

GEORGE R.R. MARTIN ~ CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

BATALLAS DE PONIENTE™

BATTLELORE™



REGLAMENTO

edge



CONVOCA LOS ESTANDARTES

Cuando se juega al juego de tronos sólo se puede ganar o morir. No hay puntos intermedios.

— Cersei Lannister

Despliega los estandartes de las Grandes Casas de Poniente. Para obtener el poder de los Siete Reinos y asegurarse la supervivencia de sus linajes, todas las Casas de Poniente siguen caminos muy distintos. Algunas forjan alianzas estratégicas, otras crean complejas intrigas políticas y las hay que emplean el engaño y la traición. Pero no hay camino hacia el poder más directo ni duradero que echarse a los campos de batalla.

Las Casas de Poniente cuentan con vastos ejércitos de soldados, algunos montados a caballo y otros a pie. Estos hombres no están armados solamente con lanzas, espadas y arcos, sino también con máquinas de asedio y otros poderosos ingenios de guerra. Los tambores suenan por todo Poniente llamando a los fuertes y valientes soldados y a sus astutos y audaces comandantes.

¿Acudirás a la llamada?



EL ARTE DE LA GUERRA EN PONIENTE

BattleLore: Batallas de Poniente (BDP) es un juego basado en escenarios que permite a los jugadores recrear enfrentamientos militares entre las Grandes Casas de Poniente en el épico mundo de fantasía de la exitosa serie de novelas de George R. R. Martin *Canción de Hielo y Fuego*. En el juego básico de **BDP**, los jugadores controlan a la Casa Stark o a la Casa Lannister. Futuras expansiones permitirán a los jugadores controlar otras Casas. Cada escenario, denominado **batalla**, tiene un **plan de batalla** que establece la formación del mapa (denominado **campo de batalla**), las posiciones de inicio de las unidades de cada Casa, los recursos iniciales, las reglas especiales y las condiciones de victoria de la sesión de juego.

Antes de cada partida de **BDP**, los jugadores deben ponerse de acuerdo para elegir qué batalla jugar. Las batallas pueden encontrarse en los Planes de batalla de Poniente que se incluyen.

Una batalla de **BDP** se juega durante varias rondas, y cada ronda está compuesta de turnos alternos de los jugadores. Los objetivos que un jugador debe alcanzar para ganar una partida de **BDP** pueden variar y se describen en detalle en el plan de batalla que se va a jugar. Algunas batallas exigen que los jugadores ganen un cierto número de **puntos de victoria (PV)**, mientras que otras batallas requieren que un jugador tome y mantenga posiciones estratégicas en el campo de batalla.

Los jugadores son libres de inventar sus propias batallas empleando los componentes incluidos en el juego.

Nota importante: Si el texto de las reglas de una carta o de cualquier otro componente del juego contradice el texto de este reglamento, prevalecerán las reglas de la carta o componente.

COMPONENTES

- Este reglamento
- 1 libro de Planes de batalla de Poniente
- 138 miniaturas de plástico, que incluyen:
 - » 32 Huestes del Norte (blanco)
 - » 12 Jinete de Invernalia (blanco)
 - » 12 Arqueros Norteamericanos (blanco)
 - » 9 Maestros de las perreras Stark (blanco)
 - » 24 Guardias de Lannisport (rojo)
 - » 15 Caballeros de Roca Casterly (rojo)
 - » 12 Arqueros de Occidente (rojo)
 - » 12 Infantería pesada de Lannister (rojo)
 - » 5 comandantes Stark únicos (gris oscuro)
 - » 5 comandantes Lannister únicos (gris oscuro)
- 138 bases verdes para miniaturas, que incluyen:
 - » 98 bases cuadradas
 - » 40 bases rectangulares
- 36 portaestandartes marrones
- 1 tablero de mapa de seis paneles
- 8 dados (de ocho caras)
- 110 cartas, que incluyen:
 - » 14 cartas de comandante
 - » 70 cartas de liderazgo
 - » 8 cartas de referencia de unidad, que incluyen:
 - » 4 cartas de referencia de unidad Stark
 - » 4 cartas de referencia de unidad Lannister
 - » 16 cartas de preparación de escaramuza, que incluyen:
 - » 8 cartas de preparación de escaramuza Stark
 - » 8 cartas de preparación de escaramuza Lannister
 - » 2 cartas de sumario de escaramuza, que incluyen:
 - » 1 carta de resumen de escaramuza “Incursión en las Tierras de los Ríos”
 - » 1 carta de resumen de escaramuza “Botín de las Tierras de Occidente”
- 32 hexágonos de terreno y 9 fichas de terreno
- 1 insignia de mando Stark
- 1 insignia de mando Lannister
- 1 medidor de ronda
- 1 ficha de ronda
- 1 indicador de puntos de victoria Stark
- 1 indicador de puntos de victoria Lannister
- 1 segmento de moral Stark
- 1 segmento de moral Lannister
- 1 nexo de moral neutral y 1 indicador de moral
- 10 fichas de mando
- 50 fichas de orden, que incluyen:
 - » 10 fichas de orden de escudo verde
 - » 10 fichas de orden de escudo azul
 - » 10 fichas de orden de escudo rojo
 - » 10 fichas de orden de valor
 - » 10 fichas de orden de moral
- 86 estandartes de unidad, que incluyen:
 - » 43 estandartes de unidad Stark
 - » 43 estandartes de unidad Lannister
- 14 indicadores de control, que incluyen:
 - » 7 indicadores de control Stark
 - » 7 indicadores de control Lannister
- 6 fichas de dirección
- 20 fichas de enfrentamiento, que incluyen:
 - » 10 fichas de enfrentamiento Stark
 - » 10 fichas de enfrentamiento Lannister
- 6 fichas de destrucción
- 18 fichas de fuego (de distintos valores)
- 13 fichas de estrategia
- 3 fichas de arquero especiales
- 1 ficha de Catelyn Stark y 2 fichas de Edmure Tully
- 7 fichas de tienda
- 8 fichas de torre de asedio
- 9 fichas de objetivo de catapulta
- 10 discos de comandante
- 1 ficha de iniciativa

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

En esta sección se describen todos los componentes incluidos en el juego básico de BDP.

Miniaturas

Las fuerzas de Stark y de Lannister a las que los jugadores dan órdenes en el campo de batalla se representan con 138 detalladas miniaturas.



Los comandantes son de color gris oscuro, las unidades de la Casa Stark son de color gris claro y las de la Casa Lannister son rojas.

Bases para miniaturas

Las bases verdes para miniaturas presentan dos formas distintas: cuadradas y rectangulares. Las unidades de caballería, los comandantes de caballería y las unidades de Maestros de las perreras Stark se insertan en las bases rectangulares, mientras que el resto de unidades del juego básico usan las bases cuadradas.



Portaestandartes

Los portaestandartes se usan para sujetar los estandartes que ayudan a definir las capacidades de cada unidad en juego.

Tablero de mapa

El tablero de mapa reversible de seis paneles se usa para crear el campo de batalla según lo que especifique cada plan de batalla. El tablero de mapa se puede configurar de distintas maneras añadiendo hexágonos de terreno.



Dados

Los dados de ocho caras incluidos en el juego básico se usan para resolver combates y también para otras funciones del juego, como generar fichas de orden cada ronda.



Cartas de comandante

Las cartas de comandante representan a los comandantes de campo que lideran un ejército durante una batalla concreta. Muchos comandantes tienen varias versiones, cada una representada con una carta única, que tienen habilidades distintas. Los planes de batalla indican qué versión de cada comandante debe usar un jugador.



Cartas de liderazgo

Un jugador usa cartas de liderazgo para dar órdenes a sus fuerzas a través de sus comandantes. Cada comandante de una batalla añade cinco cartas de liderazgo específicas de ese comandante a las diez cartas de liderazgo básicas para formar así una **baraja de liderazgo** personalizada. El dorso de la baraja de liderazgo de cada jugador muestra el símbolo de su Casa.



Cartas de referencia de unidad

Las unidades del ejército de cada Casa vienen descritas en cartas de referencia de unidad de doble cara. Cada una resume las capacidades de una unidad concreta.



Cartas de escaramuza (Regla Opcional)

Las cartas de preparación de escaramuza se usan para generar una batalla con fuerzas aleatorias según las reglas de "Escaramuza" de la página 28. Cada Casa usa su propio conjunto de cartas que detallan las opciones de comandante y de unidades, así como indicaciones sobre la colocación de terreno. Cada carta de sumario de escaramuza explica las reglas de preparación de la escaramuza y las condiciones de victoria.



Hexágonos de terreno

Los hexágonos de terreno se colocan encima del tablero del mapa para añadir características de terreno adicionales. Los hexágonos de terreno incluyen tanto terreno natural como obstáculos y estructuras artificiales.



Insignias de mando

Las insignias de mando muestran qué Casa controla cada jugador. También se usan para guardar las fichas de mando del jugador durante la batalla.



Medidor de ronda, ficha de ronda e indicadores de puntos de victoria

La ficha de ronda se coloca en el medidor de ronda, y su posición muestra la ronda actual y cuántas rondas han transcurrido. Cada Casa tiene también un indicador de puntos de victoria que puede colocarse en el medidor de ronda para contar los puntos de victoria. Todos estos indicadores tienen un “+10” en su reverso para su uso en caso de que una Casa supere los 10 puntos de victoria o de que una partida dure más de 10 rondas.



Segmentos de moral, nexo de moral e indicador de moral

Cada Casa tiene su propio segmento de moral que se une al nexo de moral para formar el **medidor de moral**. La colocación del *indicador de moral único* en el medidor de moral indica la moral actual de ambas Casas. Los lados de los segmentos de moral son distintos, y cada plan de batalla indica cuál de ellos debe usar cada jugador.



Fichas de mando

Las fichas de mando se usan para jugar cartas de liderazgo y para determinar quién tiene la ventaja en una ronda.

Fichas de orden

Las fichas de orden permiten a un jugador dar órdenes directas a una sola unidad. Hay cinco tipos distintos de fichas de orden, que se corresponden con las caras de los dados (escudo verde, escudo azul, escudo rojo, valor y moral).



Estandartes

En cada unidad, una miniatura debe llevar un estandarte unido a un portaestandarte que vaya insertado en la base de la miniatura. El estandarte indica a qué Casa pertenece una unidad, su rango de combate (verde, azul o rojo) y un indicador de ronda. El indicador de ronda, blanco o negro, se usa para mostrar si una unidad ha recibido ya una orden.



Indicadores de control

Estos indicadores se colocan en el campo de batalla para indicar que una Casa controla un **objetivo de victoria**.



Fichas de dirección

Las fichas de dirección tienen un dorso común, y cada una tiene un número único en el anverso que se corresponde con un lado del indicador de dirección. Se usan para generar una dirección aleatoria para distintos efectos de juego.



Fichas de enfrentamiento

Las fichas de enfrentamiento se usan para señalar ataques cuerpo a cuerpo contra unidades enemigas adyacentes. Se colocan en el borde del hexágono que separa al atacante y al defensor en un combate.



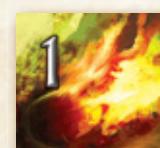
Fichas de destrucción

Las fichas de destrucción se usan para señalar hexágonos cuyo terreno ha sido destruido por determinados efectos (como el fuego).



Fichas de fuego

Las fichas de fuego se colocan en hexágonos como resultado de ciertas habilidades y se usan para medir la intensidad de un fuego. Las fichas de fuego pueden causar daño a determinados tipos de terreno y unidades.



Fichas de estrategia

Las fichas de estrategia son fichas genéricas que se usan para representar objetivos de uno y otro bando en batallas específicas. Su uso exacto se describe en los planes de batalla individuales. Las fichas de estrategia tienen un dorso común que muestra un yelmo. En el anverso pueden tener dos símbolos de color distintos. El símbolo verde indica una ubicación estratégica, mientras que el símbolo rojo indica una ubicación de señuelo.



Fichas de arquero especiales

Las fichas de arquero especiales se usan en batallas concretas para señalar la ubicación de grupos de arqueros especiales.

Ficha de Catelyn y fichas de Edmure

Estas fichas representan personajes importantes que están presentes en el campo de batalla, pero que no toman parte directa en el combate. Su función se describe en los planes de batalla individuales.



Fichas de tienda, fichas de torre de asedio, discos de comandante y fichas de objetivo de catapulta

Estas fichas específicas de algunas batallas tienen distintas funciones que se describen en los planes de batalla individuales y en ciertas cartas de sumario de escaramuza.



Ficha de iniciativa

El jugador con la ficha de iniciativa recibe la ventaja en caso de empate al determinar la ventaja al comienzo de cada ronda de juego. La ficha se da al jugador que controla la Casa que se especifica en el plan de batalla.



PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Esta sección describe los pasos que deben dar los jugadores antes de jugar una partida de BDP.

Antes de jugar su primera batalla, los jugadores deben insertar las miniaturas en las bases que vienen con el juego, asegurándose de que el orificio para el portaestandarte se encuentra en la parte trasera de la unidad (ver cuadro lateral “Montaje de miniaturas” en página 7).

PREPARACIÓN

Sigue las instrucciones de esta sección para preparar la zona de juego.

Si es la primera vez que juegan, los jugadores deberían usar la batalla “Choque en el Camino Real”. Los jugadores pueden abrir los Planes de batalla de Poniente por la página 4 para consultar la referencia. Al final de esta página encontrarás un diagrama de la preparación de los componentes (sin las miniaturas) para “Choque en el Camino Real”.

1. Elegir batalla y Casas

En primer lugar, los jugadores deben escoger qué batalla quieren jugar. Puedes encontrar batallas en los Planes de batalla de Poniente (incluidos) y en futuras expansiones de BDP. Tras escoger una batalla, los jugadores deben decidir qué Casa controlará cada uno durante la batalla. En el juego básico de BDP, los jugadores pueden controlar la Casa Stark (blanca) o la Casa Lannister (roja). Si ambos jugadores quieren controlar la misma casa, la elección se determinará de forma aleatoria (lanzando una moneda, por ejemplo).

PREPARACIÓN DE LOS COMPONENTES DE “CHOQUE EN EL CAMINO REAL”



SÍMBOLOS DE CASA



STARK
de Invernalia



LANNISTER
de Roca Casterly

Muchos componentes están marcados con estos símbolos de Casa para determinar a qué jugador le pertenece un componente. En el juego básico, la Casa Stark y la Casa Lannister son las dos casas disponibles.

Los jugadores cogerán la insignia de mando, las cartas de liderazgo, las cartas de comandante y las cartas de referencia de unidad de la Casa que han escogido. Cada carta que pertenezca a una Casa concreta tendrá el símbolo de la Casa (mostrados sobre estas líneas en el cuadro “Símbolos de Casa”) en la parte posterior o en la parte superior izquierda en el caso de las cartas de comandante.

2. Crear el campo de batalla

Los jugadores despliegan el tablero de mapa siguiendo el plan de batalla y lo colocan en el centro de la mesa, con el lado que indica el plan de batalla boca arriba. El juego básico sólo incluye un tablero de mapa, pero los mapas de ambos lados son distintos.

