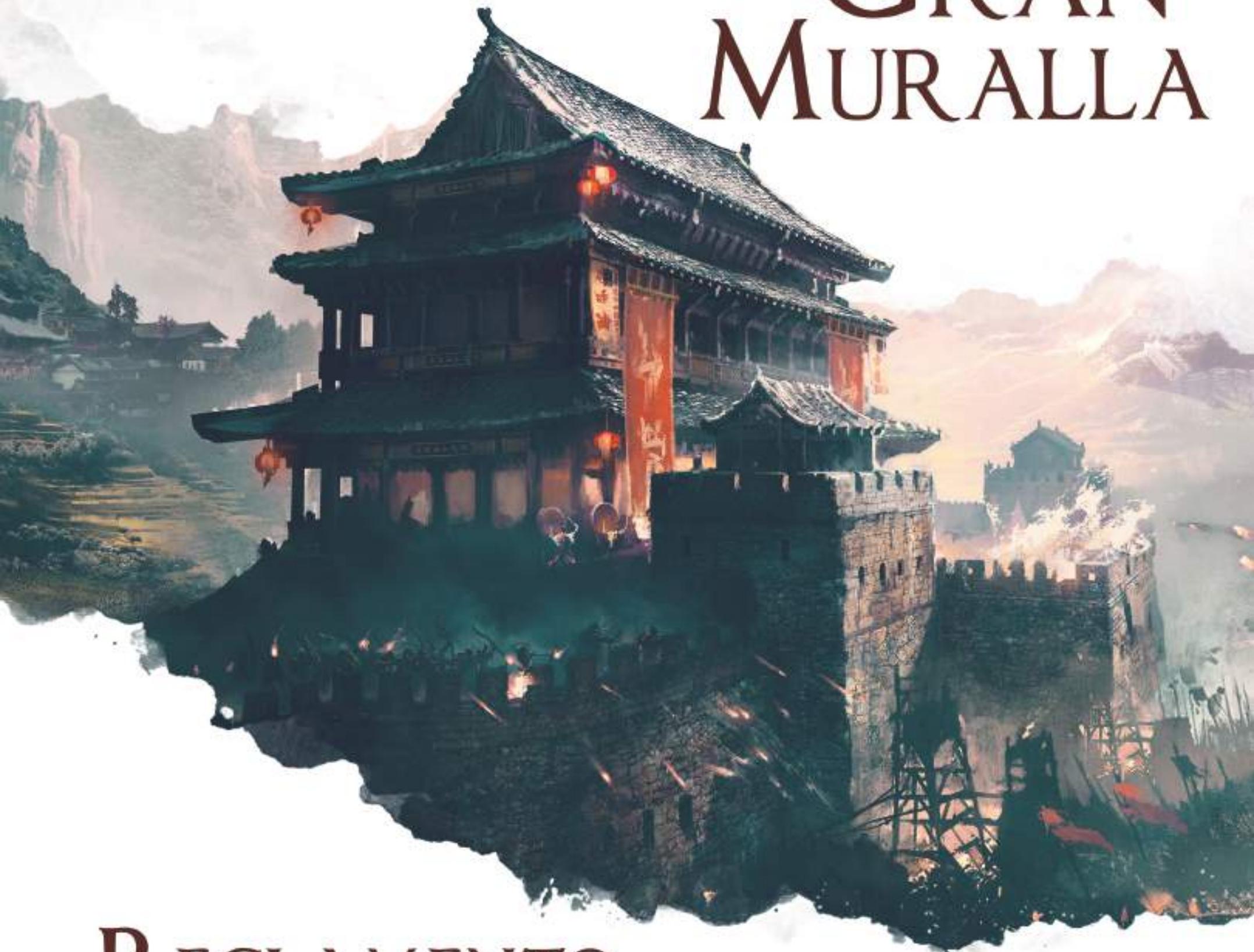


LA GRAN MURALLA



REGLAMENTO

COMPONENTES

1 TABLERO CENTRAL



MINIATURAS/MEEPLES

Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meeples o miniaturas



32 Funcionarios
(8 por jugador)



40 Lanceros
(10 por jugador)



16 Arqueros
(4 por jugador)



8 Jinetes
(2 por jugador)

CARTAS



24 cartas de Horda



24 cartas de Mando
(en 4 colores)



1 carta de Mando
del Clan del Junco



20 cartas
de Táctica



5 cartas
de Artefacto



44 cartas
de Consejero



13 cartas
de General



2 cartas de General
del Clan del Junco



12 cartas
de Evento



12 cartas de Demanda
del Emperador



24 cartas de Horda
cooperativas



8 cartas de General
cooperativas



12 cartas de Táctica
cooperativas



1 carta de General
del modo solitario



6 cartas de Mando
del modo solitario

MARCADORES Y FICHAS



4 marcadores de Té
(en 4 colores)



4 marcadores de Honor
(en 4 colores)



5 fichas de Honor universales
a doble cara



50 fichas de Madera



50 fichas de Piedra



50 fichas de Oro



50 fichas de Chi



30 fichas de Herida



50 fichas de Deshonra



1 marcador de
Tiempo a doble cara

OTROS COMPONENTES



4 pantallas de jugador
(1 por jugador)



