

STORMING!

creado por Alfonso Ricardo Felipe López y Pablo Salinas

3 - 4 jugadores

A partir de 10 años

Para público familiar y jugadores experimentados

Duración aprox: 1 hora

Componentes:

170 cartas:

- 28 Sucesos generales
- 60 Sucesos dirigidos contra un color
- 20 de Acción
- 11 Revueltas
- 1 Invento
- 10 Civiles
- 10 Mejoras de reino
- 10 Pactos
- 20 Cartas de inicio

4 sets de:

- 5 Soldados
- 3 Caballeros
- 2 Artillerías
- 5 Aldeas
- 4 Poblados
- 3 Ciudades
- 3 Serrerías/Minas
- 3 Murallas
- 3 Marcadores de pacto

- 1 Carro de combate
- 1 Caravana
- 2 Bosques
- 1 Montaña
- 4 Lagos
- 1 Marcador de jugador inicial
- 24 Puntos de victoria
- 1 Punto rotante de victoria
- 1 Marcador de biblioteca
- 1 Tablero
- 1 Instrucciones

PREPARACIÓN

- Cada jugador elige un color y coge su mazo de acciones y sus fichas.
- Se barajan las cartas de mejoras de reino por un lado, las cartas de civiles por otro y las cartas de pacto por otro. Se escogen al azar dos de cada tipo y se colocan boca arriba junto al tablero.
- El resto de mejoras de reino, civiles y pactos se dejan en dos mazos boca abajo.
- Se ponen junto al tablero los puntos de victoria.
- Se colocan junto al tablero las cartas de revuelta, la carta de invento, el marcador de biblioteca y las tropas del carro de combate y la caravana. (Tal vez se usen durante la partida.)
- Se forma un mazo de sucesos con todos los que no se refieren al color de un jugador. Se baraja el mazo y se coloca junto al tablero boca abajo.
- Cada jugador recibe las cartas de suceso de atentado, corrupción e insurrección de los colores de los jugadores contra los que se enfrente.
 - En una partida de tres jugadores, cada jugador recibe una copia de las cartas de suceso de atentado, corrupción e insurrección de los otros dos jugadores: 6 en total, 3 de cada color.
 - En las partidas de cuatro jugadores, cada jugador recibe una copia de las cartas de suceso de atentado, corrupción e insurrección de los otros tres jugadores y luego cada jugador descarta al azar y sin mirar una carta de cada color. Se queda con 6 en total, 2 de cada color.
- Se elige al azar al jugador inicial y éste recibe el marcador de jugador inicial.
- Cada jugador coloca una aldea en una de las regiones de inicio marcadas en el tablero con un "3" o un "4" según el número de jugadores.
- Se barajan las cartas de inicio de partida de tres o cuatro jugadores según el caso y se saca una al azar.
- Siguiendo el esquema de la carta de inicio de partida se colocan en sus lugares del tablero los accidentes geográficos: bosques, montañas y lagos.
- Las regiones grises del tablero se usan en las partidas de cuatro jugadores. En las de tres jugadores solo se usan las regiones blancas.
- Por orden, todos los jugadores colocan un soldado en una región adyacente a su aldea inicial y otra aldea a una distancia de dos regiones de la aldea inicial.

RONDA

- El jugador inicial coloca boca abajo:
 - Una carta de acción en la casilla PRESENTE
 - Una carta de acción en la casilla FUTURO
- El jugador roba una carta de SUCESOS del mazo.
- Coloca una carta de SUCESOS de su mano boca abajo en la casilla de SUCESOS. (Puede ser la que acaba de robar u otra que tuviera ya)
- Si se hubiera acabado el mazo de SUCESOS, se barajan los descartes y se forma uno nuevo.
- El jugador de su izquierda hace lo mismo y así todos los jugadores.
- Las cartas de la casilla de SUCESOS se barajan y se coloca una en la casilla de PRESENTE y otra en la de FUTURO.
- Las demás cartas de sucesos se descartan boca abajo.
- Se resuelven las cartas de la casilla PRESENTE
- Las cartas de la casilla FUTURO pasan a la casilla PRESENTE.

RESOLVER EL MAZO PRESENTE

Para resolver el mazo presente, se cogen todas las cartas que haya en él y se coloca el mazo boca arriba en la casilla PRESENTE.

Se van resolviendo por orden todas las cartas que haya.

Si es una carta de acción, el jugador del color de la carta decide qué quiere hacer.

