la batalla.

Al principio de la partida, cada jugador lanza un  (en caso de empate, volved a tirar). Quien consiga el mayor resultado elige una de las opciones siguientes:

- Selecciona una zona de despliegue para tu destacamento. Tu oponente debe utilizar la otra zona de despliegue, pero decide quién recibe la ficha de jugador inicial.
- Decide quién recibe la ficha de jugador inicial. Tu oponente elige una zona de despliegue para su destacamento, obligándote a empezar en la otra zona de despliegue.

El jugador inicial baraja las cartas de objetivo y las deja boca abajo. Su oponente roba una carta al azar y la coloca junto al objetivo elegido. Repetid este proceso hasta que hayáis asignado una carta de objetivo a todos los objetivos del campo de batalla.

Cada jugador baraja su propio mazo de 5 cartas de plan y roba 2. A continuación, selecciona una, devuelve el resto a su mazo de planes y lo baraja. La carta elegida es su plan secreto.

Después, el jugador inicial coloca sus figuras en su zona de despliegue del campo de batalla. Cuando ha acabado, su oponente coloca sus figuras en la otra zona de despliegue. Cada mapa de escenario delimita estas zonas con líneas doradas o plateadas. A veces, se dividen en varias áreas del campo de batalla, según el escenario. Siempre que la zona tenga el mismo color, se pueden desplegar en ella figuras del mismo destacamento.

A la hora de colocar las figuras, cada jugador debe colocar todos sus héroes, después todos sus campeones, y por último todos sus soldados. Ocupad tantas casillas como sea posible en vuestra zona de despliegue. Si no hubiese suficiente espacio en la zona de despliegue antes del comienzo de la primera ronda, las figuras restantes se deben colocar durante la primera ronda.

Una figura que no esté desplegada puede, a modo de activación, colocarse en cualquier lugar de la zona de despliegue del jugador durante la primera ronda. Hacerlo requiere 1 , como cualquier activación normal, y se considera que la figura se ha activado esta ronda. Si una figura no está en el campo de batalla antes de la fase final de la primera ronda, muere. Las reglas especiales de algunos escenarios podrían contradecir esta regla.

Una vez que todas las figuras están en el campo de batalla (o cuando las zonas de despliegue estén llenas), resolved las habilidades que se activan **al principio de la partida**, empezando por el jugador inicial. Las figuras que no estén en el campo de batalla no pueden usar estas habilidades. Una vez terminado este paso, empieza la primera ronda de la partida.

LA RONDA DE JUEGO

Al principio de la ronda, el jugador inicial lleva a cabo el primer turno:

1. El primer jugador debe activar una figura (o pasar si puede, como se indica más abajo) y completar su activación.
2. El oponente lleva a cabo su turno. Debe activar una figura y completar su activación.
3. Vuelve a ser el turno del jugador inicial. Debe activar una figura que todavía no se haya activado.
4. Seguid alternando turnos hasta que todas las figuras de ambos destacamentos se hayan activado. Como se indicaba más arriba, cada figura solo puede activarse una vez durante la ronda.
5. Una vez que todas las figuras que pueden activarse se han activado, la ronda acaba y empieza la fase final. La ficha de jugador inicial pasa al oponente.
6. Empieza la siguiente ronda. La cantidad de rondas de una partida viene determinada por el escenario.

Un jugador que se quede sin  no puede seguir participando en la ronda, incluso aunque todavía tenga figuras que no se hayan activado. Su oponente puede activar las figuras que queden de su destacamento, una detrás de otra, siempre que le queden  para hacerlo. Lo mismo pasa si un jugador se queda sin figuras que activar, aunque todavía tenga . Su oponente puede seguir activando el resto de sus figuras siempre que le queden .

ACTIVAR UNA FIGURA

En tu turno, debes activar una figura si te queda alguna que todavía no se haya activado durante esta ronda y tienes  disponibles. Para activarla, debes gastar 1 , que colocarás junto a la peana de la figura para que podáis ver fácilmente qué figuras se han activado ya durante esta ronda. La  se considera gastada para el resto de la ronda y volverá al principio de la siguiente ronda.