Este tablero de mapa sirve como **campo de batalla**. A continuación, los jugadores colocan en el campo de batalla los hexágonos de terreno y/o fichas especiales que se necesiten para la batalla. Para más información sobre cómo preparar el campo de batalla, consulta los Planes de batalla de Poniente que se incluyen con el juego.

Cada jugador se sienta frente al lado del tablero que le corresponda a su Casa, tal y como se muestra en el plan de batalla mediante el borde de color y el símbolo de la Casa a juego.

3. Coger los comandantes

Cada batalla necesita unos comandantes específicos. El plan de batalla muestra qué comandantes debe coger cada jugador y en qué hexágono empieza cada comandante (y su unidad).

Tras determinar qué comandantes usará en la batalla, cada jugador coge las miniaturas y cartas de comandante correspondientes y las coloca en su zona de juego (la zona que hay entre él y el campo de batalla). Devuelve a la caja las miniaturas y cartas de comandante que no vayan a utilizarse.

Es importante tener en cuenta que algunos comandantes tienen varias cartas de comandante. Consulta el **título** del comandante que se encuentra bajo su nombre para asegurarte de que coges la carta correcta. El plan de batalla indica qué versión debe usarse.

Por ejemplo, Gran Jon Umber tiene dos versiones distintas: “El Gran Jon” y “Señor de Último Hogar.”

Las cartas de comandante deben colocarse con el lado **sin activar** boca arriba, de forma que se vea el retrato a color del comandante en la zona de juego.



Lado sin activar



Lado activado

4. Construir barajas de liderazgo

Cada Casa tiene diez cartas de liderazgo sin una imagen de comandante en la esquina inferior derecha. Estas diez cartas son las cartas de liderazgo básicas de la Casa. Cada jugador debe colocar aparte las cartas básicas de liderazgo de su Casa.

Cada comandante tiene cinco cartas de liderazgo con su imagen en la esquina inferior derecha. Estas cinco cartas son las cartas específicas de ese comandante. Cada jugador coge todas las cartas específicas de los comandantes que cogió en el paso 3 y las mezcla bien con las diez cartas de liderazgo básicas de su Casa. Después coloca esta baraja boca abajo en su zona de juego para formar la baraja de liderazgo de su Casa.

MONTAJE DE MINIATURAS

Antes de comenzar la primera batalla, los jugadores deben montar todas las miniaturas de la caja. Cada miniatura tiene dos partes: la miniatura y la base. Los jugadores seguirán los siguientes pasos para montar correctamente las miniaturas:

1. DETERMINAR LA BASE DE LA MINIATURA:

Mirando la pestaña a la que cada miniatura está unida, un jugador puede determinar cuál de los dos tamaños de base debe usar: cuadrado o rectangular.



Cada pestaña tiene un número determinado de “dientes” que se insertan en la base. Si hay tres dientes, debe usarse una base rectangular. Si hay dos dientes, una base cuadrada.



2. INSERTAR LA MINIATURA EN LA BASE:

Tras determinar la base correcta, el jugador sólo tiene que introducir la pestaña en los orificios de la base. Al montar miniaturas, hay que tener en cuenta que el orificio del estandarte debe ir siempre en la parte trasera de la miniatura.

Debido a las variaciones habituales en la producción en serie, las miniaturas pueden no quedar firmemente encajadas en sus bases. Este problema puede resolverse aplicando una pequeña cantidad de pegamento a las pestañas de las miniaturas antes de insertarlas en las bases.

CREACIÓN DE LA BARAJA DE LIDERAZGO



1) Identifica las diez cartas de liderazgo de tu Casa que no tienen una imagen de comandante en la esquina inferior derecha y ponlas aparte. Estas cartas son las cartas de liderazgo básicas de una Casa.



2) Identifica las cartas de liderazgo de los comandantes que se usan en la batalla actual. Mezcla bien estas cartas de comandante con las diez cartas de liderazgo básicas para formar la baraja de liderazgo de la Casa. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas que no se usen.

Por ejemplo, "Choque en el Camino Real" no usa ni a Robb Stark, ni a Eddard Stark, ni a Gran Jon Umber. Cuando juegues esta batalla, devuelve a la caja las quince cartas con imágenes de cualquiera de estos comandantes.

Hay dos variedades de cartas de liderazgo: básicas y específicas de comandante.



Cuadro de orden de mando: Un cuadro de orden de mando tiene un ícono de mando en la esquina superior izquierda del cuadro de texto.

Cuadro de táctica: Un cuadro de táctica no tiene un ícono de mando en la esquina superior izquierda del cuadro de texto.

5. Coloca el medidor de ronda y la ficha de ronda

Coloca el medidor de ronda en un lado del campo de batalla, con la ficha de ronda en el espacio "1". El número que se encuentra junto al ícono de **límite de rondas** (ver ícono de la izquierda) en el plan de batalla muestra cuántas rondas dura la batalla.

6. Colocar el medidor de moral y el indicador de moral

Los jugadores deben montar el medidor de moral y colocarlo junto al campo de batalla.



Segmento Lannister Nexo Segmento Stark

Montaje del medidor de moral

El medidor de moral tiene tres piezas. El nexo de moral va en el centro, y los dos segmentos de moral de las Casas salen de él en direcciones opuestas. Para crear el medidor de moral, cada jugador une al nexo el segmento de moral de su Casa, formando una línea recta (ver el diagrama de preparación de los componentes de "Choque en el Camino Real" en la página 6). Cuando están conectados, los dos segmentos y el nexo forman el medidor de moral. Tras colocar el medidor de moral junto al campo de batalla, el medidor de moral de la Casa de cada jugador debe ser el que se encuentra más cerca de su lado del tablero.

Asegúrate de que el lado del segmento de moral que está boca arriba se corresponde con el lado indicado en el plan de batalla. El último espacio de cada segmento de moral debe corresponderse con el espacio establecido en el plan de batalla.

En el juego básico, la única diferencia entre los lados de un segmento de moral es que un lado tiene un espacio con el número 11, mientras que el otro lado tiene un espacio de Huida.



Lado sin huida del segmento de moral Lannister

Lado de huida del segmento de moral Lannister

Tras montar el medidor de moral, los jugadores colocan el indicador de moral en el espacio inicial de moral (el espacio central del nexo de moral).

7. Crear montones de fichas y colocar fichas de mando

En este paso, los jugadores ordenan las fichas en montones para su uso durante la partida. Estos montones de fichas deben colocarse al alcance de ambos jugadores.

Las fichas usadas más comúnmente son las fichas de orden, las de mando y las de enfrentamiento. Algunas batallas también requieren otras fichas, como las de estrategia.

Cada jugador coge un número de fichas de mando igual al número que hay junto al ícono de mando del plan de batalla y las coloca en su insignia de mando.

8. Formar y colocar las unidades

Los jugadores deben consultar el mapa del campo de batalla en el plan de batalla para ver qué unidades iniciales usarán en la batalla y dónde se despliegan dichas unidades. Cada unidad es un grupo de combate individual que ocupa un solo hexágono. Una unidad está

formada por un número determinado de miniaturas (normalmente tres o cuatro, dependiendo de sus bases).

Una unidad se representa en el mapa del campo de batalla con la silueta de una de sus miniaturas (ver cuadro lateral “Formación de unidades” en la página 10). En el juego básico, las miniaturas pueden pertenecer a una de estas tres clases distintas: infantería, a distancia o caballería. El color del estandarte que hay tras la miniatura en el mapa muestra el **rango** de la unidad y se corresponde con el color de su estandarte (verde, azul o rojo).



Descripción de un estandarte de unidad

Antes de colocar unidades en el tablero, los jugadores deben desplegar los estandartes para la batalla actual. El estandarte debe insertarse firmemente en un portaestandarte antes de ser colocado en su hexágono correspondiente (ver cuadro lateral).

Después de haber desplegado todos los estandartes, los jugadores forman las unidades de cada hexágono que contenga un estandarte aliado como se describe en “Formación de unidades” en la página siguiente.

Tras formar una unidad, se coloca en su hexágono correspondiente como se muestra en el mapa del campo de batalla. El estandarte de ese hexágono se coloca entonces en el orificio para estandartes de una de las miniaturas. Si hay un comandante en la unidad, el estandarte debe ir en su base.

Una unidad con comandante aparece representada con la miniatura del comandante y un estandarte que muestra el rango de la unidad. El plan de batalla muestra una imagen del comandante que debe usarse. Las distintas versiones de un mismo comandante vienen identificadas por sus títulos.



El jugador que maneja la unidad debe consultar la esquina superior derecha del lado **sin activar** de la carta de comandante (el lado a color) para ver qué tipo de unidad debe colocarse con esa miniatura de comandante. Forma la unidad de manera normal, con la salvedad de que la miniatura del comandante debe reemplazar una de las miniaturas normales como portador del estandarte. Para más detalles, consulta el cuadro lateral “Formación de unidades” en la página 10.

9. Asignar la ficha de iniciativa

El plan de batalla especifica qué Casa posee la ficha de iniciativa. Ese jugador coloca la ficha de iniciativa en su zona de juego.

Los jugadores ya están listos para comenzar la batalla!

MONTAJE DE ESTANDARTES

Cada batalla presenta combinaciones de unidades distintas; por tanto es necesario montar una serie de estandartes al principio de cada batalla. Cada estandarte tiene dos partes: el portaestandarte de plástico y el estandarte. Los jugadores deben seguir los siguientes pasos para montar correctamente sus estandartes.



1) Mira el mapa del campo de batalla para identificar qué estandartes se usarán en la batalla actual. Pon estos estandartes a un lado.



2) Coge un portaestandarte por cada estandarte. Luego introduce firmemente el estandarte en el espacio de sujeción del portaestandarte. Éste debería sujetar el estandarte por el indicador de ronda.



FORMACIÓN DE UNIDADES

Antes de proceder con los siguientes pasos, los jugadores deben preparar los estandartes necesarios para la preparación de su Casa como se describe en la página 9.



1) Localiza el símbolo de unidad en el mapa del campo de batalla para determinar qué miniaturas se usarán para formar la unidad. Si el símbolo del mapa es un comandante, el jugador tendrá que mirar la parte superior derecha de la carta de comandante correspondiente.



2) Localiza la fuerza de la unidad en la carta de referencia de la unidad. Coge ese número de miniaturas y colócalas en el hexágono indicado. Si esta unidad tiene un comandante, la miniatura del comandante reemplaza una miniatura normal.



3) Coloca el tipo de estandarte indicado en el mapa del campo de batalla en el orificio para estandarte de la base de una miniatura. Si hay un comandante en la unidad, el estandarte debe insertarse en la base del comandante.

CÓMO JUGAR AL JUEGO

Esta sección explica detalladamente la estructura del juego. Muestra cómo se juega una ronda de juego y da a los jugadores una mejor comprensión del flujo de la partida. Más adelante, la sección "Instrumentos de guerra", que comienza en la página 15, proporciona reglas detalladas acerca de cómo dar órdenes a una unidad y de qué opciones tiene una unidad tras recibir una orden.

Cada batalla de BDP se juega durante varias rondas. El ícono de límite de rondas del plan de batalla indica el número de rondas que hay que jugar. Por ejemplo, en la batalla "Choque en el Camino Real", la partida se juega en cinco rondas.

Cada ronda se divide en cuatro fases, que siempre se desarrollan en el siguiente orden:

1. Fase de recuperación
2. Fase de organización
3. Fase de mando
4. Fase de reagrupación

Tras completar la fase de reagrupación de una ronda, comienza una ronda nueva. Este proceso continúa hasta que termine la última ronda de la partida o hasta que un jugador consiga una de las condiciones de victoria de la batalla.

1. FASE DE RECUPERACIÓN

Ambos jugadores ejecutan la fase de recuperación simultáneamente, y en ella se determina qué jugador actuará primero en las fases siguientes de esa ronda de juego. También permite a los jugadores reactivar comandantes (para que éstos puedan volver a ser usados para jugar cartas de liderazgo) y recuperar unidades (para que éstas puedan volver a recibir órdenes). Las siguientes acciones de la fase de recuperación se realizan en orden:

- A. Determinar la ventaja
- B. Reactivar comandantes
- C. Recuperar unidades

Después de que ambos jugadores hayan recuperado sus unidades, la fase de recuperación termina y comienza la fase de organización.

A. DETERMINAR LA VENTAJA

Los jugadores determinan quién tiene la **ventaja** comparando el número de fichas de mando que hay en ese momento en la insignia de mando de cada jugador. El jugador que tenga más fichas en su insignia de mando gana la ventaja y actúa primero durante el resto de la ronda. Si hay un empate, lo gana el jugador que tenga la ficha de iniciativa. Al jugador que tenga la ventaja se le denomina también "primer jugador".

B. REACTIVAR COMANDANTES

Cada jugador coge todas las fichas de mando de sus cartas de comandante y las vuelve a colocar en su insignia de mando.

C. RECUPERAR UNIDADES

Cada jugador rota los estandartes de sus unidades de forma que la cara apropiada esté apuntando a su lado del tablero de juego. Esto hace que todas sus unidades se vuelvan **activas** (capaces de recibir órdenes) durante la siguiente fase de mando.

Los jugadores deben consultar el medidor de ronda para determinar hacia qué lado deben rotarse los estandartes. El color del espacio actual de la ficha de ronda es el **color de la ronda** (blanco o negro). Un jugador tendrá que rotar los estandartes de sus unidades de forma que mire hacia su lado del tablero el indicador de ronda que coincida con el color de ronda. Esta rotación se conoce como “recuperación” de una unidad. No hay que rotar los estandartes de unidades que ya coincidan con el color de ronda.

Una **unidad activa** es una unidad cuyo estandarte coincide con el color de ronda de la ronda actual (el estandarte está en su lado activo). Una **unidad inactiva** es una unidad cuyo estandarte coincide con el color de la siguiente ronda (el estandarte está en su lado inactivo).

Es importante si una unidad está o no activa, ya que sólo las unidades activas pueden recibir órdenes durante la fase de mando. De ese modo, las unidades inactivas generalmente no pueden moverse ni atacar.



Cómo recuperar una unidad

En el diagrama de arriba, el color de la ronda actual es negro. Este color de ronda indica que hay que rotar los estandartes a su lado negro cuando se recuperen las unidades.

2. FASE DE ORGANIZACIÓN

Durante la fase de organización, los jugadores obtienen recursos para la ronda. Estos recursos vienen en forma de fichas de orden y de cartas de liderazgo. El primer jugador ejecuta en orden las siguientes acciones de la fase de organización:

A. Recibir fichas de orden

B. Robar cartas de liderazgo

A continuación, su oponente realiza ambas acciones en el orden indicado. El jugador que esté realizando una acción en cualquier fase se denomina jugador activo. Cuando ambos jugadores hayan realizado las dos acciones, la fase de organización termina y comienza la fase de mando.

