

COMIENZA la AVENTURA

La Campaña es un juego de cartas estratégico donde tendrás que preparar un ejército compuesto por guerreros para atacar y defenderte de tus contrincantes. Además, cada jugador deberá administrar sus recursos de forma tal que pueda cumplir el objetivo.

El OBJETIVO del juego es ser el último jugador en quedar con guerreros en pie o bien ser el primero en construir un castillo en cada batalla. El jugador o el equipo que consiga consagrarse victorioso en al menos 2 de 3 batallas ganará La Campaña.

El mazo de cartas está compuesto por: guerreros, los cuales cuentan con recursos propios, monedas de oro y cartas especiales.

Se puede jugar de 2 a 5 jugadores. A partir de los 10 años.

ELEMENTOS del JUEGO

- 15 cartas de GUERREROS (5 MAGOS, 5 CABALLEROS, 5 ARQUEROS).
- 27 cartas de RECURSOS (9 POCIONES, 9 ESPADAS, 9 FLECHAS).
- 11 cartas de OROS (del 1 al 9 y se repite el 5 y 7).
- 7 CARTAS ESPECIALES (3 PODERES ESPECIALES, 1 ASEDIO, 1 DRAGÓN, 1 LADRÓN, 1 ESPÍA).
- 4 cartas horizontales de REFERENCIA.

PREPARACION

-Separar del mazo las 4 cartas de REFERENCIA, las cuales quedarán a disposición de los jugadores para consultar en caso de necesitarlo.

-Separar del mazo los 15 GUERREROS de las 45 cartas restantes (RECURSOS y CARTAS ESPECIALES).

-Mezclar los mazos por separado y repartir las cartas de la siguiente manera:

-Para partidas de 2, 3 o 5 jugadores: Se reparten 3 GUERREROS y 4 cartas del mazo de RECURSOS y CARTAS ESPECIALES a cada uno, al azar. (Modalidad individual).

-Para partidas de 4 jugadores: Se reparten 2 GUERREROS y 5 cartas del mazo de RECURSOS y CARTAS ESPECIALES a cada uno, al azar. Se jugará en parejas que resultaran aliados, sentándose de manera intercalada con la pareja contrincante.

-Una vez que cada jugador tiene sus 7 cartas, se mezclan todas las cartas restantes obteniendo un solo mazo, el cual se dispone en el medio de la mesa. Tener en cuenta que al lado del mazo central estará el pozo de descarte y al lado de él, el CEMENTERIO, donde irán los GUERREROS ejecutados.

-Para comenzar una batalla, cada jugador debe bajar a la mesa (campo de batalla) al menos un GUERRERO boca abajo.

-Una vez que todos los jugadores decidieron estratégicamente cuantos, y qué GUERREROS conformarán su ejército en el campo de batalla, se procederá a dar vuelta éstas cartas, manteniendo las restantes en su mano.

CARTAS

GUERREROS: Son los que componen el ejército de cada jugador. Utilizan distintos RECURSOS que afectan de distinta manera de acuerdo a quien atacan. Cada GUERRERO tiene 10 vidas.

MAGOS: Utilizan POCIONES para atacar a sus contrincantes. Tiene ventaja sobre el CABALLERO, por lo tanto, cuando un MAGO ataca a un CABALLERO le hace DAÑO PURO, es decir le quita la cantidad de vidas que la carta de RECURSO indica (por ejemplo: si un MAGO ataca a un CABALLERO con una carta de 8 POCIONES, a ese CABALLERO le quitará 8 vidas). Ahora bien, un MAGO puede atacar a otro MAGO o a un ARQUERO, pero le hará DAÑO IMPURO, es decir le quita la mitad de vidas que la carta de RECURSO indica (por ejemplo: si un MAGO



ataca con una carta de 8 POCIONES a otro MAGO o a un ARQUERO, a ese otro GUERRERO le quitará 4 vidas).