Cuando una figura se activa, tiene 2 puntos de acción (PA) que se pueden gastar en acciones de la lista que encontrarás a continuación. Si una figura controla un objetivo, también accede a la acción específica del objetivo. Cada acción tiene un nombre con un número. Este número indica la cantidad de PA que hacen falta para llevar a cabo la acción. Las figuras pueden seguir realizando acciones una a una, siempre que les queden PA o acciones gratuitas.

Robert Baratheon está combatiendo contra un guardia de honor Targaryen. Al activarse, elige como primera acción gastar 1 PA para atacar. Esto mata al Targaryen. Robert ya no está trabado en combate, así que se abalanza hacia delante y puede usar su segundo PA.

Si a un jugador le quedan menos figuras que activar que a su oponente, puede pasar, lo que sirve para ganar algo de tiempo. El jugador gasta 2  y pasa su activación. A continuación, su oponente debe activar una de sus figuras y no puede pasar.

Un jugador puede pasar varias veces en una ronda siempre que tenga  disponibles y menos figuras que activar que su oponente.

Una vez que una figura se ha activado, no puede volver a activarse hasta la siguiente ronda.

Algunas reglas especiales hacen que una figura pierda 1 PA o gane un tercer PA. En cualquier caso:

- Una figura nunca puede gastar más de 3 PA por activación.
- Una figura nunca puede gastar más de 2 PA + una ACCIÓN 1 gratuita por activación.
- Una figura siempre tiene al menos 1 PA, incluso cuando debería haber perdido todos sus PA.

LA FASE FINAL

Cuando ningún jugador pueda activar ninguna de sus figuras, la ronda acaba. **Resolved la fase final:**

- Cada jugador puede usar efectos de final de ronda.
- Cada figura que controla un objetivo permite a su jugador ganar 1 PV.
- El jugador con más  gana 1 PV.
- A veces se pueden ganar PV adicionales gracias a reglas especiales del escenario.
- Se retiran los efectos que duran hasta el final de la ronda.
- Comprobad si la partida acaba. De ser así, podéis usar efectos de final de partida.

La partida acaba si:

- Habéis resuelto la fase final de la última ronda de la partida, tal y como se indica en el escenario.
- Se ha cumplido una regla especial del escenario que hace que acabe la partida.
- Se ha cumplido una regla especial del escenario que da la victoria a uno de los jugadores.

Las condiciones de victoria varían según el escenario. Si no se especifica ninguna, sumad los PV de cada jugador (objetivos, motivaciones, cartas de plan, etc.) y quien tenga más PV gana la partida.

Si la partida no acaba:

- Se devuelven todas las  gastadas durante la ronda a sus dueños.
- El jugador con la ficha de jugador inicial se la da a su oponente.
- Empieza una nueva ronda.

Si un jugador pierde todas sus figuras, la partida acaba. El jugador que todavía tiene figuras en la mesa gana 2 PV por ronda restante, incluyendo la actual. Si un jugador se rinde, pierde y no puede ganar PV. Su oponente recibe 3 PV por cada ronda restante, incluyendo la actual.

LISTA DE ACCIONES

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Una figura a la que asignes una acción de movimiento se puede mover, de una en una, hasta 3 casillas **ABIERTAS** del campo de batalla en cualquier dirección. Las figuras deben tener un camino de casillas **ABIERTAS** hasta su destino y solo pueden atravesar casillas **vacías ABIERTAS**, a menos que estén ocupadas por una figura amiga. La figura no está obligada a usar todo el movimiento.

Si en algún momento la figura entra en una casilla donde queda trabada en combate, debe detenerse y su acción de movimiento acaba inmediatamente.

Si una figura entra en una casilla con un efecto de terreno, el efecto se aplica inmediatamente, incluso aunque la acción de movimiento no haya acabado todavía.

Una figura que esté trabada en combate solo puede moverse 1 casilla con su acción de movimiento. Si este movimiento hace que deje de estar trabada en combate, puede usar una segunda acción de movimiento para moverse de forma normal.

Las figuras no pueden moverse entre dos casillas que bloquean el movimiento.