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE REFERENCIA DE UNIDAD



- 1) Nombre de unidad
- 2) Rasgo(s)
- 3) Palabras clave: Las habilidades que tiene una unidad concreta
- 4) Tipo de miniatura: Qué tipo de miniaturas componen la unidad
- 5) Fuerza de la unidad: Cuántas miniaturas componen la unidad
- 6) Tabla de órdenes: Ver página 15 para más detalles

- 7) Alcance de ataque: El número de hexágonos desde los que puede atacar la unidad
- 8) Tipo de ataque: El tipo de ataque que puede realizar la unidad (para ataques cuerpo a cuerpo y para ataques a distancia)
- 9) Restricción de impactos de valor: La presencia de este ícono indica que todos los resultados de Valor que obtenga esta unidad se tratan como fallos

A. RECIBIR FICHAS DE ORDEN

El jugador activo lanza una cantidad de dados igual al número que hay junto al **ícono de órdenes** del plan de batalla. A continuación, ese jugador coge un número de fichas de orden del montón correspondiente igual al resultado de los dados lanzados y luego las añade a cualquier ficha de orden que ya tuviera de la ronda anterior. Esta combinación de fichas de orden forma la **reserva de órdenes** del jugador activo.

Por ejemplo, Alex lanza tres dados, como indica el plan de batalla. Obtiene un resultado de dos  y un . A continuación coge del montón apropiado tres fichas de orden que se correspondan con los resultados de los dados. No tiene fichas de orden de la ronda anterior, así que estas tres fichas forman su reserva de órdenes.

B. ROBAR CARTAS DE LIDERAZGO

El jugador activo roba tantas cartas de su baraja de liderazgo como indique el número que hay junto al **ícono de liderazgo** del plan de batalla. Estas cartas se añaden a cualquier carta que ya tuviera de la ronda anterior. Esta combinación de cartas de liderazgo forma la mano del jugador.

Por ejemplo, Alex roba tres cartas de su baraja de liderazgo. Tiene una carta guardada de la ronda anterior, así que las cuatro cartas juntas forman su mano para esa ronda.

Si un jugador tiene que robar una carta de liderazgo pero no quedan cartas en su baraja, debe mezclar su pila de descarte para formar una nueva baraja de liderazgo.

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE COMANDANTE



1. Símbolo de Casa

2. Límite de comandante

3. Índice de captura

4. Miniatura de comandante

5. Tipo de miniatura de la unidad

6. Nombre, título y rasgos

7. Habilidad de la unidad

8. Habilidad activada

9. Cartas de liderazgo de comandante

10. Comandante: lado activado

3. FASE DE MANDO

En la fase de mando, los jugadores usan fichas de orden y cartas de liderazgo para dar órdenes a sus ejércitos en el campo de batalla. Después de dar una orden a una unidad, su dueño rota su estandarte al lado inactivo (el lado cuyo color coincide con el color de la siguiente ronda). Dar órdenes a las unidades es el acto de escoger qué unidades aliadas pueden moverse y atacar en el campo de batalla en un turno concreto.

Empezando por el primer jugador, cada jugador selecciona **una** de las acciones indicadas más abajo y la ejecuta. Cuando un jugador realiza una acción, se completa su turno y su oponente se convierte en el jugador activo y selecciona una acción. Las acciones posibles son las siguientes:

- Usar ficha de orden
- Jugar carta de liderazgo
- Pasar

Este proceso de escoger y ejecutar una acción se repite hasta que ambos jugadores pasen. Cuando esto sucede, la fase de mando termina y comienza la fase de reagrupación.

USAR FICHA DE ORDEN

Las fichas de orden representan órdenes directas que se dan a una única unidad activa. Para que el jugador activo escoja esta opción, debe tener al menos una ficha en su reserva de órdenes. Esta ficha puede ser de uno de los cinco tipos distintos: escudo verde, escudo azul, escudo rojo, valor (guantelete) o moral (bandera). La orden que podrá ejecutar el jugador dependerá de la ficha que decida usar. Las siguientes fichas permiten al jugador dar una orden a las unidades indicadas:

 : El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango verde.

 : El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango azul.

 : El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango rojo.

 : El jugador activo puede dar una orden a una unidad de cualquier rango.

 : El jugador activo puede aumentar en uno la moral de su Casa o puede disminuirla en uno para recuperar una de sus unidades. En cualquier caso, ninguna unidad recibe órdenes.

Para dar una orden a una unidad, el jugador declara qué ficha quiere usar y a qué unidad activa quiere darle la orden. Entonces, el jugador descarta la ficha de orden correspondiente de su reserva de órdenes y la coloca de nuevo en el montón. Tras dar una orden a una unidad, gira su estandarte a su lado inactivo (ver “Cómo dar órdenes a unidades” en la página 15).

Hay que tener en cuenta que, normalmente, usar una ficha de orden es la única forma de dar una orden a una unidad **no controlada** (ver página 15).

JUGAR CARTA DE LIDERAZGO

Las cartas de liderazgo permiten a un comandante de un jugador dar órdenes a varias unidades y ejecutar tácticas. Estas cartas dan al comandante la habilidad de dar órdenes y afectar a varias unidades, como se indica en el **cuadro de orden de mando** de la carta. Algu-

nas de estas cartas permiten a los jugadores usar habilidades especiales antes o después de resolver el texto de mando de la carta, como se indica en el **cuadro de táctica** de la carta (si existe).

Para jugar una carta de liderazgo, el jugador activo muestra qué carta de las de su mano quiere jugar. A continuación escoge uno de sus comandantes para jugar sobre él la carta de liderazgo. Por cada orden de mando de la carta que el jugador resuelva, deberá mover una ficha de mando de su insignia de mando a la carta del comandante escogido. Después se debe descartar la carta de liderazgo a la pila de descarte de liderazgo del jugador activo.

Siempre que un jugador use una carta de liderazgo, escogerá un solo comandante. Todas las unidades que reciban una orden de la carta deben encontrarse en la zona de control del comandante escogido en el momento de jugar la carta (para más detalles, ver “Zona de control (ZDC) y control de unidades” en la página 16). Por tanto, si la orden de mando de una carta dice “Da una orden a todas las unidades”, sólo permitirá al jugador activo dar una orden a todas las unidades que se encuentren bajo control del comandante escogido.

También es importante tener en cuenta que las órdenes de mando sólo afectan a las unidades aliadas, a menos que se especifique algo distinto en la carta.

Si un jugador también quiere usar la táctica del cuadro de táctica de la carta, primero tendrá que mostrar que se cumplen los requisitos necesarios para usar la táctica. A continuación, resolverá la táctica según el texto de la misma antes o después de que se resuelvan todas las órdenes de mando (ver ejemplo en página 17).

Es importante tener en cuenta que cualquier comandante puede usar las cartas de liderazgo que tienen un comandante dibujado en la parte inferior derecha, no solamente el comandante mostrado.

PASAR

Un jugador puede escoger pasar en lugar de usar una ficha de orden o una carta de liderazgo. Sin embargo, cuando un jugador pasa, no podrá usar fichas de orden o cartas de liderazgo hasta la siguiente ronda. El oponente del jugador que pasa podrá seguir realizando acciones hasta que también escoja pasar. Un jugador se verá obligado a pasar cuando no pueda jugar una ficha de orden o una carta de liderazgo durante su turno.

4. FASE DE REAGRUPACIÓN

En la fase de reagrupación, los jugadores realizan las siguientes acciones de mantenimiento en orden. Por lo general, ambos jugadores pueden realizar cada acción simultáneamente. Sin embargo, si hay algún problema con el orden de las acciones, se resolverán primero las acciones del primer jugador.

A. Resolver condiciones de estado

B. Otorgar puntos de victoria

C. Comprobar condiciones de victoria

D. Descartar exceso de recursos

E. Restaurar la moral

F. Avanzar ficha de ronda

Si la partida no termina tras comprobar las condiciones de victoria, se completará la fase de reagrupación en su totalidad. Después de completarla, el juego continúa con una nueva ronda que comienza por la fase de recuperación.

EJEMPLO DE ORDEN DE CARTA DE LIDERAZGO



- 1) Juega una carta de liderazgo, asegurándote de declarar qué comandante usa la carta. Ten en cuenta que el comandante escogido no tiene que ser el comandante mostrado en la carta.



- 2) Escoge qué órdenes de mando de la carta de liderazgo quieras ejecutar. Por cada símbolo de mando, coloca una ficha de mando de la insignia de mando sobre el comandante escogido.



- 3) Declara qué unidades de la ZDC del comandante recibirán las órdenes según se especifica en la carta de liderazgo.

A. RESOLVER CONDICIONES DE ESTADO

Las condiciones de estado están representadas por fichas que ciertas cartas y unidades pueden colocar en el campo de batalla. El efecto de estas condiciones de estado se resuelve ahora. Para más información, consulta “Condiciones de estado” en la página 25 para ver más detalles.

B. OTORGAR PUNTOS DE VICTORIA

La mayoría de batallas tienen objetivos que proporcionan puntos de victoria en cada ronda, objetivos que sólo proporcionan puntos de victoria en la última ronda del juego o una combinación de ambos. El plan de batalla especifica cuándo se otorgan los puntos de victoria. Si la batalla no está en su última ronda, sólo se otorgan los puntos de victoria de los objetivos que los proporcionan en cada ronda. Si la batalla está en su última ronda, se otorgan tanto los puntos de victoria de los objetivos que los proporcionan en cada ronda como los proporcionados al final de la partida.

C. COMPROBAR CONDICIONES DE VICTORIA

Los jugadores comprueban si es la última ronda de la batalla como especifica el plan de batalla. Si lo es, la partida termina y los jugadores consultan las condiciones de victoria de la batalla para ver quién ha vencido.

Si no es la última ronda, la partida continúa.

Las condiciones de victoria instantánea son una excepción al funcionamiento de las condiciones de victoria normales, ya que se comprueban durante todo el juego. Ver más abajo, “Notas sobre las condiciones de victoria”.

NOTAS SOBRE LAS CONDICIONES DE VICTORIA EMPATES

Las partidas que se juegan a un cierto número de puntos de victoria (PV) pueden resultar en empates. A menos que se especifique algo distinto, la regla de oro para resolver empates es que vence el jugador con la moral más alta. Si la moral está en el espacio inicial de moral, vence el jugador con la ficha de iniciativa.

VICTORIA INSTANTÁNEA

En muchas ocasiones, una batalla puede tener condiciones de victoria instantánea además de las condiciones de victoria normales. La más frecuente de éstas es la condición de victoria instantánea de Huida. Si el indicador de moral alcanza el espacio de Huida en el lado del medidor de moral de un jugador, éste pierde y su oponente gana.

Por lo demás, las condiciones de victoria específicas de una batalla se describen en los planes de batalla individuales. Las condiciones de victoria instantánea siempre tienen precedencia sobre las condiciones de victoria normales, y la condición de victoria instantánea de Huida tiene precedencia sobre otras condiciones de victoria instantánea.

D. DESCARTAR EXCESO DE RECURSOS

Cada jugador debe descartar cartas de liderazgo y fichas de orden (a su elección) de forma que tenga como máximo una carta de liderazgo y una ficha de orden en su zona de juego para pasar a la siguiente ronda.

E. RECUPERAR MORAL

Cuando la moral del ejército de un jugador haya entrado en una zona de color del medidor, el jugador podrá recuperar algo de la pérdida de moral. Si el indicador de moral no está en un **descanso de moral** (un espacio con una flecha que apunta hacia él en el medidor de moral), el jugador podrá incrementar su moral moviendo el indicador al descanso de moral más cercano que sea del mismo color que el área en el que se encuentra el indicador. Si el indicador de moral ya está en un descanso de moral o en un espacio con el borde gris, no podrá recuperarse moral.



En el ejemplo de arriba, la flecha pequeña (rodeada por un círculo) indica el descanso de moral del color verde. Durante la recuperación de moral, el jugador de Lannister puede mover el indicador de moral del espacio “6” de la zona verde al espacio “4” (el descanso de moral). Si el indicador ya estuviera en el espacio “4”, permanecería en el mismo espacio “4”.

F. AVANZAR FICHA DE RONDA

La ficha de ronda avanza al siguiente espacio del medidor de ronda.



INSTRUMENTOS DE GUERRA

La siguiente sección explica en más detalle de qué forma usan los jugadores sus unidades y comandantes en el campo de batalla.

COMPOSICIÓN Y FUERZA DE LAS UNIDADES

Las unidades son la espina dorsal del ejército de un jugador. Una sola unidad está compuesta de varias miniaturas situadas en el mismo hexágono, cuyo número total de miniaturas se denomina **fuerza**. En el juego básico, la fuerza inicial de las unidades de infantería y a distancia es de 4, mientras que la fuerza inicial de las unidades de caballería y de Maestros de las perreras Stark es de 3. Una unidad de fuerza 4 se compone de cuatro miniaturas idénticas, mientras que una unidad de fuerza 3 se compone de tres miniaturas idénticas. Una miniatura de cada unidad, denominada portador del estandarte, lleva el estandarte de la unidad en su base.

Si hay un comandante presente en la unidad, el jugador que la controla debe sustituir una de las miniaturas normales por la del comandante. También es obligatorio que el comandante sea el portador del estandarte de la unidad.

La fuerza de una unidad fluctúa a medida que la unidad recibe impactos. Los impactos ocurren normalmente cuando una unidad es atacada y hacen que disminuya su fuerza. Cuando una unidad recibe impactos, el jugador que la controla elimina una miniatura por cada impacto recibido. El portador del estandarte de la unidad siempre se elimina el último. Si la única miniatura que queda en una unidad es un comandante, podrá ser capturado (ver “Capturar comandantes” en la página 22).

CÓMO DAR ÓRDENES A LAS UNIDADES

Las unidades se mueven y atacan al recibir órdenes. Para dar una orden a una unidad se usa una ficha de orden, mientras que una carta de liderazgo puede llegar a dar órdenes a varias unidades. Siempre que se da una orden a una unidad, la orden la reciben todas las miniaturas que componen dicha unidad; es decir, deben moverse y atacar como un solo grupo.

Una unidad sólo puede recibir órdenes si está activa. Para que una unidad esté activa, el estandarte de la unidad debe estar en su lado activo (el indicador de ronda que coincide con la ronda actual mira hacia el dueño de la unidad).

Al recibir una orden, las unidades pueden moverse y/o atacar. Si un jugador quiere mover cualquiera de las unidades a las que ha dado una orden, tendrá que ejecutar todos sus movimientos **antes** de que cualquiera de las unidades que han recibido una orden pueda atacar. Sin embargo, una unidad que reciba una orden nunca está obligada a moverse o a atacar. Si así lo prefiere, un jugador puede escoger que su unidad haga una cosa o la otra en lugar de ambas (ver movimiento y ataque en páginas 17–18).

Después de haber dado una orden a una de sus unidades, el jugador rotará el estandarte de ésta hacia el lado inactivo (el indicador de ronda que coincide con la ronda siguiente mira hacia el dueño de la unidad). Esa unidad se considera inactiva y no puede recibir otra orden hasta que se recupere.