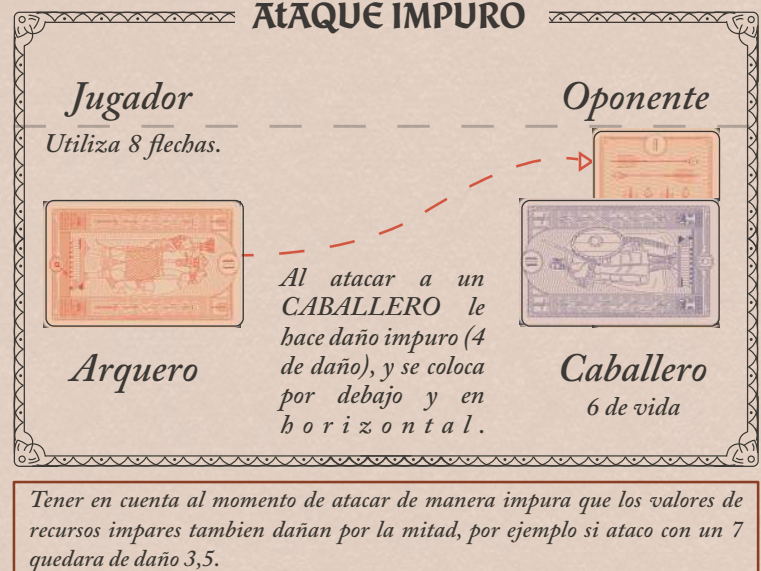
CABALLEROS: Utilizan ESPADAS para atacar a sus contrincantes. Tiene ventaja sobre el ARQUERO, por lo tanto, cuando un CABALLERO ataca a un ARQUERO le hace DAÑO PURO, es decir le quita la cantidad de vidas que la carta de RECURSO indica (por ejemplo: si un CABALLERO ataca a un ARQUERO con una carta de 8 ESPADAS, a ese ARQUERO le quitará 8 vidas). Ahora bien, un CABALLERO puede atacar a otro CABALLERO o a un MAGO, pero le hará DAÑO IMPURO, es decir le quitará la mitad de vidas que la carta de RECURSOS indica (por ejemplo: si un CABALLERO ataca con una carta de 8 ESPADAS a otro CABALLERO o a un MAGO, a ese otro GUERRERO le quitará 4 vidas).



ARQUEROS: Utilizan FLECHAS para atacar a sus contrincantes. Tiene ventaja sobre el MAGO, por lo tanto, cuando un ARQUERO ataca a un MAGO le hace DAÑO PURO, es decir le quita la cantidad de vidas que la carta de RECURSO indica (por ejemplo: si un ARQUERO ataca a un MAGO con una carta de 8 FLECHAS, a ese MAGO le quitará 8 vidas). Ahora bien, un ARQUERO puede atacar a otro ARQUERO o a un CABALLERO, pero le hará DAÑO IMPURO, es decir le quitará la mitad de vidas que la carta de RECURSOS indica (por ejemplo: si un ARQUERO ataca con una carta de 8 FLECHAS a otro ARQUERO o a un CABALLERO, a ese otro GUERRERO le quitará 4 vidas).



ATAQUE IMPURO

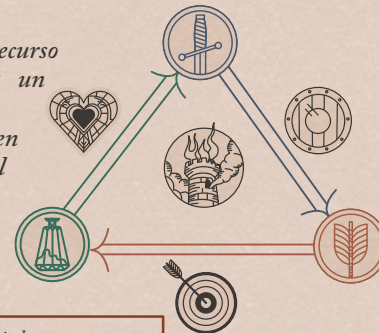


ATAQUE PURO



ATAQUE

El guerrero ataca utilizando el recurso que le corresponde, afectando a un guerrero del oponente por turno. Respetando las ventajas que tienen entre ellos, la forma de colocar el daño (que va a estar representado por la carta de recurso que se utiliza en dicho turno) será la siguiente:



Por turno, un jugador ataca con un recurso a través de un guerrero que lo habilite, afectando a un guerrero enemigo. El ataque también puede ser con un poder especial o la carta de Asedio (Atacando al castillo). Siempre es una sola opción por turno. Un solo recurso, a un solo guerrero.

Ver también en carta de REFERENCIA.