Este guardia de honor Targaryen no puede moverse entre estas dos rocas, dado que sus casillas están **BLOQUEADAS** y, por tanto, interrumpen el movimiento y la LdV.

Las figuras pueden moverse en diagonal alrededor de una casilla **BLOQUEADA** si la otra casilla en diagonal está **ABIERTA**. Cada vez que una figura se mueve en diagonal debe elegir 1 de las 2 casillas que forman esa diagonal y aplicar todos los efectos de terreno de esa casilla.



Este guardia de honor Targaryen puede moverse en diagonal para esquivar la roca y decide atravesar la hoguera (que está **ABIERTA**). Al hacerlo, sufre 1  por la hoguera.

Moverse alrededor de un muro funciona de la misma forma. El muro hace las veces de una casilla **BLOQUEADA**, pero cualquier apertura permite movimiento en diagonal.

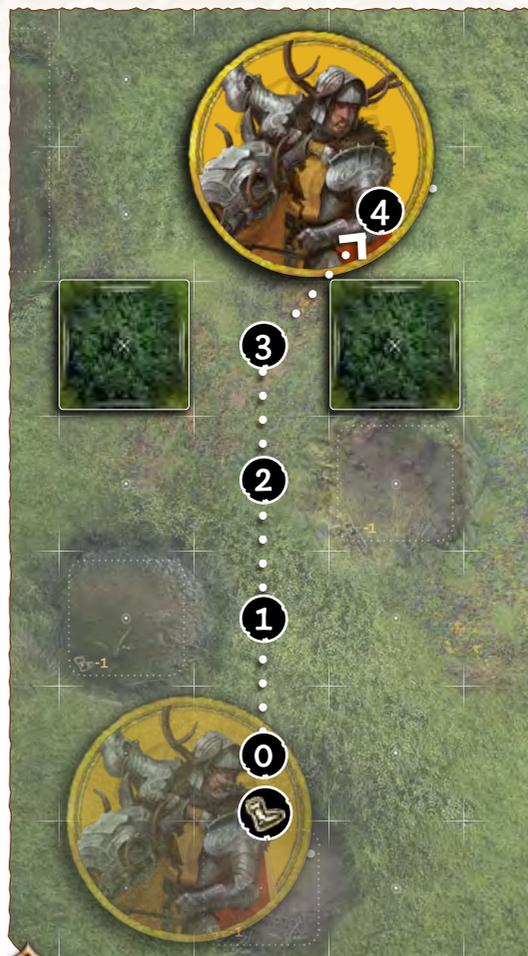


Las líneas discontinuas a cada lado de la apertura señalan los muros. Las figuras no pueden ver ni moverse a través, como si estuviesen BLOQUEADAS. Robert puede moverse para salir de la cabaña a pesar del muro que tiene frente a él porque la casilla a su izquierda está ABIERTA.

MOVIMIENTO DE FIGURAS DE GRAN TAMAÑO

Cuando una figura de gran tamaño se mueve, elige una de las cuatro casillas que ocupa y muévela hasta 3 casillas. La figura se puede reorientar en cualquier dirección al llegar, siempre que todas las casillas estén vacías.

Las figuras de gran tamaño nunca están trabadas en combate cuando llevan a cabo una acción de movimiento.



Robert Baratheon, el rey rebelde montado, declara una acción de movimiento. Gracias a la habilidad pasiva REY REBELDE, puede moverse 1 casilla adicional en su acción de movimiento (4 en total). Durante su movimiento, pasa entre dos árboles, a pesar de ser una figura de gran tamaño. Entonces elige una de las cuatro casillas que ocupa y se mueve cuatro casillas. Al llegar, se reorienta como prefiera, siempre que solo ocupe cuatro casillas vacías.

La casilla elegida determina si la figura se ve afectada por efectos de terreno.

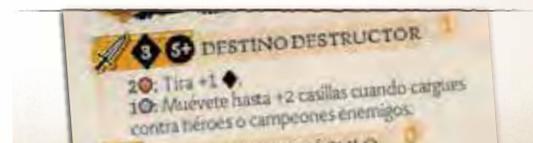
Si la casilla elegida atraviesa un río, la miniatura sufre una penalización al movimiento. Si no ha atravesado una hoguera, pero el resto de las casillas ocupadas por la figura sí lo han hecho, la figura no sufre una .