Las fichas de orden de moral y algunas cartas de liderazgo permiten a los jugadores recuperar unidades. Usando estos métodos, las unidades podrían recibir varias órdenes en una sola ronda. En cualquier otro caso, todas las unidades se recuperan automáticamente durante la fase de recuperación.

EXPLICACIÓN DE LA TABLA DE ÓRDENES

1	2	3
RANGO	Opciones de órdenes	Dados de Ataque
	MOVER 2 Y ATACAR	2
	MOVER 1 Y ATACAR O MOVER 2	3
	MOVER 1 Y ATACAR	4

1) **RANGO:** Para determinar las órdenes disponibles para una unidad concreta, primero identifica la fila que tiene el rango de la unidad. Para hacer esto, consulta la fila que se corresponda con el estandarte que pertenece al portador del estandarte de la unidad.

2) **OPCIONES DE ÓRDENES:** Para determinar lo que puede hacer una unidad concreta al recibir una orden, consulta las opciones de órdenes correspondientes al rango de la unidad. Por ejemplo, la tabla de órdenes de la imagen de arriba es la de las unidades Hueste de Guerra del Norte de Stark. Una unidad de este tipo de rango verde puede moverse dos hexágonos y atacar, mientras que una unidad de rango rojo sólo puede moverse un hexágono y atacar.

3) **DADOS DE ATAQUE:** Para determinar cuántos dados lanza una unidad concreta, consulta los dados de ataque de esa unidad. Por ejemplo, una unidad de rango verde que use esta tabla lanzará dos dados, mientras que una unidad de rango rojo lanzará cuatro dados. Si en la tabla parece un , la unidad no impacta al sacar .

RANGOS DE UNIDAD

El rango (color de estandarte: verde, azul o rojo) de una unidad indica la experiencia o el equipo que tiene esa unidad en concreto. El rango verde representa unidades de armadura ligera o poco experimentadas. El rango azul representa unidades con armadura media o experimentadas. El rango rojo representa unidades con armadura pesada o veteranas. De este modo, el rango rojo es el “más alto”, seguido por el azul y después por el verde.

Debido a su armadura pesada, las unidades de rango rojo normalmente se mueven mucho más lentamente que sus contrapartidas de rango inferior.

Para determinar qué acciones tiene disponible una unidad al recibir una orden, se usa el rango de la unidad que recibe la orden junto con su clase (infantería, a distancia o caballería; ver tabla anterior).

CÓMO DAR ÓRDENES A UNIDADES CON UNA FICHA DE ORDEN

Al dar una orden a una unidad con una ficha de orden, el jugador que da la orden primero debe declarar cuál de sus unidades activas la recibirá. Tras haber declarado una unidad, el jugador tendrá que descartar de su reserva de fichas una ficha que coincida con el rango de la unidad (color del estandarte) o una ficha de orden de valor (morada). Un jugador también puede descartar a la vez dos fichas del mismo color para dar una orden a cualquier unidad.

Tras descartar las fichas de orden apropiadas, el dueño de la unidad debe decidir si dicha unidad va a moverse y/o atacar.

La unidad que recibe la orden debe completar todo su movimiento **antes** de poder atacar. Cuando la orden se haya completado, el dueño de la unidad que recibe la orden rotará el estandarte de la unidad al lado inactivo (el indicador de ronda que coincide con la ronda siguiente debe mirar hacia el dueño de la unidad). Consulta movimiento y ataque en páginas 17–18.

CÓMO DAR ÓRDENES A UNIDADES CON UNA CARTA DE LIDERAZGO

Dar órdenes con una carta de liderazgo es ligeramente distinto de hacerlo con una ficha de orden. Mientras que las fichas de orden representan órdenes individuales, las cartas de liderazgo utilizan órdenes de mando que pueden transmitir varias órdenes a la vez.

Cuando un jugador escoge jugar una carta de liderazgo, debe seleccionar primero una miniatura de comandante para que ejecute la orden u órdenes de mando y, opcionalmente, use las tácticas de la carta de liderazgo. **Es irrelevante que el estandarte del comandante esté o no en el lado activo.** Una carta de liderazgo puede jugarse independientemente de que la unidad del comandante reciba o no una orden de la carta.

Es importante tener en cuenta que cualquier comandante puede usar las cartas de liderazgo que tienen un comandante dibujado en la parte inferior derecha, no solamente el comandante mostrado.

La mayoría de las cartas de liderazgo tienen dos secciones. La primera sección es el cuadro de orden de mando y la segunda, el cuadro de táctica.

Los efectos de las tácticas y de las órdenes de mando se limitan a afectar a aquellas unidades que se encuentren en la zona de control (ZDC) del comandante sobre el que se juega la carta. Las unidades que se encuentran en la ZDC de un comandante concreto están **controladas** por ese comandante. En el juego básico de BDP, todos los comandantes tienen una ZDC de dos hexágonos. En otras palabras, cualquier unidad a dos o menos hexágonos de distancia de un comandante se encuentra bajo control de ese comandante. Es posible que una unidad esté bajo control de varios comandantes al mismo tiempo.

ÓRDENES DE MANDO

Las órdenes de mando son simplemente varias órdenes individuales que se ejecutan al mismo tiempo y, posiblemente, habilidades adicionales que modifican órdenes en el turno actual.

Al dar una orden con una carta de liderazgo, el jugador debe asegurarse de que todas las unidades que reciben la orden tienen estandartes activos y se encuentran en la ZDC del comandante sobre el que se juega la carta.

Al dar una orden a una unidad con una carta de liderazgo, el jugador debe seguir el siguiente procedimiento:

1. Declarar qué comandante se usa para jugar la carta de liderazgo.
2. Pagar cualquier coste de mando.
3. Declarar todas las unidades que recibirán una orden.
4. Mover todas las unidades que han recibido una orden.
5. Atacar con todas las unidades que han recibido una orden.

ZONA DE CONTROL (ZDC) Y CONTROL DE UNIDADES



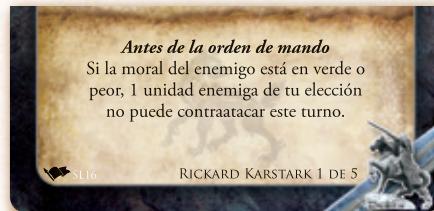
Al jugar una carta de liderazgo, los efectos de la carta sólo pueden aplicarse a unidades controladas. Las unidades controladas son unidades que se encuentran dentro de la ZDC del líder escogido.

En el ejemplo de arriba, la ZDC de Maege se extiende por todos los hexágonos coloreados de azul. La única unidad en la ZDC de Maege es la Hueste de Guerra del Norte de Stark. Por tanto, la unidad de infantería es una unidad controlada. El resto de unidades, incluyendo la unidad a distancia que está fuera de la ZDC, no están controladas.

Las órdenes de mando tienen un número de iconos de mando junto a ellas. Para ejecutar la orden de mando, un jugador **debe** coger una ficha de mando de su insignia de mando por cada ícono de mando y colocarla en la carta de comandante del comandante escogido. **Una carta de comandante no puede tener un número de fichas de mando superior al límite de mando del comandante** (ver descripción en página 12). Si un jugador quiere ejecutar varias órdenes de mando de una sola carta, tendrá que pagar todos los costes antes de ejecutarlas. Sin embargo, podrá ejecutar las órdenes de mando en el orden que prefiera. Cada orden de mando sólo puede ejecutarse una vez por carta.

TÁCTICAS

Una táctica representa órdenes opcionales especiales y acciones que puede realizar un comandante, pero que no tienen que resolverse para usar la orden de mando. Cada táctica se presenta en la carta de la siguiente manera:



Ejemplo de táctica

Para ejecutar una táctica, el jugador seguirá estos pasos:

1. Comprobar requisitos

2. Ejecutar táctica

1. Comprobar requisitos

Las tácticas siempre se presentan como una frase condicional. El texto de la parte condicional de la frase muestra el requisito para usar la táctica. El texto de la parte del resultado de la frase muestra el efecto que tendrá la táctica si se cumplen los requisitos.

Para cumplir un requisito de la reserva de órdenes, un jugador debe tener en ésta las fichas de orden correspondientes. Verificar que en la reserva de órdenes de un jugador se encuentren las fichas correctas se conoce como **comprobar** una ficha de orden. Una misma ficha de orden sólo puede comprobarse una vez para una determinada carta de liderazgo. Por tanto, si se comprueba una ficha de orden para una táctica de una carta, no puede volver a comprobarse durante el mismo turno.

Por ejemplo, una táctica requiere que un jugador tenga una ficha de orden de moral y una de valor en su reserva de órdenes. Al jugar la carta, el jugador comprueba que las fichas necesarias estén en su reserva de órdenes. A esto se le llama "comprobación".

Si una táctica requiere que se comprueben dos o más fichas del mismo tipo, un jugador no podrá comprobar la misma ficha de orden más de una vez.

Para cumplir un requisito de táctica que dependa de la moral, el jugador debe determinar si el indicador de moral está en la posición correcta en el medidor de moral.

Los requisitos de moral piden que el indicador esté “mejor” o “peor” situado con respecto a una determinada zona del medidor de moral.

Por ejemplo, un requisito puede decir que la moral de un jugador debe ser verde o mejor. Este requisito quiere decir que el indicador de moral no puede estar más cerca del jugador que la zona verde de su lado del medidor de moral.

Alternativamente, un requisito puede decir que la moral del enemigo debe ser verde o peor. Este requisito quiere decir que el indicador de moral debe estar en el área verde del enemigo o más cercana a éste.

2. Ejecutar táctica

Disminución Lannister

(Aumento Stark)



Aumento Lannister
(Disminución Stark)

Aumento de moral (Mejor) – Disminución de moral (Peor)

Si se cumplen todos los requisitos para la táctica, el jugador podrá resolver sus efectos (el texto de la porción de resultado de la frase) según lo indique el texto de momento. El texto de momento especifica que el jugador debe resolver la táctica antes de resolver cualquier orden de mando (Antes de orden de mando) o después de resolver todas las órdenes de mando (Después de orden de mando) de esa carta de liderazgo concreta. Algunas tácticas también permiten al jugador escoger si quiere resolverla antes o después de resolver la sección de orden de mando de la carta.

Por ejemplo, Alex controla la Casa Stark y decide jugar una carta de liderazgo (SL16) este turno. La táctica dice que “Si la moral del enemigo está en verde o peor, una unidad enemiga de tu elección no puede contraatacar este turno.” Alex ve que el indicador de moral está en la sección amarilla del lado Lannister del medidor de moral, por lo que cumple el requisito.

Alex también ve que la táctica debe resolverse antes de resolver cualquier orden de mando de la tarjeta. Declara que va a usar la táctica, selecciona una unidad enemiga como objetivo, resuelve la táctica y a continuación resuelve cualquier orden de mando.

UNIDADES CON COMANDANTE

Una unidad que tenga un comandante en su hexágono como portador del estandarte es una **unidad con comandante**. El tipo de miniatura de cada unidad con comandante se muestra en la carta del comandante correspondiente, junto a su nombre y título (ver “Descripción de carta de comandante” en página 12).

“HABILIDADES DE UNIDAD” DE UN COMANDANTE

Cada unidad con comandante tiene las habilidades de una unidad normal compuesta por las miniaturas indicadas, además de las habilidades de unidad especiales detalladas en la carta de comandante correspondiente. Estas habilidades de unidad especiales representan distintas habilidades que pueden usarse en cualquier momento de la batalla, como se explica en el texto de habilidad de unidad de la carta de comandante.

“HABILIDADES ACTIVADAS” DE UN COMANDANTE

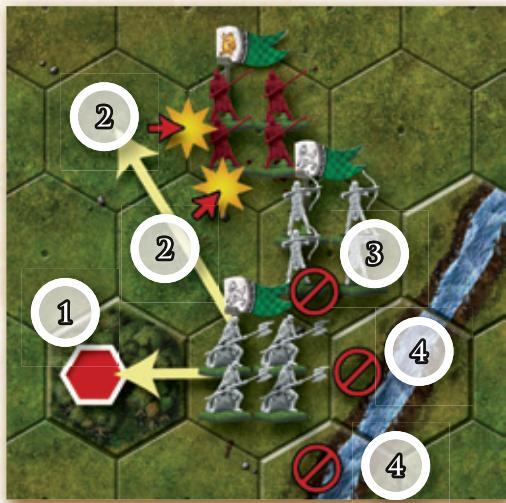
Las habilidades activadas son efectos especiales que normalmente sólo pueden usarse una vez por batalla. Despues de usarlas, la carta de comandante se da la vuelta al **lado activado** (el lado que no tiene la imagen a color del comandante). Este lado no tiene texto de habilidad activada, lo que muestra que la habilidad activada no puede volver a usarse durante esa batalla.

MOVIMIENTO DE UNIDADES

Para que un jugador mueva una de sus unidades (a menos que esa unidad se vea forzada a retirarse, ver página 22), debe **dar una orden** a esa unidad. Al mover varias unidades, un jugador debe completar el movimiento de una unidad antes de poder mover otra unidad distinta en su turno. Un jugador debe mover todas las unidades que quiere mover antes de atacar con cualquier unidad. Una unidad que recibe una orden **no** está obligada a moverse. El movimiento de las unidades debe seguir las siguientes reglas:

- Una unidad sólo puede moverse a hexágonos enteros. Los medios hexágonos del lado exterior del campo de batalla se consideran fuera de éste. Una unidad sólo puede salirse de los bordes del campo de batalla cuando se le permita explícitamente en el plan de batalla.
- Cada hexágono sólo puede estar ocupado por una unidad al mismo tiempo. Cuando un jugador mueve una unidad, la unidad **no puede** moverse a un hexágono ocupado por otra unidad ni a través de éste.

- Las miniaturas de una unidad no pueden dividirse (moverse a hexágonos distintos).
- Una unidad no puede combinar sus miniaturas con otra unidad.
- Las unidades pueden moverse una cantidad distinta de hexágonos dependiendo de su clase y de su rango (ver “Cómo dar órdenes a las unidades” en la página 15).
- Las unidades pueden moverse como máximo la cantidad mostrada en la tabla de órdenes.
- Algunos tipos de terreno afectan al movimiento (ver “Poniente” en página 25).
- Si una unidad que ha recibido una orden no va a atacar, el indicador de ronda que coincide con la siguiente ronda (el lado inactivo) deberá mirar hacia el dueño de la unidad una vez que ésta haya completado su movimiento.
- Si una unidad enfrentada (ver “Unidades enfrentadas” en la página 21) va a moverse, la unidad a la que se enfrenta puede interrumpir el turno del jugador activo para atacar a la unidad que se marcha. Ver “Golpe de partida” en la página 22 para más información.



Ejemplo de movimiento

En el ejemplo de movimiento anterior, la Hueste de Guerra del Norte de rango verde puede moverse al hexágono de bosque (1), pero tendrá que detenerse sin moverse al segundo hexágono de su movimiento. Puede moverse uno o dos hexágonos por la llanura (2) y atacar a la unidad Lannister.

Sin embargo, la Hueste de Guerra no puede moverse a un hexágono que contenga otra unidad (3) ni a un hexágono con terreno infranqueable (4).