RECURSOS: Son utilizados por los GUERREROS y cada uno utiliza un recurso distinto.

POCIONES: RECURSO que utiliza el MAGO para realizar sus ataques. La carta 1 puede ser utilizada como RECURSO o como RELIQUIA.



ESPADAS: RECURSO que utiliza el CABALLERO para realizar sus ataques. La carta 1 puede ser utilizada como RECURSO o como RELIQUIA.



FLECHAS: RECURSO que utiliza el ARQUERO para realizar sus ataques. La carta 1 puede ser utilizada como RECURSO o como RELIQUIA.



ORO: El ORO pueden ser utilizadas para comprar cartas del mazo central o para construir el CASTILLO. La carta 1 tiene la particularidad de ser la única que al utilizarse como RELIQUIA suma a la construcción del CASTILLO.



CASTILLO

El CASTILLO es uno de los objetivos que nos permiten ganar una batalla. Éste se construye comenzando por bajar una RELIQUIA a la mesa, a la vista de todos los jugadores. A partir del próximo turno, el jugador podrá continuar con la construcción del CASTILLO aportando de a 1 carta de ORO por turno. El CASTILLO se considera completo, y permite ganar una batalla cuando se llega a 25 monedas de ORO en partidas de 2, 3 o 5 jugadores y a 30 monedas de ORO en partidas de 4 jugadores. Cuando se juega en alianzas, los 2 jugadores pueden aportar, cada uno en su turno, cartas de ORO al CASTILLO del que haya bajado la RELIQUIA.

CARTAS ESPECIALES: Otorgan ventajas frente a tus contrincantes, y utilizándolas de manera estratégica, ¡pueden hacerte ganar las batallas!

PODERES ESPECIALES: Ésta carta le otorga un PODER ESPECIAL a alguno de los GUERREROS (no al DRAGÓN) que tengas en tu campo de batalla, el jugador decide con quien usarlo. Una vez utilizada la carta del PODER ESPECIAL, vuelve a pozo de descarte. Por lo que en toda la batalla estarán disponibles.



-PODER ESPECIAL DEL MAGO: “curarse” a sí mismo de todo el daño que tenga o “curar” a otro GUERRERO de su ejército. Si se juega en alianzas, puede optar por “curar” a cualquier GUERRERO de su aliado. Una vez utilizado éste



poder, las cartas que estaban afectando al GUERRERO van al pozo de descarte.

-PODER ESPECIAL DEL CABALLERO: otorgar un “escudo” al mismo CABALLERO o a otro GUERRERO de su ejército, lo que le da 5 vidas extras (independiente de que el GUERRERO en cuestión esté dañado o no). Si se juega en alianzas, puede optar por entregarle el escudo a cualquier GUERRERO de su aliado. El escudo se coloca en el campo de batalla de manera perpendicular frente al GUERRERO y para poder atacarlo, primero deben destruir el escudo, el cual puede ser atacado de la misma manera que el GUERRERO en cuestión, con la diferencia de que todos los RECURSOS le hacen DAÑO IMPURO. Cuando se elimina el escudo, si existe daño excedente, no afecta al guerrero protegido.

-PODER ESPECIAL DEL ARQUERO: realizar un “tiro certero” a cualquier GUERRERO contrincante ejecutándolo directamente, dejando de lado el DAÑO PURO o IMPURO. En caso de realizar un “tiro certero” sobre un GUERRERO que tenga un escudo, destruye el escudo sin afectar al GUERRERO protegido.

ASEDIO: Permite destruir una parte del CASTILLO. El jugador que utilice esta CARTA ESPECIAL le quitará al CASTILLO de un oponente una de las cartas de ORO (dejando de lado la RELIQUIA), al azar. El jugador atacado levantará de la mesa todas las cartas de ORO que componen el CASTILLO, las mezclará y se las pondrá a disposición al atacante para que éste tome una, sin verlas. Una vez utilizada esta carta, vuelve a pozo de descarte junto con la carta de ORO. De esta manera en toda la batalla estará disponible el ASEDIO.