9 Barricadas



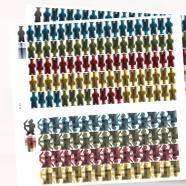
3 Murallas de nivel 1



3 Murallas de nivel 2



3 Murallas de nivel 3



2 láminas
de pegatinas

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz y Łukasz Włodarczyk

Dirección artística: Marcin Świerkot

Jefe de pruebas y desarrollo: Ernest Kiedrowicz

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski y Jan Truchanowicz

Reglamento: Hervé Daubet y Łukasz Krawiec

Redacción: Andrzej Betkiewicz

Revisión: Hervé Daubet y Jonathan Bobal, con la inestimable ayuda de nuestros patrocinadores.

Diseño gráfico: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun y Jan Truchanowicz

Ilustraciones: Jakub Dzikowski, Piotr Fokowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek y Pamela Łuniewska

Gráficos 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski y Jakub Ziółkowski

Jefes de producción: Michał Matkoś y Dawid Przybyła

AGRADECIMIENTOS:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty y Jasiiek Thejester.

A todos los patrocinadores del Kickstarter que contribuyeron a hacer realidad este juego.

A todas las personas que dedicaron su tiempo y esfuerzo a probar, a ciegas, y a participar en el desarrollo del juego.

EDICIÓN EN ESPAÑOL: MALDITO GAMES

Traducción: Sito Palacios

Revisión: Olmo Castrillo Cano y Zhi Qing Sun

INTRODUCCIÓN

La Gran Muralla es un juego de mesa de fantasía inspirado en la historia de la Gran Muralla china, la dinastía Song y las conquistas de Gengis Kan. La mayoría de los personajes, eventos e inventos militares son históricos, pero algunos han sido ligeramente modificados para adaptarlos a la temática del juego.

La Gran Muralla ya existía durante la dinastía Zhou, muchos años antes de esta turbulenta época. Por aquel entonces, era una simple serie de muros y fuertes que protegían la tierra contra las tribus nómadas invasoras. Sobrevivió a muchas guerras y batallas, y fue expandida, reconstruida y reparada innumerables veces...

Mucho más tarde, durante los siglos X y XI, la dinastía Song del Norte construyó las secciones de la Gran Muralla ubicadas en lo que ahora son las provincias de Shanxi y Hebei para defenderse de las invasiones de Jurchen Jin. A pesar de su esfuerzo, la muralla fracasó, forzándolos a retirarse hacia el sur: las poderosas fortificaciones pasaron entonces a manos de sus enemigos.

Cien años más tarde.

Usando la Gran Muralla erigida por sus predecesores, la dinastía Jin intenta repeler la invasión mongola procedente del norte. Pero la dinastía Song, ahora llamada Song del Sur, aún está resentida con los Jin. Se alía con los mongoles y aplastan a su antiguo enemigo. Sin embargo, no predijeron la insaciable codicia de sus «aliados»: ahora ellos se enfrentan a la horda mongola.

Y aquí comienza nuestra historia...

Resumen del juego

En *La Gran Muralla*, asumes el papel de un General que defiende la Muralla contra la Horda de los mongoles. La partida se desarrolla en una serie de turnos llamados Años, cada uno dividido en 4 partes denominadas Estaciones.

Durante la Primavera, nuevas Hordas bárbaras invaden los campos frente a la Gran Muralla y se preparan para lanzar su Asalto.

El Verano es la época en que los Generales se preparan contra el Asalto y movilizan sus fuerzas.

Durante el Otoño, cada jugador completa su turno jugando cartas de Mando, resolviendo sus efectos y activando Localizaciones para obtener diversos beneficios.

En Invierno, se activa la última capa de Defensa; luego, las Hordas intentan asaltar la Muralla.

Al final de la partida, el jugador que haya acumulado más Honor es declarado ganador.

¡IMPORTANTE!

Las reglas descritas en las siguientes páginas se aplican a partidas de 3 o 4 jugadores. Los cambios para partidas de 2 jugadores y el modo solitario se detallan al final de este reglamento (pero es necesario familiarizarse con las reglas básicas antes de profundizar en estos detalles).

TABLERO Y PREPARACIÓN

Medidor de Honor (1)

Indicador de Tiempo (2)

- Mortandad: número de Soldados Muertos por las cartas de Horda (2.1)
- Número de nuevas cartas de Horda durante la Invasión (2.2)
- Número de jugadores (2.3)

Sección de Muralla (3)

- Espacios para las cartas de Horda (3.1)
 - Primera fila (3.1.1)
 - Segunda fila (3.1.2)
 - Tercera fila (3.1.3)
- Espacios de Barricada (3.2)
- Espacios para niveles de Muralla (3.3)
- Zona de Descanso (3.4)

Cola de Mando (4)

- Pila de descarte de las cartas de Mando (4.1)