CÓMO ATACAR AL ENEMIGO

Después de haberse movido, cada unidad que haya recibido una orden puede atacar en cualquier orden que escoja el jugador activo, de una en una. Por cada unidad atacante, el jugador activo completará la “Secuencia de combate” que se muestra más adelante. Tras el combate, el jugador activo rotará el estandarte de la unidad a su lado inactivo. A continuación resolverá otros ataques del mismo modo.

Una unidad no tiene que atacar al recibir una orden, incluso si está adyacente a una unidad enemiga.

El número de miniaturas de una unidad no afecta al número de dados que lanza al atacar o contraatacar.

SECUENCIA DE COMBATE

Para atacar con una unidad que ha recibido una orden, el dueño tendrá que haber completado ya el movimiento de todas las unidades que hayan recibido órdenes ese turno. A continuación, el jugador realizará los siguientes pasos por **cada** unidad que ataque ese turno:

1. Declarar atacante
2. Declarar objetivo
3. Verificar línea de visión (LDV) y distancia
4. Colocar ficha de enfrentamiento (si es necesario)
5. Determinar dados de ataque
6. Lanzar dados de ataque
7. Resolver ataque
8. Rotar estandarte del atacante

Tras resolver el ataque de una unidad, el jugador activo seleccionará otra unidad para resolver su ataque. El jugador activo completará este proceso con todas las unidades que hayan recibido una orden y con las que quiera atacar, eligiendo el orden de las mismas. Una unidad que recibe una orden sólo puede atacar una vez por turno a menos que se especifique algo distinto.

1. DECLARAR ATACANTE

El jugador activo declara con cuál de las unidades a las que ha dado una orden va a atacar. Esta unidad pasa a ser el “atacante” durante este combate.

2. DECLARAR OBJETIVO

El jugador objetivo declara una unidad enemiga para que sea el objetivo del ataque. Esta unidad pasa a ser el “objetivo” durante este combate.

3. VERIFICAR LÍNEA DE VISIÓN (LDV) Y DISTANCIA

Para determinar si una unidad puede ser objetivo de un ataque, el jugador activo debe asegurarse de que el objetivo propuesto se encuentra al alcance del atacante y dentro de su línea de visión.

DISTANCIA

Para comprobar la distancia del objetivo respecto al atacante, los jugadores cuentan el número de hexágonos desde la unidad atacante hasta el objetivo (excluyendo el hexágono del atacante, pero incluyendo el hexágono del objetivo). Para estar al alcance, la distancia debe estar dentro de la distancia de ataque de la unidad atacante, la cual se encuentra en la carta de referencia de unidad (ver ejemplo más adelante).



Una unidad que tenga un icono de ataque a distancia tiene su distancia de ataque junto a dicho icono.



Una unidad que tenga un icono de ataque cuerpo a cuerpo sólo puede atacar a enemigos que estén en hexágonos adyacentes, de forma que la unidad tiene una distancia de ataque de 1.

Al calcular la distancia, cuenta todos los hexágonos a través de los cuales se traza la LDV, exceptuando el hexágono en el que se encuentra la unidad atacante (ver diagrama en página 19). Así, una unidad que ataque a un objetivo adyacente se considera que está a un hexágono de distancia.

LÍNEA DE VISIÓN

Los atacantes a distancia deben tener a sus objetivos dentro de su línea de visión (LDV). Para comprobar la LDV, se “traza” una línea imaginaria desde el centro del hexágono del atacante al centro del hexágono del objetivo. Si esta línea cruza cualquier parte de un hexágono que tenga un **obstáculo**, la LDV está bloqueada y no puede atacarse al objetivo. Los obstáculos incluyen tipos de terreno que bloquean LDV, unidades aliadas y unidades enemigas.

Cuando se traza una LDV directamente sobre el borde de uno o más hexágonos, mueve la línea ligeramente hacia uno de los lados, de forma paralela a la línea de la LDV original. Si al mover la línea hacia ambos lados, ésta queda bloqueada, no puede atacarse al objetivo. Si tras mover la línea hacia ambos lados, ésta no encuentra ningún obstáculo, entonces el ataque puede continuar (ver diagrama en esta página). Las unidades siempre tienen LDV hacia unidades adyacentes.

4. COLOCAR FICHA DE ENFRENTAMIENTO

Cuando un atacante usa un **ataque cuerpo a cuerpo** sobre una unidad no enfrentada, el dueño de la unidad atacante coloca una de las fichas de enfrentamiento de su Casa en el borde del hexágono que separa los hexágonos del atacante y del objetivo. Si el atacante ya está enfrentado al objetivo, el jugador atacante retirará cualquier otra ficha de enfrentamiento antes de colocar la ficha de enfrentamiento de su Casa.

Si el objetivo del atacante ya está enfrentado a otra unidad distinta de la atacante, el ataque se convierte en un ataque por el flanco (ver “Flanquear a un objetivo enfrentado” en la página 21 para más detalles).

5. DETERMINAR DADOS DE ATAQUE

El rango de una unidad refleja su nivel de entrenamiento y el equipo que porta. Para determinar el número de dados que una unidad lanza en combate, consulta su carta de referencia de unidad. Por lo general, las unidades lanzan el siguiente número de dados según su rango:

- Las unidades de rango verde lanzan dos dados.
- Las unidades de rango azul lanzan tres dados.
- Las unidades de rango rojo lanzan cuatro dados.

Además, el número de dados lanzado puede modificarse por varios factores, incluyendo el terreno sobre el que se encuentra el objetivo, el terreno sobre el que se encuentra el atacante, el texto de una carta de liderazgo, las habilidades de combate de una unidad y la presencia de fichas como fichas de estado.

El jugador atacante determinará todos los modificadores pertinentes según la unidad empleada y las cartas jugadas, y después añadirá o quitará dados según sea necesario.

Tras aplicar los modificadores, el número final es el número total de dados de ataque del atacante.

EJEMPLOS DE DISTANCIA Y DE LÍNEA DE VISIÓN (LDV)



Antes de ejecutar un ataque, una unidad debe verificar que su objetivo está dentro de su alcance y de su línea de visión (LDV). En los ejemplos de arriba, la unidad de Arqueros Norteños está realizando un ataque.

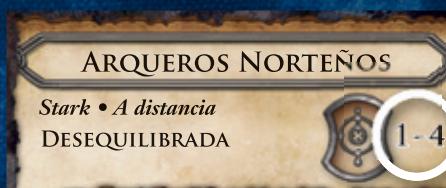
1. La infantería de Lannister está dentro de la distancia de ataque (4 hexágonos) y de su LDV.
2. La caballería de Lannister está dentro de la distancia de ataque (4 hexágonos) y de su LDV.
3. La infantería de Lannister está fuera de la distancia de ataque (5 hexágonos), y la LDV está bloqueada por la unidad de caballería adyacente.
4. La unidad de infantería de Lannister está dentro de la distancia de ataque (3 hexágonos), pero la LDV está bloqueada por el terreno interpuesto.



Cuando se traza la LDV directamente sobre el borde de uno o más hexágonos, mueve la línea ligeramente hacia uno de los lados, de forma paralela a la línea de la LDV original. Si las dos nuevas líneas están bloqueadas (como en el ejemplo arriba), entonces no hay LDV hacia la unidad objetivo.



Sin embargo, si una de las dos nuevas líneas o ambas no están bloqueadas (como en la imagen superior), entonces existe LDV hacia el objetivo y la unidad atacante puede ejecutar el ataque.



Distancia de ataque

6. LANZAR DADOS DE ATAQUE

Tras determinar el número de dados total, el atacante lanza ese mismo número de dados. Si un jugador debe lanzar más dados de los que hay disponibles, puede llevar la cuenta de la tirada inicial con fichas de orden del montón y volver a tirar dados hasta que haya lanzado el número total de dados que debe lanzar su unidad.

7. RESOLVER EL ATAQUE

Para resolver un ataque, el jugador atacante debe calcular primero los impactos sobre la unidad objetivo según el resultado de los dados lanzados. Si la unidad no es eliminada, el jugador atacante deberá determinar si el objetivo se ve obligado a retirarse. A continuación se detallan los pasos que debe seguir el jugador:

A. Causar impactos con símbolos de escudos de colores

B. Causar impactos con símbolos de valor

C. Recibir impactos

D. Causar retiradas con símbolos de moral

A. CAUSAR IMPACTOS CON SÍMBOLOS DE ESCUDOS DE COLORES

El ataque causa un impacto al objetivo por cada éxito obtenido. Los **éxitos** vienen definidos por los resultados de los dados cuyo color de escudo coincide con el rango del **objetivo**. Los resultados de escudos de otros colores siempre cuentan como fallos.

B. CAUSAR IMPACTOS CON SÍMBOLOS DE VALOR

Los resultados de valor son éxitos (impactos) a menos que la tabla de órdenes de la unidad atacante (ver carta de referencia de unidad) tenga el icono “**sin impactos de valor**” (ver “Restricción de impactos de valor” en página 11).

Hay una excepción a esta regla. Las unidades que no sean de caballería que normalmente impacten con resultados de valor, no podrán impactar en unidades de caballería con un resultado de valor. Por tanto, en el juego básico la caballería sólo podrá recibir impactos con un resultado de valor si provienen de otra unidad de caballería.

Por ejemplo, Alex ataca a una unidad de Caballeros de Roca Casterly (caballería) de rango azul con una unidad de Hueste de Guerra del Norte de rango verde. Alex lanza dos dados y obtiene un símbolo de valor y un símbolo de escudo rojo. Normalmente, esta tirada causaría un impacto. Sin embargo, la unidad de Caballeros ignora automáticamente los resultados de valor de unidades que no sean de caballería.

C. RECIBIR IMPACTOS

Tras determinar el número de impactos con éxito, la unidad objetivo sufre pérdidas iguales al número de impactos recibidos. El dueño de la unidad objetivo quita una miniatura por cada impacto recibido. La miniatura del estandarte siempre se quita la última. Cuando se quita la miniatura del estandarte, la unidad queda **eliminada** y se recibe una pérdida de moral (ver página 23 para más detalles). Las miniaturas eliminadas se colocan junto al tablero. El número total de impactos recibidos también se conoce como **daño**.

Las miniaturas de comandante no reciben daño de la misma forma que las miniaturas normales. En lugar de eso, los comandantes deben ser capturados. Consulta “Capturar comandantes” en la página 22 para ver más detalles.

RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Una vez terminado el movimiento de sus unidades, el jugador activo puede atacar tras comprobar que el objetivo está dentro de su LDV y al alcance de la unidad atacante. El atacante determina el número de dados de ataque que usará la unidad atacante.



La unidad Stark de rango azul de la parte superior derecha del diagrama es una unidad de Hueste de Guerra del Norte. Mirando la carta de referencia de unidad, el jugador atacante ve que su unidad de rango azul lanza tres dados de ataque.

Al lanzar los dados de ataque, el jugador atacante debe buscar escudos que coincidan con el color del estandarte del objetivo o resultados que cuentan independientemente del color del estandarte del objetivo.



En el ejemplo, el jugador Stark saca los resultados anteriores. Los resultados de valor y escudo verde causan un impacto cada uno, mientras que el escudo azul falla porque no coincide con el estandarte del objetivo.



Tras lanzar los dados y determinar el resultado, la unidad objetivo debe recibir un número de impactos igual al número de éxitos obtenidos por el atacante. En el ejemplo salieron dos éxitos. Por tanto, el jugador de Lannister recibe dos impactos. Por cada impacto recibido, se elimina una miniatura de la unidad objetivo.

D. CAUSAR RETIRADAS POR SÍMBOLOS DE MORAL

Si el objetivo no es eliminado tras recibir impactos, el atacante determina si su ataque hace que la unidad objetivo se retire. Un ataque hace que la unidad objetivo se retire un hexágono por cada resultado obtenido (ver "Retirada" en la página 22 para más detalles).

8. ROTAR ESTANDARTE DEL ATACANTE

Tras realizar un ataque, el dueño de la unidad rota el estandarte de la unidad atacante al lado inactivo.

CONTRAATACAR

Contraatacar es la habilidad de una unidad defensora para devolver el ataque a una unidad atacante. Una unidad objetivo que sea capaz de contraatacar, principalmente como resultado de la palabra clave Leal (ver página 24), podrá hacerlo tras ser atacada por cualquier atacante cuerpo a cuerpo siempre y cuando la unidad objetivo no sea eliminada y **permanezca en el mismo hexágono**. Una unidad que se vea obligada a retirarse de su hexágono original **no podrá** realizar un contraataque. Antes de que tenga lugar ningún contraataque, el ataque original debe resolverse por completo. Se aplican las siguientes reglas a los contraataques:

- El contraataque no hace que la unidad deje de estar enfrentada.
- La unidad que contraataca no sufre golpe de partida (ver página 22) si contraataca contra una unidad atacante mientras está enfrentada a otra unidad.
- Una unidad que contraataca no puede recibir un contraataque a su vez.
- La unidad que contraataca no puede avanzar ni perseguir tras un contraataque.
- Un contraataque se resuelve como un ataque normal, usando la cantidad de dados mostrada en la hoja de referencia de la unidad de ese tipo de unidad.
- Los modificadores que se aplican "al atacar" no pueden usarse para modificar los dados durante un contraataque.

Por ejemplo, Alex es el jugador de Stark y James el de Lannister. La unidad Hueste de Guerra del Norte ya está enfrentada. James mueve a sus Caballeros de Roca Casterly y ataca para flanquear la unidad de Alex. James no logra eliminar a la Hueste de Guerra del Norte ni obligarla a retirarse.

Como la Hueste de Guerra del Norte es Leal, puede contraatacar. Alex lanza la cantidad normal de dados. Aunque su objetivo no es la unidad con la que está enfrentada, la Hueste de Guerra del Norte no puede dejar de estar enfrentada ni ser impactada por un golpe de partida.

Si los Caballeros de Roca Casterly se ven obligados a retirarse, la Hueste de Guerra del Norte no podrá avanzar, ya que está contraatacando.

ENFRENTANDO AL ENEMIGO

Una unidad está enfrentada con una unidad enemiga cuando hay una ficha de enfrentamiento en el borde que separa los dos hexágonos que ocupan las unidades. Esta ficha se usa para marcar dónde han ocurrido ataques cuerpo a cuerpo (exceptuando ataques cuerpo a cuerpo por el flanco) en el campo de batalla (ver "Colocar ficha de enfrentamiento" en página 19). Esta sección explica cómo ocurren los enfrentamientos, cómo se rompen y qué efectos tienen en las unidades.

UNIDADES ENFRENTADAS

Una unidad está enfrentada si hay una ficha de enfrentamiento entre su hexágono y un hexágono adyacente. Una unidad enfrentada está sujeta a restricciones al moverse o atacar. Es importante tener en cuenta que una unidad no puede tener más de una ficha de enfrentamiento en su hexágono.

FLANQUEAR A UN OBJETIVO ENFRENTADO.