- Podrá hacer una o dos acciones según el tipo de carta.
- Es obligatorio hacer al menos una acción de la carta (en caso de que sea posible.)
- Cuando haya terminado, el jugador recupera la carta de acción.

Si es una carta de suceso, se lee, se aplican sus efectos y se descarta.

ACCIONES

CONSTRUCCIÓN

Cuando construyes algo, puedes aplicar sus efectos en ese mismo momento.

- ASENTAMIENTOS

- Aldeas

- Para crear una aldea necesitas tener un soldado en la misma región donde quieras construirla.
- No se puede construir en una región adyacente a otro asentamiento.
- No se puede construir en bosques, en montañas ni en lagos.

- Poblados

- Si tienes una aldea puedes ampliarla a un poblado.

- Ciudades

- Si tienes un poblado puedes ampliarlo a una ciudad.

- RECURSOS NATURALES

Necesitas tener un soldado en la región donde quieras construir una serrería o una mina.

- Serrería

- Se construye en las regiones donde haya un bosque.
- Con cada serrería puedes hacer una acción extra al construir.

- Mina

- Se construye en las regiones donde haya una montaña.
- Cada mina cuenta como un punto de victoria.

- MURALLAS

- Se construyen en los asentamientos.
- Impiden la entrada a tropas enemigas.

- MEJORAS DE REINO

- Sólo puedes construir las que están boca arriba.
- No puedes tener más de dos mejoras de reino a la vez.
- Al construir una mejora de reino, se saca una nueva mejora de reino del mazo y se coloca en su lugar.
- Cuando una mejora de reino es destruida, se coloca en el montón de descartes.

RECLUTAR

- TROPAS

- Sólo se puede reclutar en un asentamiento propio.
- Una tropa nunca puede reclutarse en una región donde haya otra tropa.
- Los soldados se pueden reclutar en aldeas, poblados y ciudades.
- Los caballeros sólo pueden reclutarse en poblados y ciudades.
- Las artillerías sólo pueden reclutarse en ciudades.

- CIVILES

- Sólo puedes reclutar los que están boca arriba.
- No puedes tener más de dos civiles a la vez.
- Al reclutar un civil, puedes jugar su acción civil si la tuviera.
- Al reclutar un civil, se saca un nuevo civil del mazo y se coloca en su lugar.
- Cuando un civil es eliminado, se coloca en el montón de descartes.

MILITAR

Cada tropa sólo puede usarse una vez con cada carta de acción.

- MOVER

- Nunca puede haber dos tropas en la misma región.
- Soldados y artillerías sólo pueden moverse a regiones adyacentes.
- Los caballeros pueden moverse hasta dos regiones de distancia y pueden atravesar regiones ocupadas por tropas o asentamientos propios.
- Solo los soldados pueden entrar en regiones con bosques o montañas.
- Ninguna tropa puede moverse a un lago.

- ATACAR

- Los soldados atacan a regiones adyacentes a donde se encuentran.
- Los caballeros pueden mover y atacar hasta a dos regiones de distancia.
- Las artillerías pueden atacar a cualquier tropa o muralla que se encuentre a una o dos regiones de distancia, pero no se pueden mover al atacar.
- Cuando atacas a una región enemiga:
 - Mueves a la región atacada (excepto si es una Artillería, que no puede mover y atacar a la vez).
 - Si hay una tropa, la eliminas.
 - Si hay asentamientos, minas o serrerías, pasan a ser de tu color.
- Cuando atacas un asentamiento con muralla:
 - Destruyes la muralla.
 - Tu tropa no se mueve, se queda en la región desde donde ha atacado.
- Carro de combate:
 - Es una tropa especial que reclutan los jugadores cuando firman el pacto "Proyecto Valquiria". Se recluta en una región vacía.
 - Los jugadores firmantes controlan el carro de combate con sus cartas de acción militar.
 - El carro de combate se mueve y ataca como una artillería normal, pero no puede entrar en asentamientos.
 - Además, el carro de combate puede moverse y atacar (o viceversa) usando una sola acción militar.
 - Si un jugador ajeno al pacto lo destruye, recibe un punto de victoria y el pacto se rompe.
 - Si el pacto se rompe por cualquier motivo, el carro de combate se retira del tablero.
- Caravana:
 - Es una tropa especial que reclutan los jugadores cuando firman el pacto "Ruta mercantil". Se recluta en uno de sus asentamientos que esté vacío .
 - Los jugadores firmantes controlan la caravana con sus cartas de acción militar.
 - Sólo puede moverse a regiones adyacentes (incluyendo bosques y montañas) y no puede atacar.
 - Ninguna otra tropa puede compartir región con la caravana.
 - Cada vez que la caravana llega al asentamiento de un jugador distinto al del asentamiento del último en el que estuvo, los firmantes ganan un punto de victoria.

