

Introducción

Rilatria es un juego de combate estratégico por turnos. Cada participante debe manejar el campo de batalla a la vez que administra recursos para sustentar sus unidades. Por esto, la jugabilidad se divide en dos ejes mayores:

- ♦ La campaña: corresponde al campo de batalla representado por el tablero y todo lo que en él ocurra. Las unidades (piezas) se desplazan y atacan en este entorno limitado.
- ♦ La reserva: es la economía individual que cada jugador debe administrar para sustentar su ejército y mantenerse con vida.

En Rilatria el jugador toma el rol del héroe, la figura más importante para el imperio en la guerra contra sus adversarios. Existen dos formas de ganar: 1) acorralar y matar al héroe rival ó, 2) acabar con los puntos de vitalidad del oponente.

La reserva

Corresponde a las características que el jugador debe administrar para sobrevivir y sustentar su ejército, existen cuatro:

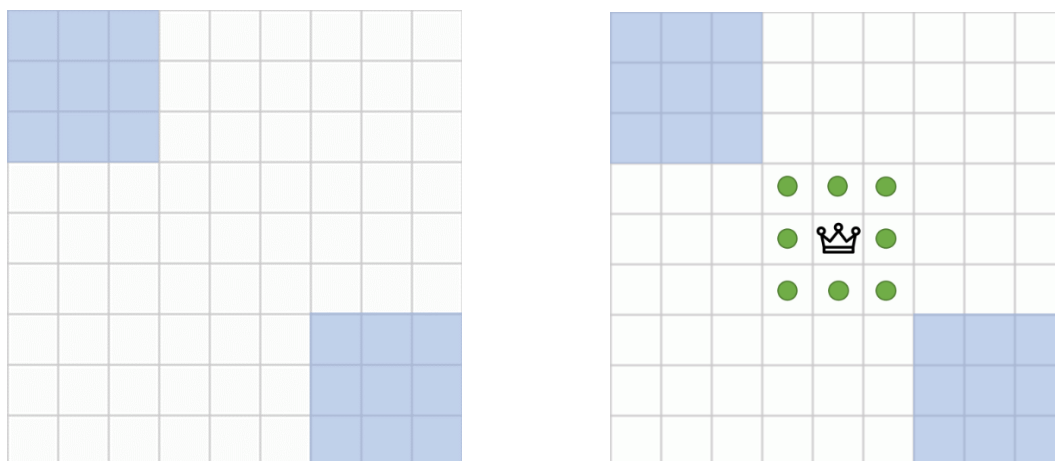
- ♥ La Vitalidad: se mide en Puntos de Vida (PdV). Representa la salud del jugador, si llega a cero, se pierde la partida. Se puede recuperar con los Tratados.
- ♠ El Honor: se mide en Puntos de Honor (PdH). Representa lo correcto y las virtudes del Héroe. Sirve para recuperar PdV ♥. Se puede obtener por medio del Horóscopo.
- ♣ La Suerte: se mide en Puntos de Suerte (PdS). Representa la posibilidad de que ocurran cosas buenas. Sirve para obtener Ds ♦. Se puede obtener por medio del Horóscopo.
- ♦ El Dinero: se mide en Diamantes (Ds). Es la moneda que sirve para comprar nuevas unidades. Se puede obtener por Tratados y por el Horóscopo.

El valor máximo que se puede tener de cada característica es seis, no es posible sobrepasar este límite. No importa si alguna característica es reducida a cero, siempre se puede recuperar más adelante por Tratados o por el Horóscopo (a excepción de los PdV ♥, cuyo valor llegase a cero, el jugador pierde).

Cada jugador comienza con: 6 PdV ♥, 4 PdH ♠, 1 PdS ♣ y 2 Ds ♦

La campaña

Aquí se desenvuelve el combate armado entre los jugadores. Se juega sobre un tablero cuadrado dividido en una cuadrícula de 9x9 casillas idénticas. En esquinas opuestas, formando un cuadrado de 3x3 casillas, se encuentra la Zona de Despliegue (Z.D) de cada jugador. En esta área designada, el jugador posiciona sus unidades iniciales y aquellas que fuese adquiriendo a medida que el juego se desarrolle. (La Z.D solo representa un área para traer piezas al juego, no es una zona segura, por lo que es posible acceder a la Z.D del oponente y comer piezas dentro de ella).

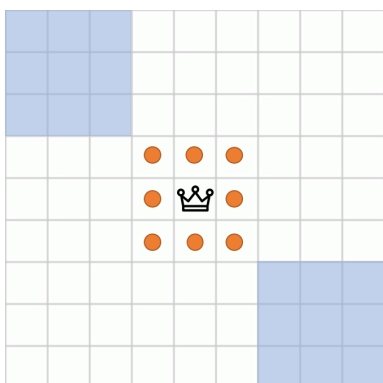


En Rilatria existen 6 unidades diferentes; El héroe (x1), El asesino (x1), Los jinetes (x2), Los lanceros (x2), los Goliat (x2) y los Bárbaros (x6). El límite de unidades de cada tipo que se pueden tener simultáneamente en campaña está determinado por esta numeración. El desplazamiento de las piezas puede ser en todas las direcciones (incluida diagonal), la distancia de una casilla, tal como indica la imagen. Este movimiento es posible siempre y cuando la casilla objetivo se encuentre vacía. Todas las unidades pueden desplazarse de la misma forma y solo se diferencian en cómo pueden atacar (explicado en la página siguiente).