ACCIÓN DE ATAQUE

Para usar una acción de ataque, la figura debe tener un modo de ataque, es decir, una habilidad marcada como  o , de lo contrario no puede utilizar una acción de ataque. Junto al nombre del modo de ataque encontrarás el coste en PA de la acción.

Cada modo de ataque incluye 2 números:



- El primero es la cantidad de dados de ataque, es decir, cuántos  tiras para atacar.
- El segundo es el valor de ataque, es decir, el número que hay que igualar o superar con cada dado de ataque para generar golpes.

Para usar algunos modos de ataque hacen falta monedas; asegúrate de tener suficientes antes de atacar. Muchos modos de ataque permiten modificar los dados de ataque o el valor de ataque con monedas. Esto aparece mencionado en el modo de ataque.

El modo de ataque  solo se puede utilizar contra enemigos trabados en combate, es decir, deben estar en una casilla adyacente y compartir LdV. El modo de ataque  se puede utilizar contra enemigos a cualquier distancia, siempre que quien usa  no esté trabado en combate y tenga LdV hacia su objetivo.

SECUENCIA DE ATAQUE:

1. La figura a la que se asigna una acción de ataque elige 1 de sus modos de ataque, si tiene más de uno.
2. El atacante declara si gasta monedas para modificar el modo de ataque, si puede.
3. El atacante elige 1 figura objetivo y tira la cantidad de dados de ataque que indique el modo de ataque, incluyendo dados adicionales gracias a habilidades. Cada resultado igual o mayor al valor de ataque es un golpe.
4. El defensor declara si usa una habilidad para modificar el valor de la  de su figura, gastando las monedas requeridas.
5. El defensor lanza tantos dados de  como golpes haya recibido. Cada  igual o mayor a su  bloquea 1 golpe.
6. Cada golpe que no se haya bloqueado provoca 1  al defensor.
7. Si el modo de ataque del atacante tiene una repercusión, puede usarla ahora gastando el coste requerido, si lo hay.
8. Si el defensor tiene una habilidad de  con repercusión, puede usarla ahora gastando el coste requerido, si lo hay.
9. Los soldados que hayan perdido todas sus  mueren y se retiran del campo de batalla. Los campeones y héroes que hayan perdido todas sus  debido a un ataque cuerpo a cuerpo pueden morir o ser capturados, a elección del atacante. En cualquiera de los dos casos, se retiran del campo de batalla (consulta Campeones y héroes capturados en la página \$\$).

Descartad para el resto de la partida todas las  y  que estuviesen vinculadas a las figuras que se retiran del campo de batalla, y las  solo para el resto de la ronda.

10. Después de usar un ataque cuerpo a cuerpo, un atacante que no esté trabado en combate puede abalanzarse, moviéndose 1 casilla hasta la casilla que ocupaba previamente la figura muerta durante la acción de ataque. Una figura de gran tamaño puede reorientarse después de abalanzarse, si es posible.

Cualquier  de ataque con un 10 natural provoca 1 golpe adicional al defensor.
Cualquier  de defensa con un 10 natural consigue bloquear 1 golpe, sin importar los modificadores.



Un Stark se activa (1 ) y declara un ataque contra un Lannister. El Stark sabe que su oponente es un rival difícil y quiere maximizar el daño desde el principio, así que decide gastar 7  adicionales para tirar tantos  como sea posible gracias a PAGO POR GOLPE 1. El ataque base del Stark es 1, más 4 después de gastar las monedas, para un total de 5 . Su valor de ataque es 6+ y obtiene 6, 5, 7, 3 y 9. El 5 y el 3 fallan, mientras que el 6, 7 y 9 son 3 golpes. La  del Lannister es excelente, un 6+ y lanza 3  de defensa, uno por cada golpe. Los resultados son 7, 6 y 5, por lo que bloquea 2 golpes con el 7 y el 6 y sufre 1  por el 5. Como acaba de usar su , puede utilizar la habilidad CONTRAATAQUE EXPERTO, que es una repercusión. Gastando 1  inflige 1  al Stark.