Localizaciones

- Aserradero (5)
- Cantera (6)
- Mina de Oro (7)
- Templo (8)
- Campamento de Constructores (9)
- Almacén (10)
- Cuartel (11)
- Centro de Logística (12)
- Academia de Guerra (13)
 - Mazo de Tácticas (13.1)
 - Pila de descarte de Tácticas (13.2)
- Casa de Té (14)
 - Indicador de Té (14.1)
- Embajada del Emperador (15)
 - Espacio de Funcionarios (15.1)
 - Cola de Consejeros (15.2)
 - Mazo de Consejeros (15.3)
 - Pila de descarte de Consejeros (15.4)
- Espacios de Supervisor (16)
- Casillas de Funcionario (17)

Otros

- Espacios de Artefacto (18)
- Mazo de Hordas (19)
- Pila de descarte de Hordas (20)



PREPARACIÓN

1. Despliega el tablero central en medio del área de juego con la cara correspondiente hacia arriba, dependiendo del número de jugadores (2.3).
2. Prepara el suministro de fichas de Deshonra: coloca 10 fichas de Deshonra en el suministro por cada jugador que haya en la partida. Luego, crea un suministro separado junto al área de juego para cada tipo de recurso y ficha (Madera, Piedra, Oro, Chi, Herida, Deshonra y fichas de Honor universales). Coloca todos los niveles de Muralla junto a los suministros de recursos.
3. Coloca el marcador de Tiempo, con la cara vacía hacia arriba, en la casilla correspondiente del indicador de Tiempo (2) según el número de jugadores.



4. Baraja todas las cartas de Artefacto; luego, coloca 3 de ellas al azar bocarriba en los espacios de Artefacto, en la esquina superior izquierda del tablero central (18). Devuelve a la caja las cartas restantes; no se utilizarán en esta partida.
5. Cada jugador selecciona un Clan y coge todos los componentes del color correspondiente: 6 cartas de Mando, 8 Funcionarios, 16 Soldados (10 Lanceros, 4 Arqueros y 2 Jinetes), 1 pantalla de jugador, 1 marcador de Honor y 1 marcador de Té.
6. Baraja todas las cartas de Horda bocabajo para crear el mazo de Hordas y colócalo en el borde superior del tablero (19).
7. Coloca 1 Horda bocarriba en cada espacio de la primera fila (3.1.1). En partidas de 4 jugadores, coloca 1 carta de Horda adicional de acuerdo con el indicador de Invasión en el reverso de la siguiente carta de Horda.

Las cartas de Horda se describen en la página 6. Para más información sobre su colocación, consulta «Invasión e Incursión» en la página 9.

8. Coloca 9 Barricadas: pon 1 en cada espacio de Barricada de todas las secciones de Muralla (3.2).
9. Baraja todas las cartas de Táctica para crear el mazo de Tácticas y colócalo bocabajo en el espacio correspondiente del tablero (13.1).
10. Baraja todas las cartas de General y reparte 2 al azar bocabajo a cada jugador.

11. Baraja todas las cartas de Consejero y reparte 2 al azar bocabajo a cada jugador.
12. Los jugadores miran las cartas que han recibido. Luego, a la vez, cada jugador elige 1 General, lo coloca en su área de juego y descarta el otro. Después, cada jugador elige uno de sus Consejeros, que se convierte en su Consejero Activo, y lo coloca bocarriba a la derecha de su General. El otro, llamado Consejero de Apoyo, se coloca bocabajo debajo de la carta de General, con el icono de su reverso visible. Devuelve a la caja todas las demás cartas de General, ya que no se usarán en esta partida.

Las cartas de General y de Consejero se describen en detalle en sus respectivas secciones en la siguiente columna.

13. Las cartas de Consejero restantes forman el mazo de Consejeros, que se coloca bocabajo junto a la cola de Consejeros. Roba 4 cartas de este mazo y colócalas bocarriba en cada uno de los 4 espacios de la cola de Consejeros (15.2).
14. Cada jugador coloca 3 de sus Funcionarios en el espacio de Funcionarios del tablero central (15.1).
15. La sección inferior de cada carta de General indica sus recursos, cartas de Táctica y valor de Té iniciales. Cada jugador coge los recursos indicados (Madera, Piedra, Oro y Chi) y los coloca detrás de su pantalla de jugador. Luego, cada jugador roba tantas cartas de Táctica como se indique y las añade a su mano.

Los recursos y las cartas de tu mano son los únicos elementos del juego que tienes que mantener en secreto a los otros jugadores. Todos los demás elementos son información pública.

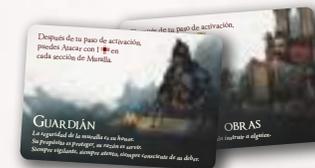
16. Cada jugador coloca su marcador de Honor en la casilla «0» del medidor de Honor (1).
17. Apila los marcadores de Té de todos los jugadores en la casilla del indicador de Té. El orden depende del valor de Té inicial indicado en la sección inferior de vuestras cartas de General: apila los marcadores de mayor a menor valor de arriba abajo, de forma que el jugador con el valor de Té más alto quede en la parte superior de la pila y el más bajo en la parte inferior.
18. Ya estás listo para empezar la partida. El primer Año de la partida comienza en Otoño (omite la Primavera y el Verano).