- Si un jugador ajeno al pacto la destruye, recibe un punto de victoria y el pacto se rompe.
- Si en cambio la destruye uno de los firmantes, éste gana una revuelta y el pacto se rompe.
- Si el pacto se rompe por cualquier motivo, la caravana se retira del tablero.

DIPLOMACIA

- JUGADOR INICIAL
 - Recibes el marcador de jugador inicial. Serás el jugador inicial a partir de ese momento.
- OFRECER PACTO
 - Coge una de las cartas de pacto que haya boca arriba.
 - Se saca un nuevo pacto del mazo y se coloca en su lugar.
 - Le ofreces el pacto a uno de los jugadores.
 - Si el otro jugador lo rechaza, se descarta y pierdes la acción.
 - Si el otro jugador lo acepta, colocáis vuestros marcadores de pacto sobre la carta y mientras el pacto no se rompa, se aplican sus efectos.
 - Puedes tener pactos con diferentes jugadores, pero solo uno con cada uno de ellos.
 - Si un jugador ataca a otro con el que tiene un pacto, éste se rompe automáticamente.
- ROMPER PACTO
 - Puedes romper un pacto, tanto si tú formas parte de él como si no.
 - La carta de pacto se descarta.
 - Los jugadores recuperan sus marcadores de pacto.
- ACCIÓN CIVIL
 - Algunos civiles te permiten jugar acciones especiales con la acción de diplomacia.

REVUELTA!

- Cuando un jugador gana una revuelta, éste ha de descartar al azar una de sus cartas de acción, colocarla boca abajo cerca de él y poner una carta de revuelta encima.
- Si no tuviera cartas de acción, el jugador se queda la revuelta y, cuando recupere una carta de acción, la pone boca abajo debajo de la carta de revuelta.
- Las revueltas pueden jugarse como si fueran una carta de acción en las casillas “Presente” o “Futuro”. Así el jugador recupera la carta de acción que había debajo de la revuelta.
- Cuando al resolver las cartas de la casilla de “Presente” se revela una revuelta, ésta se descarta sin más efectos.

INVENTO!

- Cuando se revela el invento, el jugador que tenga al civil “Alquimista” debe decidir qué tipo de carta quiere replicar (construir, reclutar, militar o diplomacia)
- Realiza las acciones según el tipo de carta elegido.

SUCESOS

- Algunos afectan a varios jugadores y se resuelven por orden de turno.
 - Ejemplo: “¡Fuego!: Se destruyen todas las serrerías”.
- Otros están dirigidos a un jugador en concreto.
 - Ejemplo: “Atentado: El jugador COLOR pierde todas sus murallas y mejoras de reino”

GANAR LA PARTIDA

Hay dos formas de ganar la partida:

- Conquistar el último asentamiento de otro jugador.
- Conseguir siete puntos de victoria
 - Consigues un punto de victoria permanente (nunca se pierde):
 - Cuando construyes una ciudad.
 - Cuando conquistas un asentamiento.
 - Hay otras formas de conseguir puntos de victoria:
 - Cuando un jugador tiene más asentamientos que nadie gana un punto de victoria. Si luego otro se convierte en el jugador con más asentamientos, el punto de victoria pasa a ese jugador.
 - Cada mina de tu color cuenta como un punto de victoria, pero si pierdes la mina, pierdes el punto de victoria.
 - Cuando construyes la catedral, ganas un punto de victoria, pero si pierdes la catedral, pierdes el punto.
 - Si tienes la universidad, cuando logras reclutar tres civiles ganas un punto de victoria. (Puedes conseguir más de un punto con la universidad si te eliminan uno o más civiles y vuelves a reclutar tres de nuevo). Estos puntos no se pierden si pierdes la universidad.
 - El teatro te da puntos de victoria por cada tres revueltas que se revelen. Estos puntos no se pierden si pierdes el teatro.
 - Algunos pactos dan puntos de victoria. Estos puntos no se pierden si se rompe el pacto.

Cuando un jugador conquista el último asentamiento de otro jugador o consigue siete puntos, la partida termina automáticamente.

Si dos jugadores consiguen siete puntos de victoria a la vez, gana el que tenga más asentamientos, y en caso de empate, el que tenga más ciudades. Si sigue persistiendo el empate, gana el que en ese momento sea el jugador inicial o preceda al otro en el orden de turno.