Cada jugador comienza con el Héroe y un Armatoste. Que deben posicionar a gusto dentro de la Z.D.

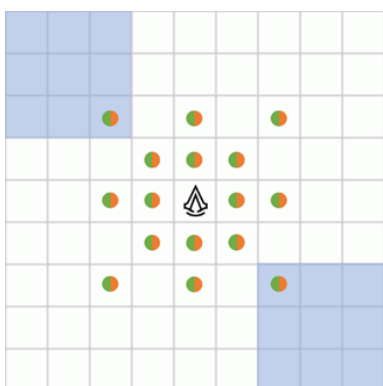
El Héroe

Puede atacar de la misma forma en que se desplaza, esto es, una casilla en cualquier dirección.



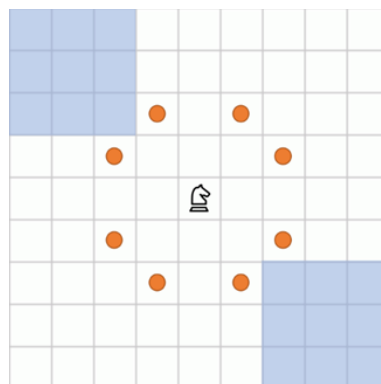
El Asesino

Unidad especial ya que, al igual que el Héroe, puede desplazarse de la misma en que ataca, pero puede hacerlo hasta una distancia de dos casillas siempre que no haya ninguna pieza entre la casilla objetivo y la actual.



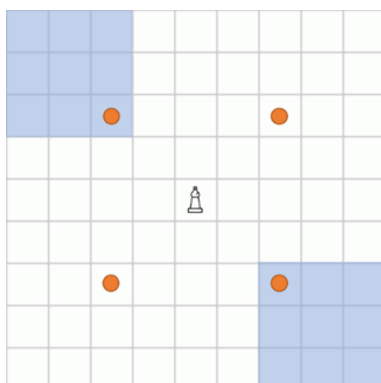
El Jinete

Las casillas de ataque están a dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o dos casillas en posición vertical y una horizontal. El movimiento completo, por lo tanto, se parece a letra "L".



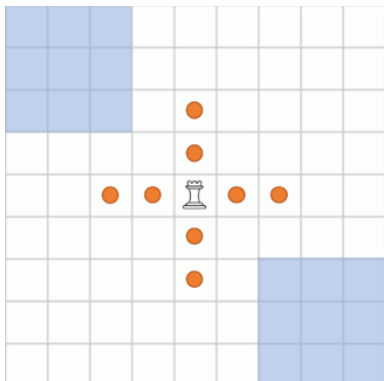
El Lancero

Puede atacar solamente a la segunda casilla en líneas diagonales. Puede saltar sobre otras unidades.



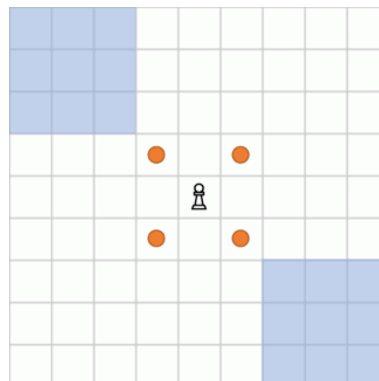
El Armatoste

Ataca en líneas rectas hasta dos casillas de distancia, siempre que no haya ninguna pieza entre la casilla objetivo y la actual.



El Bárbaro

Su ataque es diagonal, una sola casilla de distancia.



En su turno, el jugador puede realizar dos movimientos de piezas por separado. Puede mover al Héroe y/o a una unidad. Ambos son opcionales y sin orden, por lo que el jugador podría mover solo al Héroe, solo una unidad, al Héroe y luego una unidad, o una unidad y luego al Héroe, etc.

Para adquirir nuevas unidades, el jugador debe, durante la fase libre de su turno, gastar Ds ♦ para comprar la pieza que desea. Esta pieza adquirida debe ser inmediatamente colocada en cualquier casilla de la Z.D. Una pieza no puede atacar el mismo turno que fue comprada. Finalmente, no hay límite para la cantidad de veces que una pieza puede ser comprada, es decir, si una unidad es destruida, el jugador puede volver a comprarla al siguiente turno.














Unidad	Costo
Bárbaro	2 ♦
Armatoste	3 ♦
Lancero	4 ♦
Jinete	5 ♦
Asesino	6 ♦ + Carta ficha (obtenible en el Horóscopo)

Tratados

Los tratados son mecánicas que surten efecto cuando se cumplen las condiciones indicadas. Se dividen entre Tratados de inicio de turno, que se aplican de forma obligatoria cuando inicia cada turno del jugador, y los Tratados globales, que se aplican en cualquier momento de la partida.