ACCIÓN DE CARGA 2

Una carga combina una acción  1 y una de ATAQUE 1, en ese orden. Para declarar una carga, la figura no puede estar trabada en combate y debe tener LdV hacia su objetivo.

La figura que carga debe realizar 1 acción  1 hacia su objetivo y, si quedan trabados en combate, 1 acción ATAQUE 1 contra el objetivo utilizando un modo de ataque . Este ataque se beneficia de +1 , que representa el ímpetu de la carga.



SECUENCIA DE LA CARGA:

1. El jugador activo declara la carga.
2. Declara la acción de movimiento y la acción de ataque a la vez.
3. Declara si gasta monedas o utiliza una habilidad para la acción de movimiento y la de ataque.
4. Gasta las monedas requeridas.
5. El jugador activo elige un objetivo y después resuelve las dos acciones de la carga.

Las habilidades de algunos modos de ataque solo se pueden usar cuando una figura está cargando.

ACCIÓN DE CARGA CONTRA TERRENO 2

Algunos terrenos, como las puertas o las ventanas, se pueden destruir gracias al mero ímpetu de la carga de una figura. A diferencia de una carga normal, la figura no necesita un modo de ataque  para llevar a cabo una acción de carga contra terreno. El terreno contra el que se puede cargar con esta acción incluye en su descripción una cantidad de dados y el valor a igualar o superar.



La carga contra terreno combina en orden una acción  1 y una acción ATAQUE ESPECIAL 1, descrita a continuación. Para declarar la carga contra terreno no hay que estar trabado en combate y hace falta LdV con el terreno contra el que se carga.

La figura que carga debe realizar 1 acción  1 hacia su objetivo y, si queda trabada en combate con él, hacer la tirada de la acción **ATAQUE ESPECIAL** 1. El primer número en la descripción del terreno es la cantidad de dados que tira la figura que hace la acción. Si al menos 1 de los resultados es igual o mayor que el valor de ataque (el segundo número), la carga contra terreno tiene éxito, el elemento de terreno queda destruido y se gira su ficha. Si el terreno queda destruido, la figura que ha llevado a cabo la carga contra terreno puede abalanzarse, moviéndose 1 casilla hacia delante.

Las acciones conseguidas gracias a las habilidades de la figura deben usarse inmediatamente y no activan la figura receptora.

SABIAS PALABRAS
 40. 1 héroe o campeón amigo a corta distancia puede realizar una prueba de . Si tiene éxito, puede llevar a cabo 1 acción.

Jon Arryn usa SABIAS PALABRAS 0 contra Robert Baratheon. Robert pasa la prueba de  y tiene la opción de realizar 1 ACCIÓN 1 inmediatamente. Si no lo hace, renuncia a esta acción. Robert puede llevar a cabo la acción incluso si ya se ha activado, dado que no se activa al hacerla.

Si tu oponente obliga a una de tus figuras a realizar una acción, mantienes el control de tu figura, eliges su movimiento y haces las tiradas necesarias.

HABILIDAD 0, 1 o 2

Para usar algunas habilidades hace falta gastar PA. Si la habilidad requiere PA, estará escrito como sigue: «nombre de la habilidad X», donde X es la cantidad de PA necesarios para usarla.

INTERACTUAR 0, 1 o 2

Una figura en contacto con un elemento puede interactuar con él usando esta acción. Los elementos con los que se puede interactuar están marcados con un  o un , en relación con las reglas específicas del elemento en el reglamento. Recuerda que debes interactuar con un , pero **puedes** interactuar con un . Algunas interacciones cuestan PA.

ACCIÓN DE REPOSO 1

A veces, lo único que le hace falta a una figura es quedarse en el sitio, defender un objetivo o permanecer oculta. Para hacerlo, usa la acción de reposo. La figura no hace nada.

CAMPEONES Y HÉROES CAPTURADOS

Cuando un campeón o un héroe vaya a morir por un ataque cuerpo a cuerpo, el atacante puede capturarlo en vez de matarlo. La figura capturada sigue viva con 1  restante, pero se retira del campo de batalla, pierde todas sus habilidades y no puede activarse. Los héroes capturados tampoco pueden cumplir sus motivaciones. Coloca un  sobre la figura que ha capturado al campeón o héroe. Las figuras solo pueden tener 1  a la vez.