ELEMENTOS DE JUEGO CARTAS DE GENERAL



1. **Recursos y Tácticas iniciales.** Esta información solo se usa en la preparación e indica la naturaleza y la cantidad de recursos (Madera, Piedra, Oro y Chi) que obtienes al inicio de la partida, así como tu mano inicial de cartas de Táctica.
2. **Valor de Té inicial.** Este número determina el orden de apilamiento inicial de los marcadores de Té. Los marcadores se colocan en orden numérico, con el valor de Té mayor arriba de la pila y el menor abajo.
3. **Habilidad especial.** Esto es lo que hace único a tu General. La fuerza de esta habilidad está determinada por el número de Consejeros de Apoyo que tengas colocados bocabajo debajo de tu carta de General.

CARTAS DE CONSEJERO



Los Consejeros son la mano derecha de un buen General. Pueden marcar la diferencia entre una gloriosa victoria o una deshonrosa derrota.

Cada vez que obtengas un Consejero, tienes que decidir si será Activo o de Apoyo. **Esta elección es permanente y no se puede modificar durante el resto de la partida.**

- **Consejero Activo:** Coloca al Consejero bocarriba a la derecha de tu General. Ahora puedes usar su habilidad impresa como se indica en la carta.



- **Consejero de Apoyo:** Coloca la carta de Consejero bocabajo debajo de tu General, con el icono de su reverso visible. Si tienes varios Consejeros de Apoyo, deja a la vista todos sus iconos. El número de iconos determina la fuerza de la habilidad de tu General.

Ejemplo: La habilidad especial de Song Ci es «Cada vez que Mejores un , obtienes 2 de  por cada ». Esto significa que, cada vez que Mejores cualquier Supervisor, obtienes 2 de Honor por cada uno de tus Consejeros de Apoyo. Con 3 Consejeros de Apoyo, obtendrás 6 de Honor.

CARTAS DE MANDO



Durante el Otoño, usarás y resolverás tus cartas de Mando para dar órdenes a tus Funcionarios y Soldados.

Cada una de tus cartas de Mando tiene varios efectos que resolverás de arriba abajo durante el paso de Mando.

Algunos efectos solo los resuelve el jugador activo (1, 3), mientras que otros únicamente los resuelven el resto de jugadores (los que no sean el jugador activo) (2).

El efecto más común de las cartas de Mando es «Mueve hasta 2 🧑 a 2 Localizaciones distintas a tu elección». Te permite mover hasta 2 de tus Funcionarios a 2 Localizaciones diferentes. **No puedes mover estos 2 Funcionarios a la misma Localización**, pero puedes moverlos a una Localización en la que haya otros Funcionarios (incluidos los tuyos). Las cartas de Mando se colocan en la cola de Mando. El espacio con 5 se usa solo en partidas de 5 jugadores.

CARTAS DE TÁCTICA



Para usar una carta de Táctica, júgala directamente desde tu mano si se cumple la condición indicada en la carta. Puedes tener un máximo de hasta 5 cartas de Táctica en tu mano. Siempre que excedas ese límite, descarta inmediatamente el exceso de cartas.

Si tienes que robar una carta de Táctica y el mazo se ha agotado, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de Tácticas (ver «Jugar cartas de Táctica» en la página 9).

CARTAS DE HORDA



- Poder Ofensivo.** Este número indica la fuerza de la Horda y se usa para determinar si se causa una posible Brecha en la sección de Muralla.
- Recompensa.** Al final de la partida, si has reclamado esta carta, obtienes tanto Honor como indique.
- Habilidad especial.** Recuerda comprobar siempre las habilidades especiales de las Hordas: ¡pueden tener una gran repercusión en el Asalto!
- Zonas Vitales de la Horda.** Para Derrotar una Horda, cada Zona Vital tiene que cubrirse con Soldados y/o fichas de Herida.
- Casillas para fichas de Deshonra.** Si reclamas una Horda, coloca su carta bocabajo en tu área de juego. Cada una de estas 2 casillas puede contener 1 ficha de Deshonra. Las cartas de Horda que tengan 1 o más fichas de Deshonra no otorgan Honor al final de la partida.
- Indicador de Invasión.** El reverso de la carta superior del mazo de Hordas indica cómo se colocan las nuevas Hordas en las secciones de Muralla, según la posición de este icono.

CARTAS DE ARTEFACTO

Los Artefactos no tienen ningún efecto durante la partida. En vez de ello, otorgan Honor adicional durante la puntuación final.

FICHAS DE DESHONRA

Las fichas de Deshonra representan que has tenido una conducta vergonzosa a los ojos del Emperador. Hay dos formas de obtener una ficha de Deshonra:

- Si una Horda abre una Brecha en una sección de Muralla y no tienes Soldados (miniaturas/meeples) en la carta de Horda, obtienes 1 ficha de Deshonra.
- Si se activa una Localización con el icono 🧑 y eres el único jugador que tiene Funcionarios en ella, obtienes 1 ficha de Deshonra (independientemente de cuántos Funcionarios tengas allí). Si hay Funcionarios de 2 o más colores presentes, ningún jugador obtiene fichas de Deshonra.