DRAGON: El DRAGÓN es la única CARTA ESPECIAL que entra al campo de batalla en carácter de SUPER GUERRERO, por lo que puede atacar y ser atacado. Tiene 10 vidas. Podrá atacar con cualquier RECURSO a cualquier GUERRERO, y el daño que haga dependerá del RECURSO utilizado (por ejemplo: si un DRAGÓN ataca con una carta de 8 FLECHAS a un MAGO, le hará DAÑO PURO, porque está actuando como si fuese un ARQUERO y si con esa misma carta ataca a un ARQUERO o un CABALLERO le hará DAÑO IMPURO). Cuando otro jugador quiere atacar al DRAGÓN tendrá que tener en cuenta que, como el DRAGÓN vuela, nadie le podrá hacer DAÑO PURO, todos los RECURSOS que se utilicen para atacarlo le harán DAÑO IMPURO. Una vez que lo ejecutan, va al CEMENTERIO junto con los GUERREROS ejecutados y no vuelve a entrar en juego. El DRAGÓN no puede usar la carta de PODER ESPECIAL, ni puede ser curado o protegido. Si un arquero lo ataca con su tiro certero solo le quitará 5 vidas.

LADRON: El LADRÓN permite robarle a uno de los contrincantes 1 carta de su mano al azar, es decir sin verla. Una vez utilizada esta carta, vuelve al pozo de descarte. Por lo que en toda la batalla estará disponible.

ESPIA: El ESPÍA podrá ver las primeras 5 cartas del mazo central o bien ver las cartas de la mano de algún contrincante. En caso de optar por ver las cartas del mazo central, deberá devolverlas en el mismo orden que las tomó. Una vez utilizada esta carta, vuelve al pozo de descarte. Por lo que en toda la batalla estará disponible.

TURNOS de CADA JUGADOR

–Comenzará el jugador más joven de la mesa levantando una carta del mazo central. En su turno el jugador podrá realizar hasta 5 acciones en el orden establecido:

- i-Levantar una carta del mazo central.
- ii-Atacar, utilizar un PODER ESPECIAL o la carta de ASEDIO.
- iii-Utilizar el LADRÓN o ESPÍA.
- iv-Comprar cartas.
- v-Construcción del CASTILLO.

Ver también en carta de REFERENCIA.

Los GUERREROS se pueden bajar en cualquier momento del turno del jugador sin límite de cantidad en el propio ejército o en el de un aliado. Una vez finalizado el turno, continúa el jugador de la derecha.

Aclaraciones para cada acción:

i. Se podrá levantar una carta del mazo siempre y cuando las cartas que tenga en su poder no superen las 7, en caso de ya tener 7 cartas en su mano, el jugador decidirá si descarta una carta para poder levantar otra o si prescinde de esta acción. Esa carta puede ser utilizada en la mano que le toca jugar. Si se levanta un GUERRERO, el mismo puede entrar al campo de batalla y ser utilizado para atacar en ese turno. Tener en cuenta que para atacar el GUERRERO debe bajarse al campo de batalla antes de realizar dicha acción.

ii. Se ataca con una carta de RECURSO a la vez siempre y cuando el jugador tenga en su campo de batalla el GUERRERO que habilita a utilizar dicho RECURSO (por ejemplo: un jugador podrá atacar con POCIONES que tenga en su mano siempre y cuando tenga un MAGO en su campo de batalla). Las acciones de atacar, utilizar un PODER ESPECIAL o utilizar la carta de ASEDIO no pueden ser realizadas en la misma mano, se debe optar por sólo una. Tener en cuenta que el PODER ESPECIAL a utilizar dependerá de los GUERREROS que tengas en el campo de batalla (por ejemplo: no se podrá “curar” a ningún GUERRERO si no se tiene un MAGO en el campo de batalla).

iii. La carta que el LADRÓN roba puede ser utilizada para comprar o para la construcción del CASTILLO, no así para atacar en esa misma mano ya que esa acción es anterior. Si lo que se robó es un GUERRERO, el mismo podrá entrar al campo de batalla, pero no podrá ser utilizado para atacar en ese turno. El ESPÍA puede utilizarse para ver las primeras 5 cartas del mazo central o las de un contrincante y tomar decisiones en base a eso. Si el jugador tiene tanto la opción de robar o espiar debe optar por una.