Tratados de inicio de turno

Es lo primero que ocurre en todos los turnos, se deben aplicar estrictamente en este orden:

1. Si se tiene cuatro o más de PdH , se gana 1 PdV  y se pierde 1 PdH . Al tener el máximo de PdH , se ganan 2 PdV  en lugar de uno.
2. Si se tiene cuatro o más de PdS , se gana 1 Ds . Luego, el jugador debe lanzar una moneda y si acierta el lado, gana 1 PdV , si falla, pierde 1 PdV , es posible morir por este efecto. Al tener el máximo de PdS , se ganan 2 Ds  en lugar de uno.
3. Si se tiene cuatro o más de Ds , se pierde 1 PdH .
4. Se debe leer el Horóscopo.

Tratados generales

Se aplican cada que la situación lo requiera y se cumplan las condiciones.

- ♦ Al atacar una pieza, se gana 1 PdH  y el adversario pierde 2 PdV , además, si la pieza atacada es el asesino, el adversario pierde 1 PdH .
- ♦ Al comprar al Asesino, se pierden todos los PdH .
- ♦ Si se tienen cuatro o más PdH , el jugador puede durante su turno, sacrificar 1 PdV  y ganar 1 Ds  a cambio.

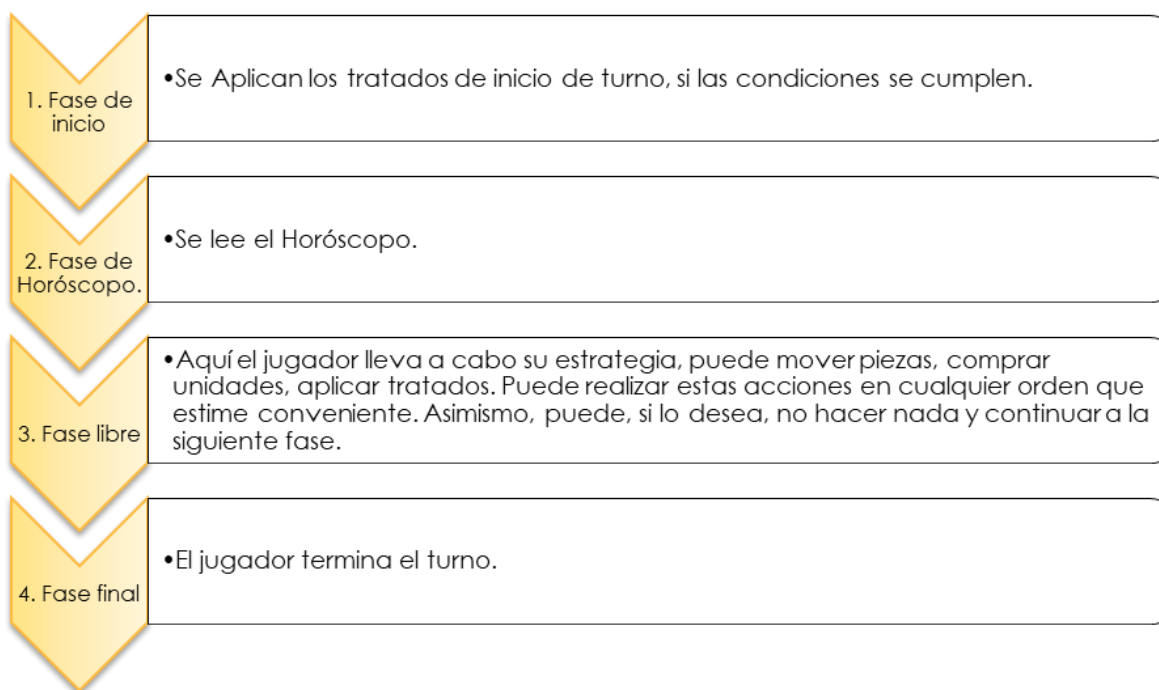
Horóscopo

Cada turno, tras aplicar el el tratado de inicio de turno, el jugador debe robar las tres primeras cartas del mazo. Debe elegir una y añadir a la característica asociada, el valor indicado por la carta seleccionada. Tras esto, el jugador debe devolver las tres cartas al mazo y revolver.

Existen dos Cartas Fichas en el mazo. Si el jugador roba y elige la Carta Ficha, debe guardarla en la reserva en lugar de devolverla al mazo, luego devuelve las otras dos cartas al mazo y revuelve, ese turno, no obtiene ninguna característica a través del Horóscopo.

La Carta Ficha se utiliza exclusivamente para comprar al Asesino y, al hacerlo, se consume y debe devolverse al mazo. El jugador puede guardar las dos cartas fichas en la reserva si se da el caso, aun sí ya está el Asesino en la campaña.

Estructura del turno



El jugador desafiado a jugar, comienza el juego con su turno.