Si un atacante cuerpo a cuerpo **no enfrentado** escoge como objetivo a una unidad enfrentada, se considera que está **flanqueando** a su objetivo.

El ataque de flanqueo permite al dueño de la unidad atacante escoger, si así lo quiere, un símbolo de dado de batalla después de lanzar los dados. A continuación, vuelve a lanzar todos los dados que muestren ese símbolo, ignorando los resultados anteriores de esos dados y aceptando los nuevos. El dueño de la unidad que flanquea no tiene que volver a lanzar ningún dado si no quiere.

MOVERSE CON UNIDADES ENFRENTADAS

Una unidad enfrentada no puede moverse a menos que primero deje de estar enfrentada (ver página 22). Para hacer esto, el dueño de la unidad le da una orden, declara su intención de sacar a la unidad del hexágono y devuelve la ficha de enfrentamiento al montón. La

ENFRENTAMIENTO Y FLANQUEO



Al atacar a la unidad objetivo, el jugador atacante primero comprueba si la unidad objetivo tiene una ficha de enfrentamiento en su hexágono. En el ejemplo de la izquierda, la unidad objetivo no tiene ninguna ficha de enfrentamiento en su hexágono.



Si no hay fichas de enfrentamiento, el jugador atacante coloca una ficha de enfrentamiento con el símbolo de su Casa sobre el borde del hexágono que separa la unidad atacante del objetivo. En el ejemplo de la derecha, el jugador Stark coloca una de sus fichas de enfrentamiento antes de resolver el ataque.



Si ya hay una ficha de enfrentamiento en el hexágono del objetivo, el ataque se convierte en un ataque de flanqueo. En el ejemplo de la izquierda, el jugador atacante no coloca ninguna ficha de enfrentamiento porque la unidad Lannister ya tiene una ficha de enfrentamiento en su hexágono.

unidad con la que estaba enfrentada tiene la opción de realizar un golpe de partida sobre la unidad que se mueve (ver más adelante). Si la unidad que deja de estar enfrentada no es eliminada por el golpe de partida, podrá continuar su movimiento. Los resultados de moral obtenidos durante un golpe de partida se ignoran.

ATACAR CON UNIDADES ENFRENTADAS

Un atacante enfrentado sólo puede atacar a la unidad con la que está enfrentado a menos que deje de estar enfrentado con ella (ver “Dejar de estar enfrentado” más adelante).

Si la unidad enfrentada decide atacar a la unidad con la que está enfrentada, el jugador sustituye la ficha de enfrentamiento por una que tenga el símbolo de su Casa. Si ya tiene ese símbolo, entonces no ocurre nada.

Un atacante a distancia no puede dejar de estar enfrentado de ninguna forma excepto moviéndose. Aunque un ataque a distancia no causa enfrentamiento, si un atacante a distancia quiere realizar un ataque, debe atacar a un oponente con el que esté enfrentado a menos que deje de estarlo alejándose de él.

Si un atacante cuerpo a cuerpo ataca a una unidad distinta de aquella con la que está enfrentado, el enfrentamiento se rompe y la unidad con la que deja de estar enfrentada tiene la opción de realizar un golpe de partida sobre la unidad que abandona el enfrentamiento. Si ésta no es eliminada tras resolver el golpe de partida, podrá continuar con su ataque.

DEJAR DE ESTAR ENFRENTADO

Al escoger romper un enfrentamiento entre unidades, el dueño de la unidad que deja de estar enfrentada quita la ficha de enfrentamiento. A continuación, la unidad sufre un golpe de partida como se describe más adelante. Si el enfrentamiento se rompe de cualquier otra forma (por ejemplo, mediante el efecto de una carta o por retirada), la unidad que deja de estar enfrentada no sufre ninguna penalización.

Es importante tener en cuenta que una unidad enfrentada por lo general sólo podrá dejar de estarlo al moverse o al atacar a una unidad con la que no esté enfrentada.

ELIMINAR ENFRENTAMIENTOS

Si el objetivo de un ataque se retira o es eliminado, se elimina cualquier ficha de enfrentamiento.

GOLPE DE PARTIDA

Un golpe de partida representa la habilidad que tiene una unidad para realizar un ataque rápido mientras un enemigo intenta romper un enfrentamiento. Este ataque se realiza antes de que la unidad que deja de estar enfrentada pueda moverse o atacar. La unidad que realiza el golpe de partida lanza su número normal de dados de ataque e ignora los resultados de moral. Los impactos se reciben según las reglas de ataque normales. Si la unidad que deja de estar enfrentada no es eliminada, su dueño puede seguir dándole la orden de forma normal. Las unidades obligadas a retirarse **no** pueden sufrir golpes de partida.

RETIRADA

Algunos resultados de combate, tácticas y habilidades de unidad pueden obligar a una unidad a retirarse un determinado número de hexágonos. Las retiradas causadas por efectos de cartas siguen las reglas especificadas

RETIRADA

Las unidades obligadas a retirarse deben moverse hacia el borde del tablero de su casa tantos hexágonos como resultados  hayan salido contra ellas en combate. El dueño de la unidad escoge la dirección.

La unidad Lannister es obligada a retirarse después de que la unidad Stark saque un  durante un ataque. La unidad debe retirarse a uno de los dos hexágonos verdes, en dirección hacia el borde del tablero Lannister.



Una unidad en retirada no puede moverse a través de otras unidades (aliadas o enemigas) al retirarse.

La unidad en retirada de la izquierda no puede retirarse al hexágono rojo, así que se ve obligada a retirarse al hexágono verde.



Una unidad en retirada no puede moverse por terreno intransitable al retirarse.

La unidad en retirada de la derecha no puede retirarse porque un hexágono está bloqueado por otra unidad y el otro, por un río. Debido a esto, la unidad debe recibir un impacto por cada hexágono que no pueda moverse (en este caso, uno).

en su texto. Las retiradas de combate ocurren sólo después de haber recibido todos los impactos. Por cada resultado , el objetivo del ataque debe retirarse un hexágono. La retirada sigue estas reglas:

- Una unidad siempre debe retirarse a uno de los dos hexágonos adyacentes en la dirección del borde del tablero de su dueño. El lado de cada jugador viene indicado en el plan de batalla.
- Durante la retirada se ignoran otros efectos de terreno a menos que se especifique algo distinto. No puede efectuarse una retirada hacia terreno infranqueable.
- Una unidad no puede retirarse a un hexágono que contenga una unidad aliada o enemiga.
- Una unidad no puede retirarse fuera del tablero.
- Si una unidad no puede retirarse, el número de hexágonos restantes que tendría que moverse se convierten en impactos que se aplican inmediatamente.
- Si una unidad puede retirarse parcialmente, se retira tan lejos como pueda y después recibe impactos por los hexágonos que le quedan por moverse, como se especifica en el punto anterior.

CAPTURAR COMANDANTES

Cuando el resto de miniaturas de una unidad con comandante han sido eliminadas, el comandante podrá ser capturado. El valor de captura

(mostrado en el escudo) de una carta de comandante muestra cuántos impactos deben realizarse **en un solo ataque** para capturar al comandante. La miniatura del comandante se colocará en la zona de juego del jugador que realiza la captura.

Por ejemplo, Jaime Lannister (Matarreyes) tiene un valor de captura de 3. Esto significa que cuando sus otras tres miniaturas hayan sido eliminadas, el jugador enemigo tendrá que realizar tres impactos en un solo ataque para capturar a Jaime.

Algunas cartas permiten a las unidades recibir impactos para ejecutar habilidades especiales. Es importante tener en cuenta que una miniatura de comandante no puede recibir impactos para activar efectos de cartas. Sin embargo, las miniaturas de una unidad con comandante pueden recibir impactos para activar efectos de cartas de forma normal.

MEDIDOR DE MORAL

El medidor de moral controla la disposición de un ejército a luchar. El medidor de moral se forma al comienzo de la partida conectando al nexo de moral el segmento de moral de cada Casa con el lado correcto boca arriba (como se especifica en el plan de batalla). Durante la partida, el indicador de moral se mueve para indicar incrementos y disminuciones de la moral. Si el indicador de moral se mueve uno o más espacios hacia el oponente de un jugador, esto supone un **incremento** de la moral de ese jugador. Si el indicador de moral se mueve uno o más espacios hacia el jugador, esto supone una **disminución** de su moral. En otras palabras, un movimiento hacia un jugador supone una disminución de la moral de su Casa, y un movimiento en dirección opuesta a un jugador es un aumento de la moral de su Casa.

Hay que tener en cuenta que puesto que la moral viene mostrada por un solo indicador, un incremento de moral para un jugador es, simultáneamente, una disminución de moral para su oponente.

Durante la partida hay varios factores que pueden afectar a la moral y hacer que se mueva por el medidor de moral. Si el indicador de moral acaba en un espacio “Huida”, ese ejército huye inmediatamente del campo de batalla. Esto supone una derrota inmediata para el ejército que huye.

Si el indicador de moral no puede seguir moviéndose por el medidor, pero no encuentra ningún espacio de Huida, el medidor se mantendrá en esa posición hasta que se mueva en la dirección contraria.

Las siguientes circunstancias causan cambios en la moral:

- Eliminar a una unidad enemiga de rango verde: La moral se incrementa en uno
- Eliminar a una unidad enemiga de rango azul: La moral se incrementa en dos
- Eliminar a una unidad enemiga de rango rojo: La moral se incrementa en tres
- Gastar una ficha de orden de moral para incrementar la moral: La moral se incrementa en uno
- Gastar una ficha de orden de moral para recuperar una unidad: La moral disminuye en uno
- Efecto de carta: Variable

Durante la fase de reagrupación, si el indicador de moral está presente en una zona de color en el lado de una Casa del medidor de moral, el jugador que controla esa Casa puede ser capaz de recuperar algo de la pérdida de moral. Ver el ejemplo de recuperación de moral en la página 14.

RASGOS Y PALABRAS CLAVE

Esta sección describe los rasgos y las palabras clave que aparecen en las cartas de comandante y en las cartas de referencia de unidad.

RASGOS

Las unidades y los comandantes tienen uno o más rasgos. Los rasgos son cualidades asociadas a una unidad o comandante particulares, como por ejemplo la clase de una unidad (infantería, a distancia y caballería). En las carta de referencia de unidad y en las cartas de comandante, los rasgos siempre aparecen en negrita cursiva. Algunas cartas y habilidades pueden ser activadas o modificadas por unidades, comandantes o tipos de terreno con rasgos concretos. Los rasgos no hacen nada por sí solos, pero se usan para determinar los objetivos de algunos efectos y habilidades.

Rasgos de comandante



PALABRAS CLAVE

Muchas habilidades son demasiado detalladas para caber en las cartas de referencia de unidad. Una unidad o comandante con una de estas habilidades tendrá una palabra clave o frase asociada a la habilidad para indicar que la unidad o comandante posee esa habilidad. La palabra clave actúa como una abreviatura de la habilidad. Las palabras clave introducidas en el juego básico se explican más adelante.

Palabra clave de unidad



Armadura pesada

Algunas unidades especialmente equipadas son mejores que sus contrapartidas del mismo rango a la hora de defender. Una unidad con esta palabra clave defiende como si fuera una unidad del rango inmediatamente superior. Por ejemplo, una unidad de rango verde defendería como una unidad de rango azul.

Si una unidad de rango rojo tiene la palabra clave armadura pesada, ignora los resultados de valor. Los resultados de moral tienen su efecto normal en las unidades con armadura pesada.

Avanzar

Una unidad atacante con esta palabra clave tiene la opción de moverse si el objetivo de su ataque es eliminado o se ve obligado a retirarse. Si ocurre uno de los dos sucesos, el dueño de la unidad atacante podrá elegir si quiere que su unidad atacante se mueva al hexágono que ocupaba la unidad objetivo. Una unidad sólo puede avanzar una vez por turno.

Cobertura X / Resistencia X

Cobertura y Resistencia son palabras clave que permiten a las unidades ignorar X impactos antes de que se elimine ninguna miniatura de la unidad objetivo. La Resistencia la proporcionan las unidades, mientras que la Cobertura la proporciona el terreno.

Por ejemplo, una unidad en un hexágono con Cobertura 1 no recibirá el primer impacto cada vez que se realicen uno o más impactos contra ella. Si esa unidad también tuviera Resistencia 1, ignoraría dos impactos antes de recibir daño.

Desequilibrada

Algunas armas son más difíciles de blandir si la unidad se está moviendo. Una unidad con esta palabra clave debe reducir en uno su número de dados de ataque si se mueve antes de atacar en el mismo turno.

Leal

Si quieren, las unidades leales pueden ignorar el primer resultado de moral (bandera) que se saque contra ellos.

Las unidades leales también pueden contraatacar si quieren (ver página 21).

Al contrario que otras palabras clave, cualquier unidad puede recibir la palabra clave Leal en las condiciones adecuadas. Si una unidad que defiende está adyacente a dos unidades aliadas, gana automáticamente la palabra clave Leal y la conserva mientras esta situación no cambie.

En el siguiente ejemplo, la unidad B es Leal porque está adyacente a dos unidades aliadas. La unidad A no es Leal porque sólo está adyacente a una unidad aliada. La unidad C es Leal puesto que Maege Mormont (Señora de la Isla del Oso) tiene la palabra clave Leal en su carta de comandante.



Perros de guerra

Algunas unidades, como el Maestro de las perreras Stark, pueden usar un ataque con animal. Al recibir una orden, una unidad con esta palabra clave puede realizar un ataque a distancia especial en lugar de moverse (y atacar de manera normal). Puede usarse a dos o tres hexágonos de distancia del objetivo y nunca contra unidades adyacentes. Antes de lanzar los dados de batalla para el ataque, el dueño de la unidad atacante lanza un dado y consulta el siguiente listado para determinar el rango de la unidad que realiza el ataque.

- Si el resultado es un escudo verde, el ataque lo realiza una unidad de rango verde.
- Si el resultado es un escudo azul, el ataque lo realiza una unidad de rango azul.

- Si el resultado es un escudo rojo, el ataque lo realiza una unidad de rango rojo.
- Si el resultado es moral, no se realiza el ataque, pero la unidad objetivo se retira un hexágono (este resultado no puede ignorarse).
- Si el resultado es valor, no se realiza el ataque, pero el objetivo recibe un impacto automáticamente (este resultado no puede ignorarse).

Para este ataque a distancia concreto, las unidades aliadas **no** bloquean LDV. Sin embargo, los hexágonos de río **sí** bloquean LDV para este ataque. El resto de tipos de terreno interpuesto actúan de forma normal.

Perseguir X

Perseguir es una habilidad de la unidad atacante para ganar terreno y usar su iniciativa para mantener una posición ofensiva. Una unidad atacante tiene la opción de perseguir si el objetivo de su ataque es eliminado o si se ve obligado a retirarse. Si ocurre uno de los dos sucesos, la unidad atacante puede moverse un máximo de X hexágonos y volver a atacar, pero el primer hexágono al que se mueve debe ser el que ocupaba la unidad objetivo. El segundo ataque puede ser contra la misma unidad o contra una distinta. Una unidad sólo puede perseguir una vez por turno. Para ejecutar el ataque adicional, la unidad debe haberse movido al menos un hexágono. Una unidad que persigue **puede** perseguir sin atacar.