Las fichas de Deshonra no son buenas. Al final de la partida, pierdes 5 de Honor por cada ficha de Deshonra que tengas debajo de tus Soldados. Además, las fichas de Deshonra paralizan tus fuerzas disponibles.

EFECTOS DE LAS FICHAS DE DESHONRA

Si obtienes una ficha de Deshonra, tienes que colocarla inmediatamente en uno de los siguientes lugares:

- Debajo de cualquier Soldado disponible en tu reserva que no tenga ya una ficha de Deshonra. No puedes usar de ninguna manera los Soldados que tengan una ficha de Deshonra. Los Soldados con fichas de Deshonra causan pérdida de Honor en la puntuación final.
- En una casilla de Deshonra vacía de una carta de Horda que hayas reclamado. No causa ningún efecto inmediato, pero las cartas de Horda con fichas de Deshonra no otorgan recompensas de Honor en la puntuación final. Las fichas de Deshonra en cartas de Horda no causan pérdida de Honor en la puntuación final.

Durante el Verano, después de los Ingresos de Supervisor, puedes descartar 1 ficha de Deshonra por cada 2 de Chi que pagues.

En la puntuación final, pierdes 5 de Honor por cada ficha de Deshonra que tengas (excepto si están en cartas de Horda).

Si tienes que obtener una ficha de Deshonra y el suministro de fichas de Deshonra está vacío, pierdes 5 de Honor de inmediato. Siempre que obtengas una ficha de Deshonra, si no puedes colocarla (debajo de uno de tus Soldados o en una de tus cartas de Horda reclamadas), retira esa ficha de la partida y pierde 5 de Honor inmediatamente.

INDICADOR DE TIEMPO

El indicador de Tiempo muestra 3 datos: el Año (1) en curso de la partida, la Mortandad (2) y cuántas nuevas Hordas hay que colocar durante el paso de Invasión de la Primavera (3).



MORTANDAD

La Mortandad indica cuántos Soldados Mueren al luchar contra una Horda. Usa este valor si:

- Se Derrota una Horda.
- Una sección de Muralla sufre una Brecha.

En ambos casos, el valor de Mortandad indica cuántos Soldados de **cada jugador** colocados en la carta de Horda correspondiente Mueren. Devuelve todos los

Soldados que Mueran a las reservas de sus respectivos jugadores.

Si Salvas Soldados, muévelos a sus respectivas zonas de Descanso (ver «Salvar Soldados», página 9).

En caso de Brecha, los Soldados que no Mueran permanecen en la carta de Horda en la que estén.

INDICADOR DE TÉ



El indicador de Té representa el estatus de tu Clan y sirve como un indicador de iniciativa que se usa en diversas situaciones. Al inicio de la partida, los jugadores apilan sus marcadores de Té en orden descendente de arriba abajo según sus valores iniciales de Té. De esta forma, el marcador del jugador con el mayor valor queda arriba de la pila (ver paso 17 de la Preparación, pág. 5). Esto se denomina **orden de Té**. Durante la partida, este orden se puede modificar enviando Funcionarios a la Localización de la Casa de Té (ver «Casa de Té», pág. 8).

Muchas acciones se resuelven en orden de Té, empezando por el jugador cuyo marcador de Té esté en la parte superior de la pila y siguiendo hacia abajo.

Si se va a resolver un efecto que implique a varios jugadores, comprueba siempre el indicador de Té para determinar qué jugador realizará su acción en primer lugar, en especial para los efectos que se resuelven en «orden de Té». El indicador de Té también se usa para resolver los empates entre jugadores: tendrá prioridad el jugador que está más arriba en el indicador de Té.

Estas son las situaciones más comunes en las que el orden de Té es determinante:

- Al colocar cartas de Mando en la cola de Mando.
- Al mover Funcionarios o Soldados con el efecto «Otros jugadores» de las cartas de Mando.
- Al resolver el efecto de Localizaciones que contengan Funcionarios de distintos Clanes.
- En caso de empate al reclamar una carta de Horda que haya sido Derrotada.
- Al resolver cualquier otra situación relevante en la que el orden de juego pueda ser importante.

PANTALLAS DE JUGADOR

Mantén todos tus recursos detrás de tu pantalla, ocultos a los demás jugadores. Tu pantalla también se utiliza como ayuda de jugador.

REGLAS BÁSICAS

FUNCIONARIOS

Los Funcionarios son los ejecutivos del General. Entregan y ejecutan órdenes en diversas Localizaciones. Son la base de toda economía fuerte. Aprender a usarlos de manera eficaz es la clave de toda defensa exitosa.

RESERVA Y MOVIMIENTO

Cada General empieza la partida con 5 Funcionarios en su reserva. Puedes Contratar nuevos Funcionarios activando la Embajada del Emperador, lo que eleva ese número hasta 8.