Cuando una figura con  muere, antes de abalanzarte, coloca el campeón o héroe que había capturado en la casilla de la figura, sin activar y con 1  restante. Durante la fase final, el jugador con más figuras enemigas capturadas gana 1 PV. Las figuras de gran tamaño no se pueden capturar.

PREPARACIÓN DE LOS ESCENARIOS Y EL CAMPO DE BATALLA

Ahora que has acabado de leer las reglas, es hora de jugar. Pasa al escenario tutorial que encontrarás a continuación y reúne todo el material necesario para crear el campo de batalla. El escenario te indica cuántas monedas tienes para formar tu destacamento. Una vez formado, coloca las losetas y todos los elementos (puertas, objetivos, fichas de saqueo, etc.) en las losetas correspondientes siguiendo el mapa del escenario.

*¡Ya podéis empezar a hacer rodar dados y cabezas!
 ¡Disfrutad la partida!*



FICHAS DE EQUIPO

2 **POLVO CEGADOR**

Una vez por partida, retira esta ficha antes de que un enemigo trabado en combate tire ningún dado. Puedes cambiar el resultado de 1 dado a un 1.

1 **AMULETO DE LA SUERTE**

Una vez por partida, retira esta ficha antes de tirar ningún dado para esta figura. Puedes cambiar el resultado de 1 dado a un 10.

2 **FRASCO DE VENENO**

Una vez por partida, si la figura va a ser capturada, retíralo para matarla.

Único (1 por destacamento)

2 **ACERO FORJADO EN CASTILLO**

Esta figura gana +1 a tiradas de .

Único (1 por destacamento)

1 **LECHE DE AMAPOLA**

Esta figura no puede quedar .

Único (1 por destacamento)

2 **ACERO VALIRIO**

Esta figura gana +1 a las tiradas de ataque de todos los modos de ataque .

Único (1 por destacamento)

1 **PETACA DE HIDROMIEL**

Esta figura gana +2 a tiradas de .

1 **VELA DE CRISTAL**

Esta figura de infantería tiene LdV con todas las demás figuras.

Único (1 por destacamento)

1 **ARMADURA FAMILIAR**

Esta figura gana +1 a tiradas de .

2 **DAGA DE OBSIDIANA**

Una vez por partida, retira esta ficha antes de lanzar cualquier modo de ataque . Si el ataque hace al menos 1 , el defensor muere sin importar cuántas le queden, y no puede ser capturado.

Único (1 por destacamento)

2 **BÁLSAMO CURATIVO**

Una vez por partida, cuando esta figura se active, retíralo para recuperar 2 como acción gratuita.

Único (1 por destacamento)

2 **BOTAS IMPOLUTAS**

Esta figura de infantería gana +1 casilla en cada acción de movimiento.

1 **ARMA FAMILIAR**

Esta figura gana +1 a las tiradas de ataque de todos los modos de ataque .

1 **PUNTAS DE FLECHA DE ACERO**

Esta figura gana +1 a las tiradas de ataque de todos los modos de ataque .

2 **ICONO SAGRADO**

Esta figura no puede quedar .

Único (1 por destacamento)



TERRENO



ALTURA



Las figuras en altura ganan +2 a las tiradas de ataque contra enemigos que no estén en altura.



PUERTA DE MADERA



Da la vuelta a esta ficha.



PUERTA DE MADERA ABIERTA



Da la vuelta a esta ficha.



GRAN MONTÓN DE CADÁVERES



Haz 1 prueba de . Si la pasas, la figura considera todas las casillas bloqueadas de este montón de cadáveres como casillas abiertas hasta el final del turno.



HOJARASCA



Cuando una figura entra en esta casilla, gira la ficha. Si es un hoyo con estacas, sufre 1 .



HOYO CON ESTACAS



Cuando una figura entra en esta casilla, sufre 1 golpe. Las figuras de gran tamaño sufren 2 golpes.