Quemar la tierra

El uso de brutales saqueadores para quemar los campos es algo común para algunas Casas nobles. Cuando una unidad con esta palabra clave recibe una orden, en lugar de atacar puede intentar colocar una ficha de fuego en un hexágono adyacente vacío (siempre que el terreno tenga un límite de quema). Para hacerlo, la unidad declara al hexágono como objetivo y lanza los dados de ataque de forma normal. Por cada resultado de **escudo verde**, se añade un **nivel de fuego**.

El nivel de fuego de un hexágono es la fuerza total del fuego, representada por una ficha de fuego. Al añadir un nivel de fuego, el jugador elimina cualquier ficha de juego existente (si había alguna) y coloca una nueva ficha cuyo número represente la suma de los niveles de fuego.

Para ver los efectos del fuego en un hexágono, consulta “Condiciones de estado” más adelante.

Por ejemplo, James (el jugador de Lannister) da una orden para quemar un hexágono de bosque adyacente a la unidad de Gregor Clegane (El Saqueador) que tiene la palabra clave Quemar la tierra. Como es una unidad de rango azul, la unidad de Gregor lanza tres dados al encender un fuego.

El resultado de la tirada es un escudo verde, un escudo azul y un símbolo de valor. La carta de comandante de Gregor tiene una habilidad de unidad que le permite contar símbolos de valor como escudos verdes al encender fuegos. Por tanto, hay dos resultados con éxito (el escudo verde y el símbolo de valor).

A continuación, James coge una ficha de fuego de nivel “2” y la coloca en el hexágono de bosque. Si hubiera habido ya una ficha de fuego de nivel “1”, James cambiaría la ficha de nivel “1” por una ficha de nivel “3”. Puesto que eso equivaldría al límite de quema del terreno de bosque, se colocaría una ficha de destrucción en el hexágono (como se describe en “Condiciones de estado” más adelante).

CONDICIONES DE ESTADO

Las condiciones de estado incluyen todo tipo de efectos que pueden aplicarse a las unidades y al terreno. Los efectos de las condiciones de estado se aplican durante la fase de reagrupación de cada ronda. En el juego básico de BDP, la única condición de estado es “Fuego”.

FUEGO

Las fichas de fuego se usan para indicar hexágonos en los que se ha declarado un incendio. Las fichas de fuego tienen distintos valores que indican la fuerza de la llama representada por la ficha. Cada hexágono que tenga una ficha de fuego deberá resolver una condición de estado de quema durante cada fase de reagrupación. Para resolver una condición de estado de quema, los jugadores deben hacer lo siguiente:

1. Aplicar efectos al terreno

El terreno inflamable tiene un límite de quema indicado por “Quema X”, donde X es el nivel máximo de fuego permitido en el hexágono. Si el hexágono llega a ese nivel, el jugador sigue los efectos del Límite de quema para el terreno apropiado (ver “Poniente” en esta misma página). Sólo algunos tipos de terreno se ven afectados por el fuego.

2. Aplicar efectos a las unidades

Durante la fase de reagrupación, una unidad que se encuentre en un hexágono con una ficha de fuego tendrá que eliminar una miniatura por cada nivel de fuego. Una miniatura de comandante eliminada de esta forma se considera capturada.

Las fichas de fuego siguen las siguientes reglas adicionales:

- En el hexágono no podrá haber niveles de fuego superiores al límite de quema del hexágono.
- Las unidades no pueden entrar en hexágonos que tengan fichas de fuego.

3. Propagar fuegos de nivel cuatro.

Un fuego de nivel cuatro **se propaga** en el paso de estado de la fase de reagrupación. Coge una ficha de dirección aleatoria y consulta el indicador de dirección (como se muestra en el plan de batalla). Incrementa en uno el nivel del fuego del hexágono adyacente en la dirección escogida. Si ya es cuatro, no se coloca ninguna ficha adicional. Si no hay ningún fuego en él, se coloca una ficha de fuego de nivel uno.

- Una unidad no puede salir de un hexágono con fichas de fuego. Está demasiado ocupada combatiendo el fuego (ver más adelante).
- Una unidad podrá eliminar todas las fichas de fuego de su hexágono si recibe una orden y pasa todo su turno extinguiendo el fuego (la unidad no podrá moverse ni atacar). A continuación, el jugador eliminará cualquier ficha de fuego presente en el hexágono.
- No se podrán poner fichas de fuego sobre tipos de terreno con un límite de quema “Quema: Ninguno”. Estos tipos de terreno, como los puentes de piedra, apenas prenden o no se queman en absoluto.
- Cualquier unidad puede intentar eliminar todas las fichas de fuego de un hexágono adyacente en lugar de atacar a una unidad. El dueño de esa unidad lanza un dado. Para eliminar con éxito las fichas de fuego, el resultado del dado deberá ser un escudo verde para un hexágono con un nivel de fuego, un escudo azul para dos niveles de fuego, un escudo rojo para tres niveles o un símbolo de valor para cuatro niveles.

PONIENTE

Las tierras de Poniente son muy variadas y pueden tener un impacto significativo en una batalla. Esta sección trata los diferentes tipos de terreno básico que puede encontrarse un ejército.

TIPOS DE TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA

Aunque el conjunto de Poniente tiene una topografía mucho más variada, las batallas del juego básico de BDP usan ocho tipos de hexágono de terreno básico.

A continuación se incluye una descripción detallada de cada tipo de terreno que incluye los efectos del terreno en el movimiento, si el terreno bloquea la LDV, etc. Esta lista cubre tanto el terreno impreso en el tablero como los hexágonos de terreno que se colocan sobre éste al comienzo de la batalla.

Cada descripción de terreno incluye las siguientes estadísticas:

Terreno interpuesto: Aquí se indica si el terreno bloquea o no la línea de visión (Si indica Sí, entonces este hexágono bloquea la línea de visión).

Movimiento: Aquí se indica cualquier efecto sobre el movimiento que tenga el movimiento a un hexágono de este tipo de terreno.

Combate: Aquí se indica cualquier efecto sobre un combate que implique a una unidad que se encuentre en este tipo de terreno.

Quema: X. El límite de quema indica el número máximo de niveles de fuego que pueden colocarse en un hexágono. Aquí se indica el efecto que tiene la condición de estado de fuego sobre el hexágono.

Reglas especiales: Aquí se indica cualquier regla única que afecte a hexágonos de este tipo de terreno.

HEXÁGONOS DE TERRENO

Los hexágonos de terreno son hexágonos que se usan para representar diferentes tipos de terreno y los efectos que pueden tener sobre las unidades durante una batalla.



LLANURA

Terreno interpuesto: No

Movimiento: Sin restricciones de movimiento

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 4. Sin efectos de quema

Reglas especiales: Ninguna

COLINAS

Terreno interpuesto: Sí

Movimiento: Sin restricciones de movimiento

Combate: A menos que el atacante esté en otro hexágono de colinas, sólo podrá lanzarse un máximo de tres dados de combate contra una unidad que esté en un hexágono de colinas (antes de aplicar los modificadores)

Una unidad a distancia que esté en un hexágono de colinas no tendrá su LDV bloqueada por unidades

Quema: Ninguno

Reglas especiales: Ninguna



BOSQUE

Terreno interpuesto: Sí

Movimiento: Las unidades deben detenerse al entrar

Combate: Sólo podrá lanzarse un máximo de dos dados de combate contra una unidad que esté en un hexágono de bosque (antes de aplicar los modificadores)

Las unidades que están en un hexágono de bosque lanzarán un máximo de dos dados de combate (antes de aplicar modificadores)

Quema: 3. Después de tres niveles de fuego, el bosque queda destruido. Coloca una ficha de destrucción en el bosque

Reglas especiales: Los hexágonos de bosque con fichas de destrucción se consideran hexágonos normales



RÍO/BOSQUE CON RÍO

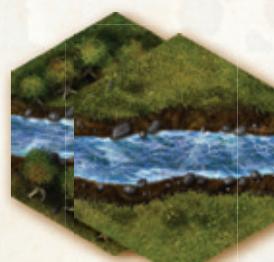
Terreno interpuesto: No en el caso del hexágono de río; sí para el hexágono de bosque con río

Movimiento: Infranqueable

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: Ninguno

Reglas especiales: Ninguna



EDIFICIO

Terreno interpuesto: Sí

Movimiento: Las unidades deben detenerse al entrar

Combate: Las unidades en edificios tienen **Cobertura 1** a menos que estén enfrentadas en combate y la ficha de enfrentamiento tenga el símbolo de su Casa

Los atacantes a distancia que estén en un hexágono de edificio lanzan un máximo de dos dados de combate (antes de aplicar modificadores)

Quema: 4. Después de cuatro niveles de fuego, el edificio queda destruido. Coloca una ficha de destrucción en el edificio

Reglas especiales: Los hexágonos de edificio con fichas de destrucción se tratan como hexágonos normales



CAMINO/BOSQUE CON CAMINO

Terreno interpuesto: No para el hexágono de camino; sí para el hexágono de bosque con camino

Movimiento: Una unidad que sólo use hexágonos de camino para realizar su movimiento podrá moverse un hexágono adicional (el hexágono adicional no tiene que ser un camino)

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 4 para el hexágono de camino; 3 para el hexágono de bosque con camino (sigue los efectos de quema del hexágono de bosque normal)



Reglas especiales: Las unidades pueden **avanzar** un hexágono adicional (hasta un total de dos hexágonos) y **pueden** perseguir un hexágono adicional (hasta un total de tres hexágonos) siempre que todo el movimiento se realice en hexágonos de camino

FICHAS DE TERRENO

Las fichas de terreno se usan para mostrar características adicionales del terreno (generalmente creadas por el hombre) que están presentes en varios hexágonos de terreno. A menos que se indique, los efectos de una ficha de terreno prevalecen sobre los del hexágono de terreno en el que se encuentra.



PUENTE DE MADERA

Terreno interpuesto: No

Movimiento: Tratar como un hexágono de "camino"

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 3. Después de tres niveles de fuego, el puente de madera queda destruido. Elimínalo del tablero. También se eliminan todas las fichas de fuego de este hexágono

Reglas especiales: No pueden realizarse avances ni persecuciones hacia un hexágono con puente de madera



PUENTE DE PIEDRA

Terreno interpuesto: No

Movimiento: Tratar como un hexágono de "camino"

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: Ninguno

Reglas especiales: No pueden realizarse avances ni persecuciones hacia un hexágono con puente de piedra



EMPALIZADA

Terreno interpuesto: Sí

Movimiento: Infranqueable

Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 4. Tras cuatro niveles de fuego, la empalizada queda destruida. Elimínala del tablero

Reglas especiales: Ninguna

TIENDA

Terreno interpuesto: No

Movimiento: Sin restricciones de movimiento



Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 1. Después de uno o más niveles de fuego, la tienda queda destruida. Elimínala del tablero

Reglas especiales: Varían según el plan de batalla

TORRE DE ASEDIO

Terreno interpuesto: Sí

Movimiento: Infranqueable



Combate: Sin restricciones de combate

Quema: 1. Después de uno o más niveles de fuego, la torre de asedio queda destruida. Elimínala del tablero

Reglas especiales: Varían según el plan de batalla

VADO



Terreno interpuesto: No

Movimiento: La infantería debe detenerse al entrar

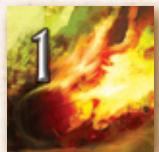
Cuando la caballería entra en un hexágono de vado, su movimiento se reduce un hexágono para el resto de su movimiento actual

Combate: Los contraataques de una unidad que esté en un hexágono de vado tendrán un máximo de dos dados (antes de aplicar modificadores)

Quema: Ninguno

Reglas especiales: Ninguna

FUEGO



Terreno interpuesto: No

Movimiento: Las unidades no pueden entrar

Las unidades en cuyo hexágono se coloque una ficha de fuego no pueden moverse

Combate: Las unidades que estén en un hexágono de fuego no pueden atacar

Quema: Ninguno

Reglas especiales: Ver "Fuego" en página 25

DESTRUCCIÓN



Terreno interpuesto: No

Movimiento: Tratar a este hexágono como un hexágono de llanura

Combate: Tratar a este hexágono como un hexágono de llanura

Quema: N/A. Ver reglas especiales

Reglas especiales: La ficha de destrucción niega el efecto de cualquier efecto de terreno sobre el que se coloque (tratar como un hexágono de llanura)

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ACTIVA – Se considera “activa” una unidad cuyo indicador de ronda del estandarte coincide con el color de la ronda actual (blanco o negro). Sólo las unidades activas pueden recibir órdenes.

CLASE – Categoría (infantería, a distancia, caballería) a la que pertenece una unidad. La clase de una unidad está en la sección de rasgos de las cartas de referencia de unidad.

COBERTURA – Proporcionada por hexágonos y características de terreno. La cobertura permite a una unidad ignorar un número determinado de impactos.

COMPROBAR – El acto de determinar si en tu reserva de órdenes existen las fichas de orden necesarias para una táctica.

CONTROLADA – El estado en que se encuentra una unidad cuando está en la zona de control de un comandante aliado.

ENFRENTADA – Una unidad con una ficha de enfrentamiento en uno de los bordes de su hexágono.

FLANQUEAR – Un ataque cuerpo a cuerpo que tiene como objetivo una unidad enemiga que está enfrentada a otra unidad aliada.

INICIATIVA – Rompe un empate para determinar la ventaja.

INACTIVA – Se considera “inactiva” una unidad cuyo indicador de ronda del estandarte coincide con el color de la *siguiente* ronda. Las unidades inactivas no pueden recibir órdenes.

LÍMITE DE MANDO – El número máximo de fichas de mando que pueden colocarse en una carta de comandante. Se representa con el número que hay sobre el símbolo de ficha de mando de una carta de comandante.

MINIATURA – Cualquier figura individual.

RANGO – El color de una unidad que muestra su estandarte (verde, azul o rojo).

RECUPERAR – El acto de volver a activar una unidad inactiva. Para hacerlo, el dueño de la unidad rota el estandarte de la unidad para que el indicador de ronda coincida con el color de la ronda actual.

RESISTENCIA – La habilidad innata de una unidad para ignorar un determinado número de impactos de un único ataque.

UNIDAD – Un grupo de combate que ocupa un único hexágono y que está formado por un determinado número de miniaturas.

VALOR DE CAPTURA – El número de impactos que deben realizarse a un comandante solo en un único ataque para eliminarlo del tablero. Se representa con el número del escudo de una carta de comandante.

VENTAJA – La habilidad de un jugador para actuar el primero en una ronda de juego.

ZONA DE CONTROL (ZDC) – La zona a dos hexágonos de distancia de un comandante concreto.

ZONA DE JUEGO – El espacio que hay entre el borde del tablero de un jugador y el borde de la mesa.