Puedes mover los Funcionarios con los efectos de las cartas de Mando. Puedes moverlos a Localizaciones normales con casillas de Funcionario vacías, o a cualquier Localización especial (ver «Localizaciones», abajo). Si se te indica que muevas un Funcionario, cógelo de tu reserva y colócalo en cualquier Localización disponible del tablero. En su lugar, puedes optar por mover un Funcionario que ya esté en el tablero, pero **no puedes mover un Funcionario fuera de una Localización normal con todas las casillas ocupadas**.

LOCALIZACIONES

Las Localizaciones son lugares donde los Generales envían a sus Funcionarios para recolectar recursos, Reclutar ejércitos y hacer otras cosas útiles.

Hay 2 tipos de Localizaciones: normales (con casillas rojas) y especiales (con casillas verdes).

Cada Localización normal tiene un número específico de casillas de Funcionario. Para activar su efecto durante el paso de activación, tienen que haberse llenado todas esas casillas. En las Localizaciones normales no puede haber más Funcionarios que casillas disponibles.

Los efectos de una Localización especial se activan si hay al menos 1 Funcionario en ella. No hay límite a la cantidad de Funcionarios que se pueden colocar en una Localización especial.

Las Localizaciones se activan durante el paso de activación (después de resolver todos los efectos de la carta de Mando del jugador activo), en el orden que el jugador activo elija.

Si se activa una Localización, cada jugador en orden de Té resuelve su efecto. Esto significa que cada jugador resuelve TODOS sus Funcionarios (¡a la vez!) en esa Localización antes de que pueda hacerlo el siguiente jugador en orden de Té. Luego, se devuelven todos los Funcionarios que hubiera en esa Localización a las reservas de sus respectivos jugadores.

La Embajada del Emperador es una excepción: en esta Localización, los Funcionarios se resuelven de uno en uno.

Quando resuelvas tus Funcionarios, puedes optar por no obtener el efecto de una Localización (por ejemplo, si no te puedes permitir el coste).

ICONO DE FICHA DE DESHONRA

Algunas Localizaciones muestran un icono 🏹. Si eres el único jugador que tiene Funcionarios en esa Localización, obtienes inmediatamente 1 ficha de Dishonra del suministro antes de resolver la activación (coloca la ficha como se describe en la página 6). Si 2 o más jugadores tienen Funcionarios en la Localización, ninguno de ellos recibe fichas de Dishonra.

ACTIVACIÓN AVANZADA

La activación avanzada es un efecto que puede ocurrir debido a ciertas cartas de Mando, Consejeros u otros efectos de juego.

En una activación avanzada se aplican la mayoría de las reglas de una activación normal, con 2 diferencias:

- Realizar una activación avanzada en una Localización con un icono 🏹 no otorga una ficha de Dishonra aunque solo haya 1 jugador con Funcionarios en ella.
- Se puede realizar una activación avanzada en una Localización normal aunque todas sus casillas de Funcionario no estén ocupadas. Siempre se puede realizar en Localizaciones especiales.

PRODUCCIÓN Y SUPERVISORES

En el tablero hay 4 Localizaciones de Producción distintas. Cada una otorga un tipo de recurso:

- Aserradero (Madera)
- Cantera (Piedra)
- Mina de Oro (Oro)
- Templo (Chi)

Si se activa una Localización de Producción, resuelve cada uno de los siguientes pasos uno a uno, en orden de Té. Cada jugador tiene que resolver por completo cada paso antes de pasar al siguiente.

1. Recolectar recursos (de Funcionarios y Supervisores).
2. Mejorar el Supervisor (opcional).
3. Donar 1 recurso (opcional).
4. Devolver Funcionarios a las reservas personales.

RECOLECTAR RECURSOS

Coge 1 recurso del suministro correspondiente por cada uno de tus Funcionarios colocados en la Localización de Producción que se haya activado. Puedes incrementar estos Ingresos con la presencia de un Supervisor: si obtienes al menos 1 recurso de tus Funcionarios colocados y tienes un Supervisor en esa Localización, obtienes tantos recursos adicionales como el nivel de tu Supervisor.

MEJORAR UN SUPERVISOR



Tras recolectar recursos, cada jugador que tenga al menos 1 Funcionario en la Localización de Producción activada puede Mejorar un Supervisor en esa Localización. Si aún no tienes un Supervisor ahí, puedes pagar el coste indicado en el primer espacio de Supervisor de la Localización, elige un Soldado de cualquier tipo de tu reserva y colócalo en ese espacio. Para Mejorar un Supervisor ya existente, paga el coste indicado en el siguiente espacio de Supervisor de esa Localización y avanza tu Supervisor a ese espacio.

Colocar el primer Supervisor también es una Mejora.

Los Supervisores otorgan recursos durante el Verano (ver «Flujo del juego», pág. 10), pero ten en cuenta que no se pueden retirar de ninguna manera, por lo que pueden reducir potencialmente tus capacidades de combate.

Recuerda que no puedes tener más de 1 Supervisor en cada Localización de Producción.