iv. La compra de cartas se puede hacer con monedas de ORO o a través de TRUEQUE (solo se puede usar una de las alternativas). Para comprar con cartas de ORO se toma la equivalencia de 2 monedas de ORO por cada carta (el jugador puede optar por comprar menos cartas de lo que su oro le permita). Si la carta de ORO con la que se está comprando resulta un número impar, no le queda a su favor una moneda, sino que se redondea para abajo (por ejemplo, si se desea comprar con una carta de 7 de ORO, se obtienen 3 cartas del mazo central). Y si se opta por el TRUEQUE, la equivalencia es de 3 CARTAS de RECURSOS, cualquiera (incluyendo el ORO), por una carta. Las cartas con las que se realiza la compra serán depositadas en el pozo de descarte. Si lo que se compró es un GUERRERO, el mismo podrá entrar al campo de batalla, pero no podrá ser utilizado para atacar en ese turno.

v. Para comenzar a construir un CASTILLO se debe iniciar bajando la RELIQUIA (carta de 1), y eso cuenta como una acción, por lo que, hasta su próximo turno no podrá continuar con la construcción del CASTILLO sumando cartas de ORO, si lo puede hacer su aliado en caso de estar jugando de a 4.

DISPOSICION del CAMPO de BATALLA



ACLARACIONES GENERALES PARA LAS BATALLAS

–Cuando un jugador ejecuta a un GUERRERO de su contrincante (le saca las 10 vidas), los RECURSOS utilizados para la ejecución van al pozo de descarte (boca arriba) y el GUERRERO caído va al CEMENTERIO (boca abajo).

–Al CEMENTERIO van los GUERREROS ejecutados y el DRAGON, y los mismos no vuelven a la batalla.

–En caso de terminarse el mazo central, se toma el pozo de descarte, se mezcla y se convierte en el nuevo mazo.

–Si a un GUERRERO lo atacan superando las 10 vidas, el excedente no se devuelve, es por eso que hay que administrar correctamente los RECURSOS para no desperdiciarlos en cada ataque.

–En partidas de 4 jugadores, entre aliados se pueden ENVIAR REFUERZOS. Es decir, se puede enviar GUERREROS al ejército del aliado para fortalecerlo, siempre y cuando no sean GUERREROS que hayan formado parte del campo de batalla del jugador. No hay límite de GUERREROS a enviarle al ejército del aliado, ni en cada turno ni en la batalla completa.

–Motín de Guerra: cuando un jugador deja sin ejército a un contrincante, éste solo puede tomar una carta al azar de la mano del jugador que quedó eliminado. Recordar la regla del tope máximo de cartas en la mano, por lo tanto, en caso de ya tener 7 cartas, el jugador deberá optar entre quedarse con las cartas actuales o descartar una para tomar otra.

–Si el jugador que quedó eliminado estaba construyendo un CASTILLO, las cartas que componían el mismo vuelven al pozo de descarte, incluida la RELIQUIA.

–Tener en cuenta que un GUERRERO en la mano no forma parte del ejército del jugador, por lo tanto, en caso de que le eliminen todos los GUERREROS del campo de juego, el jugador quedará eliminado a pesar de tener un GUERRERO en su mano.

–Es posible rendirse para agilizar la partida y pasar a la siguiente batalla en caso de que se considere perdida la ronda.

–Recuerda que no puedes tener más de 7 cartas en tu mano, siempre, antes de incorporar una nueva carta, tendrás que habilitar el número de cartas a incorporar descartando las que sean necesarias. Tener en cuenta para los momentos de tomar una carta al inicio del turno y al momento de comprar.

–El jugador que supere en su mano las 7 cartas tendrá como penalidad el retiro al azar del 50% de sus cartas, si es impar se redondea para abajo. Quien seleccione las cartas al azar será su oponente. Esto aplica al momento específico en el cual se toma la carta excedente.

AHORA SI, ¡A BATALLAR!