ESCARAMUZA (REGLA OPCIONAL)

Además de las batallas que se encuentran en los Planes de batalla, los jugadores pueden usar las siguientes reglas para jugar una batalla generada aleatoriamente llamada **escaramuza**. En lugar de un plan de batalla, una escaramuza usa cartas para generar los comandantes de una Casa, y los tipos y número de unidades, así como el terreno que se colocará.

PREPARACIÓN DE LA ESCARAMUZA

Una escaramuza se prepara de forma similar a una batalla normal, excepto que se usa una carta de sumario de escaramuza para determinar cómo jugar una escaramuza en concreto. En el juego básico hay dos cartas de sumario de escaramuza que permiten a los jugadores jugar las escaramuzas de “Incursión en las Tierras de los Ríos” y “Botín de las Tierras de Occidente”.

Una carta de sumario de escaramuza tiene dos lados. Al realizar la preparación, los jugadores deben consultar el lado llamado “Colocación” en lugar de un plan de batalla.

Al preparar una escaramuza deben darse los siguientes pasos en orden.

1. ESCOGER UNA ESCARAMUZA Y LAS CASAS

En primer lugar, los jugadores deben escoger una escaramuza. Las escaramuzas se encuentran en las cartas de sumario de escaramuza. Los jugadores pueden usar una de las dos cartas de sumario de escaramuza que se incluyen en el juego básico. Podrán encontrarse otras escaramuzas en futuras expansiones de **BDP**. Tras escoger una

escaramuza, los jugadores deciden qué Casa controlará cada jugador durante la escaramuza.

Los jugadores pueden escoger cualquier Casa cuyo ícono esté representado en la carta de sumario de escaramuza, si bien los jugadores no podrán escoger la misma Casa.

2. CREAR EL CAMPO DE BATALLA

La carta de sumario de escaramuza tiene un **indicador de tablero**. Éste muestra cómo debe orientarse el tablero entre los jugadores (vertical o apaisado) y qué lado del tablero debe usarse. Coloca el tablero del mapa como muestre el indicador de tablero para formar el campo de batalla. El lado de delante de un jugador es el lado del tablero de su Casa.

3. COGER COMANDANTES

Cada jugador coge la baraja de cartas de preparación de escaramuza que tengan el símbolo de su Casa en la parte posterior. Algunas de las cartas de escaramuza tienen la imagen de un comandante en su parte superior, así como un **valor de competencia**. Cada jugador debe separar estas cartas del resto de su baraja.

Siguiendo la carta de sumario de escaramuza, los jugadores escogen a sus comandantes escogiendo cartas de preparación de escaramuza con sus imágenes, tal y como indica la carta de sumario de escaramuza. **Estas cartas de preparación de escaramuza deben devolverse a la caja tras ser usadas.**

Por ejemplo, la carta de sumario de escaramuza “Incursión en las Tierras de los Ríos” dice que cada jugador debe escoger hasta dos comandantes con una competencia de valor total de cuatro o menos. Las cartas especifican qué versión de los comandantes seleccionados debe usarse. Ambos

DESCRIPCIÓN DE CARTA DE SUMARIO DE ESCARAMUZA



jugadores deben realizar esta selección en secreto y simultáneamente, revelando al mismo tiempo los comandantes escogidos.

Cada jugador coloca en su zona de juego las cartas de comandante de sus comandantes escogidos, así como las miniaturas para esas unidades con comandante. Crea las unidades con comandante siguiendo las reglas de preparación normales (ver “Formación de unidades” en la página 10 para más detalles).



Valor de competencia

4. CONSTRUIR BARAJAS DE LIDERAZGO

Sigue las indicaciones de preparación normales.

5. COLOCAR EL MEDIDOR Y LA FICHA DE RONDA

Sigue las indicaciones de preparación normales.

6. COLOCAR EL MEDIDOR Y EL INDICADOR DE MORAL

Sigue las indicaciones de preparación normales.

7. CREAR MONTONES DE FICHAS Y COLOCAR FICHAS DE MANDO

Sigue las indicaciones de preparación normales.

8. ASIGNAR LA FICHA DE INICIATIVA

La carta de sumario de escaramuza especifica qué bando posee la ficha de iniciativa durante la partida. Ese jugador debe colocar la ficha de iniciativa en su zona de juego.

Por ejemplo, la carta de “Incursión en las Tierras de los Ríos” dice que la iniciativa se determina aleatoriamente.

9. FORMAR UNIDADES

Cada jugador mezcla sus cartas de preparación de escaramuza restantes y roba tantas cartas como indica el **ícono de unidades** de las cartas de sumario de escaramuza. A continuación, los jugadores deben consultar la sección de unidades de la parte central de las cartas robadas. Cada carta muestra el número y tipo de unidades que cada jugador debe crear y colocar en su zona de juego en este momento. **Estas cartas de escaramuza deben devolverse a la caja tras ser usadas.**



En el ejemplo de arriba, las secciones de unidad de las dos cartas robadas producen un total de veintinueve miniaturas. Este total no incluye las miniaturas de las unidades con comandante escogidas.

10. COLOCAR HEXÁGONOS DE TERRENO

Cada jugador mezcla sus cartas de escaramuza restantes y roba tantas cartas como indica el **valor de terreno** del sumario de escaramuza. A continuación, los jugadores consultan la sección de terreno de la parte inferior de las cartas robadas. Cada carta muestra el número y tipo de hexágonos de terreno que cada jugador debe colocar en su zona de juego en este momento. **Estas cartas de escaramuza deben devolverse a la caja tras ser usadas.**



En el ejemplo superior, las secciones de terreno de las dos cartas robadas producen un total de ocho hexágonos de terreno. No importa si el dibujo del edificio coincide o no con el mostrado en la carta.

11. COLOCAR HEXÁGONOS DE TERRENO

Comenzando por el jugador con la iniciativa, cada jugador coloca por turno sus hexágonos de terreno según la sección de “colocación de terreno” de la carta de sumario de escaramuza. La carta de “Incursión en las Tierras de los Ríos” dice que todos los hexágonos de terreno deben colocarse en hexágonos a ocho hexágonos o menos de distancia del lado del tablero de su propietario.

12. COLOCAR UNIDADES CON COMANDANTE

Comenzando por el jugador con la iniciativa, cada jugador coloca por turno todos sus comandantes según la sección de “colocación de comandante” de la carta de sumario de escaramuza. La carta de “Incursión en las Tierras de los Ríos” dice que cada comandante debe colocarse en hexágonos a tres hexágonos o menos de distancia del lado del tablero de su propietario. Además, durante la fase de preparación, ninguna ZDC de un comandante podrá solaparse con la ZDC de otro comandante.

13. COLOCAR UNIDADES SIN COMANDANTES

Comenzando por el jugador con la iniciativa, cada jugador coloca por turno el resto de sus unidades según la sección de “colocación de unidades” de la carta de sumario de escaramuza. La carta de “Incursión en las Tierras de los Ríos” dice que todas las unidades deben colocarse en hexágonos a cuatro hexágonos o menos de distancia del lado del tablero de su propietario.

Los jugadores ya están listos para comenzar la escaramuza!

DETALLES DE LA ESCARAMUZA

La carta de escaramuza empleada define detalles como iconos de órdenes, valor de mando, íconos de liderazgo y las condiciones de victoria. Tras la preparación, dale la vuelta a la carta de sumario de escaramuza para mostrar el lado llamado “Detalles de la escaramuza”. Deja este lado boca arriba entre ambos jugadores para que éstos puedan consultar la carta durante la partida.

ÍNDICE

A

- alcance 18, 19
- atacante 19
- atacar 19–22

B

- barajas de liderazgo 7

C

- campo de batalla 7
- comandante
 - capturar 22
 - preparación 7
 - reactivar 10
 - unidades con comandante 17
- combate 19–22
 - secuencia de combate 19
- condiciones de estado 14, 24
- condiciones de victoria 14
- contraatacar 21
- controlar unidades 16

D

- dados de ataque 20
- descripción de los componentes 4–6
- diagramas y ejemplos
 - “Choque en el Camino Real”, Preparación de los componentes 6
 - Creación de la baraja de liderazgo 8
 - Descripción de la carta de comandante 12
 - Ejemplo de orden de carta de liderazgo 13
 - Enfrentamiento y flanqueo 19
 - Explicación de la tabla de órdenes 15
 - Formación de unidades 10
 - Línea de visión (LDV) y ejemplos de alcance 18
 - Montaje de estandartes 9
 - Notas sobre las condiciones de victoria 14
 - Referencia de unidad, Descripción de la carta 11
 - Resolución de ataques 20
 - Retirada 22
 - Sumario de escaramuza, Descripción de la carta. 28
 - Zona de control (ZDC) y, control de unidades 16

E

- enfrentamiento 19, 21
- escaramuza
 - detalles 29
 - preparación 28
 - reglas 28
- espacio de Huida 8

estandartes 9, 21

éxitos 21

F

- fichas de enfrentamiento 5, 20
- fichas de orden 11
 - usar 12, 15
- flanqueo 19, 21
- fuego 24

G

- glosario 27
- golpe de partida 22

H

- habilidades activadas 17
- habilidades de unidad 17

I

- ícono de liderazgo 12
- ícono de órdenes 11
- impactos 21
- impactos de valor 21
- indicador de ronda 9
- indicador de tablero 28
- ícono de unidades 29
- iniciativa 9, 10

L

- límite de quema 24–25
- límite de ronda 8
- línea de visión 18, 19
- lista de componentes 3

M

- montar las miniaturas 77
- moral
 - medidor de moral 8, 22
 - recuperar 14
 - cambios de moral 23
 - movimiento 17

O

- órdenes de mando 16

P

- palabras clave
 - armadura pesada 23
 - avanzar 23
 - cobertura 23
 - desequilibrada 24
 - leal 24

perros de guerra 23

perseguir 24

quemar la tierra 24

resistencia 23

pasar 13

preparación

- ejemplo 6
- procedimiento 6–9

R

- rasgos 23
- retirada 21–22
- ronda
 - fase de mando 12
 - fase de organización 11
 - fase de reagrupación 10
 - fase de recuperación 13

S

- salir de enfrentamiento 22
- símbolos de Casa 7

T

- tabla de órdenes 15
- tácticas 16, 17
- terreno
 - fichas 26
 - hexágonos 25
- tipos de carta
 - cartas de comandante 9
 - cartas de escaramuza 28–29
 - cartas de liderazgo 12, 16
 - cartas de referencia de unidad 11, 15
 - cartas de sumario de escaramuza 28–29

U

- unidades
 - dar órdenes 15
 - fuerza 15
 - rangos 15
- reagrupar 10
- unidad objetivo 19

V

- valor de competencia 28
- valor de terreno 29
- ventaja 10

Z

- zona de control (ZDC) 16

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Robert A. Kouba

Inspirado en el clásico juego de Richard Borg

Edición: Mark O'Connor

Diseño gráfico: Andrew Navaro y Wil Springer

Composición de cubierta: Tomasz Jedruszek

Diseño de mapas: Henning Ludvigsen

Imágenes interiores adicionales a cargo de los artistas de *Juego de Tronos: el juego de cartas*

Diseño de miniaturas: Aaron Panagos

Fotografías de miniaturas: Jason Beaudoin y Keith Hurley

Pruebas de juego: Grupo de pruebas de juego “Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff y Vernon Wester), Jaffer Batica, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang y Jamie Zephyr

Coordinador artístico: Zoë Robinson

Director de producción: Gabe Laulunen

Diseñador jefe de FFG: Corey Konieczka

Productor jefe de FFG: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

© 2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. *Canción de Hielo y Fuego* ©2010, usado con licencia. *Batallas de Poniente, BattleLore*, el logotipo de *BattleLore*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc., la dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Conserve esta información para su referencia.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Maquetación: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

Visítanos en nuestra página web:

WWW.EDGEENT.COM



REFERENCIA RÁPIDA

SUMARIO DE RONDA

1. Fase de recuperación

- A. Determinar ventaja
- B. Reactivar comandantes
- C. Recuperar unidades

2. Fase de organización

- A. Recibir fichas de orden
- B. Robar cartas de liderazgo

3. Fase de mando (alternando turnos de jugadores)

- Usar ficha de orden
- Jugar carta de liderazgo
- Pasar

4. Fase de reagrupación

- A. Resolver condiciones de estado
- B. Recibir puntos de victoria
- C. Comprobar condiciones de victoria
- D. Descartar excedente de recursos
- E. Restaurar la moral
- F. Avanzar ficha de moral

JUGAR CARTA DE LIDERAZGO

1. Declarar qué comandante se usará para jugar la carta de liderazgo
2. Pagar cualquier coste de mando.
3. Declarar qué unidades recibirán órdenes.
4. Mover todas las unidades que reciben órdenes.
5. Atacar con todas las unidades que reciben órdenes.

SECUENCIA DE COMBATE

1. Declarar atacante
2. Declarar objetivo
3. Verificar línea de visión (LDV) y alcance
4. Colocar ficha de enfrentamiento (si es necesario)
5. Determinar dados de ataque
6. Lanzar dados de ataque
7. Resolver ataque
8. Rotar estandarte del atacante

FUNCIONES DE LAS FICHAS DE ORDEN

 – El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango verde

 – El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango azul

 – El jugador activo puede dar una orden a una unidad de rango rojo

 – El jugador activo puede dar una orden a una unidad de cualquier rango

 – El jugador activo puede incrementar la moral de su Casa en uno o reducirla en uno para recuperar a una de sus unidades. En cualquier caso, ninguna unidad recibe una orden.

En lugar de jugar una sola ficha de orden, un jugador también puede descartar dos fichas del mismo tipo a la vez para dar una orden a cualquier unidad.

PASOS DE PREPARACIÓN DE LA BATALLA

1. Escoger una batalla y una Casa para jugar
2. Crear el campo de batalla
3. Coger los comandantes
4. Crear barajas de liderazgo
5. Colocar el medidor y la ficha de ronda
6. Colocar el medidor y el indicador de moral
7. Crear montones de fichas y colocar fichas de mando
8. Formar y colocar unidades
9. Asignar la ficha de iniciativa

SUMARIO DE PALABRAS CLAVE

Armadura pesada (p. 24) – La unidad defiende como si fuera del rango inmediatamente superior. Las unidades rojas ignoran los resultados de valor obtenidos contra ellas

Avanzar (p. 23) – La unidad atacante puede moverse al hexágono del enemigo si éste es eliminado o se retira

Cobertura X/Resistencia X (p. 23) – La unidad puede ignorar X impactos

Desequilibrada (p. 24) – Si esta unidad se mueve y ataca en el mismo turno, lanza un dado de ataque menos

Leal (p. 24) – La unidad puede ignorar un resultado de moral y contraatacar tras ser atacada si no es eliminada u obligada a retirarse

Perros de guerra (p. 24) – La unidad tiene un ataque a distancia especial que puede usar si no se mueve

Perseguir X (p. 24) – La unidad atacante puede moverse X espacios y volver a atacar tras eliminar a una unidad objetivo o tras obligar a una unidad objetivo a retirarse

Quemar la tierra (p. 24) – La unidad puede encender fuegos en lugar de atacar