Nivel de Supervisor

Las reglas se refieren a veces al «nivel de Supervisor». El nivel de un Supervisor es igual a su valor. Por ejemplo, un Supervisor con un valor de 2 es de nivel 2.

DONAR

Después del paso de Mejorar el Supervisor, cada jugador que haya reunido al menos 1 recurso durante la activación de esa Localización de Producción puede optar por Donar exactamente 1 unidad de ese recurso. Cada jugador que decida hacerlo coloca 1 de los recursos que acaba de recolectar en la Localización del Almacén y obtiene inmediatamente 2 de Honor. Ten en cuenta que **no se puede Donar Chi**. Por lo tanto, no hay paso de Donar en la Localización del Templo.

Ejemplo: Durante el Otoño, las 5 casillas de Funcionarios del Aserradero están ocupadas, así que se activa esa Localización. Verde y Azul tienen 2 Funcionarios colocados allí, mientras que Rojo tiene 1. Verde tiene un Supervisor de nivel 2, Azul uno de nivel 3 y Rojo no tiene ninguno. Verde, que ocupa el primer lugar en el orden de Té, obtiene un total de 4 de Madera. Azul, que es el siguiente, obtiene 5 de Madera y Rojo solo 1 de Madera.

Una vez que todos han recolectado sus recursos, Verde decide Mejorar su Supervisor: paga 4 de Chi y mueve su Supervisor al tercer espacio. El Supervisor de Azul ya es de nivel 3, así que no puede Mejorarlo más. Rojo, que no tiene Supervisor, decide Contratar uno pagando 2 de Chi. Elige 1 Arquero de su reserva y lo coloca en el primer espacio de la Localización.

Después de que cada jugador haya tenido la oportunidad de Mejorar su Supervisor, Verde decide Donar 1 de Madera: coloca 1 de Madera en la Localización del Almacén (conservando las otras 3) y obtiene 2 de Honor. Los otros jugadores optan por conservar sus recursos. Ahora que se han resuelto todos los pasos, cada jugador devuelve todos sus Funcionarios a su reserva personal.

OTRAS LOCALIZACIONES

CASA DE TÉ

La Casa de Té representa la relación entre los Generales y el Emperador. Se usa para alterar el orden de turno. Si se activa, cada jugador que tenga Funcionarios en esa Localización, siguiendo el orden de Té inicial, mueve su marcador de Té 1 posición hacia arriba en la pila (cada marcador solo puede moverse 1 vez). Si un único jugador logra activar esta Localización ocupando todos los espacios de Funcionario, su marcador de Té sube directamente a la parte superior de la pila.

Ten en cuenta que, si un jugador que ocupa la parte superior del indicador de Té envía un Funcionario a la Casa de Té, este Funcionario no tendrá ningún efecto cuando la Localización se active, ya que será el primero en resolver el efecto de la Localización.

CUARTEL

Este es el lugar desde el cual puedes desplegar tus tropas en las secciones de Muralla. Si esta Localización se activa, por cada Funcionario que tengas aquí puedes Reclutar 1 Soldado de cualquier tipo, siempre que puedas pagar su coste y tengas alguno disponible en tu reserva.

Decide qué hacer con cada Soldado recién Reclutado: puedes enviarlo de inmediato a Atacar en una de las secciones de Muralla (ver «Ataque y Heridas», pág. 10), o colocarlo en una de las zonas de Descanso.

Cada Soldado tiene un coste individual según su tipo:

- **Lancero:** 2 Piedras y 1 de Madera.
- **Arquero:** 2 de Chi y 1 de Madera.
- **Jinete:** 3 de Oro y 1 de Madera.

Si tienes más de 1 Funcionario en el Cuartel y Reclutas más de 1 Soldado, todo se resuelve a la vez: ¡paga todos los recursos simultáneamente y Ataca con todos los Soldados también a la vez!

CAMPAMENTO DE CONSTRUCTORES Y CÓMO SE USA

En el Campamento de Constructores puedes Construir Murallas y Barricadas. Si se activa esta Localización, por cada Funcionario que tengas allí puedes realizar una de las siguientes opciones:

- **Construir una Barricada:** Puedes Construir una Barricada en cualquier sección de Muralla que tenga menos de 3 Barricadas colocadas. Para Construir una Barricada, paga 2 de Madera/Piedra/Oro, en cualquier combinación. Luego, decide dónde colocar la nueva Barricada y obtén inmediatamente 2 de Honor.
- **Construir un nivel de Muralla:** El coste del siguiente nivel de Muralla está impreso en el nivel ya Construido. Cada vez que Construyas un nuevo nivel de Muralla, obtienes Honor según el nivel:
 - ◇ 5 de Honor por el primer nivel.
 - ◇ 10 de Honor por el segundo nivel.
 - ◇ 15 de Honor por el tercer y último nivel.

En otras palabras, obtienes tanto Honor como el coste de Construcción.

Si Construyes un nivel de Muralla sobre Arqueros ya existentes (actualmente colocados), estos no se destruyen: recólos en cualquier Puesto de Disparo del nuevo nivel de Muralla sin ningún efecto adicional.

PAGAR POR MURALLAS Y BARRICADAS

Al Construir un nivel de Muralla o una Barricada, gasta primero los recursos disponibles en el Almacén. Si el recurso requerido se agota en el Almacén, puedes pagar cualquier coste restante con tus propios recursos. Gastar recursos de este modo no te otorga Honor adicional.

Ejemplo: Hay 3 Piedras en el Almacén. Quieres Construir el primer nivel de Muralla. Coges las 3 Piedras del Almacén y añades 2 cualesquiera de tus propios recursos. Obtienes inmediatamente 5 de Honor.

EMBAJADA DEL EMPERADOR

En la Embajada del Emperador, puedes Contratar nuevos miembros para tu fuerza laboral. Si se activa esta Localización, realiza una de las siguientes acciones por cada Funcionario que tengas en ella:

- **Contratar un Funcionario:** Paga 2 de Oro para coger 1 Funcionario (del suministro) y añadirlo a tu reserva.
- **Contratar un Consejero:** Paga tanto Oro como el número total de Consejeros (Activos y de Apoyo) que tendrás tras Contratar a este. Por ejemplo, para Contratar a tu tercer Consejero, tienes que pagar 3 de Oro. Luego, elige cualquier carta de Consejero de la cola de Consejeros y colócala de inmediato como Consejero Activo o de Apoyo. No hay límite al número de Consejeros (Activos o de Apoyo) que puedes poseer (ver «Cartas de Consejero», pág. 5).

Excepción de la Embajada del Emperador:

Al activar la Embajada del Emperador, cada jugador resuelve cada uno de sus Funcionarios individualmente, al contrario que en todas las demás Localizaciones.

Después de usar un Funcionario para Contratar a un Consejero, desplaza los Consejeros restantes hacia la izquierda para ocupar los espacios vacíos, y roba 1 nueva carta de Consejero del mazo de Consejeros para rellenar el último espacio vacío. Luego, resuelve tu siguiente Funcionario, si procede. Si no te queda ninguno más, el siguiente jugador puede resolver sus Funcionarios.

CENTRO DE LOGÍSTICA

Por cada Funcionario que envíes aquí, puedes mover tantos de tus Soldados como quieras desde la sección de Muralla que elijas hasta otra. Puedes mover Soldados de una zona de Descanso a otra. También puedes mover Soldados entre los Puestos de Disparo de las Murallas. No puedes mover un Soldado desde una zona de Descanso a un Puesto de Disparo (pero puedes hacer lo contrario).

No puedes utilizar el Centro de Logística para Atacar con Soldados (ver «Ataque», página 9).

ACADEMIA DE GUERRA

Mandar Funcionario a la Academia de Guerra te dará acceso a maniobras tácticas avanzadas. Cada Funcionario que resuelvas allí te permite robar 1 carta de Táctica.

Si el mazo de Tácticas se agota, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo de Tácticas.

ALMACÉN

No puedes colocar Funcionarios en esta Localización. El Almacén contiene los recursos Donados que cualquier jugador puede usar para Construir Murallas o Barricadas.

JUGAR CARTAS DE TÁCTICA

Cada carta de Táctica indica cuándo se puede jugar y activar su efecto. No puedes jugar más de 1 carta de Táctica a la vez. Las cartas de Táctica tienen 2 secciones: la superior muestra el efecto básico gratuito de la carta y la inferior indica el efecto avanzado reforzado, que tiene un coste. Si juegas una carta de Táctica, resuelve siempre su efecto básico, excepto si pagas el coste indicado de Chi. Si lo haces, resuelve el efecto reforzado en su lugar.

SALVAR SOLDADOS

Si tus Soldados van a Morir, puedes evitarlo: paga 2 de Chi por cada Soldado al que quieras Salvar. Coloca los Soldados que Salves siempre en la zona de Descanso de su respectiva sección de Muralla.

Si Salvas Soldados, presta atención al momento. Cada vez que Mueran Soldados como resultado de Derrotar una Horda o durante una Brecha, estos Mueren **simultáneamente**. Por ejemplo, si una sección de Muralla sufre una Brecha y tienes Soldados en 2 cartas de Horda distintas de esa sección, todos Mueren en el mismo momento (pero cada Horda aplica su Mortandad por separado). Esto significa que podrías Salvar a todos

estos Soldados (y quizás Arqueros) con 1 única carta de Táctica de *Retirada* reforzada.

REGLA DE ORO SOBRE LOS EFECTOS DE LAS CARTAS

Siempre que un efecto mencione un componente (como Soldado o Supervisor) sin indicar su propietario, aplica ese efecto solo a tus propios componentes.

MOMENTO DE LOS EFECTOS

Siempre que tengas que resolver 2 o más efectos al mismo tiempo, todos se resuelven **simultáneamente** (por ejemplo, si tienes un General que te otorga Chi al jugar una carta de Táctica, no puedes usar el Chi que obtengas para reforzar esa carta de Táctica).

SECCIONES DE MURALLA

- 1. Zona de Descanso.** Donde los Soldados esperan órdenes de ataque. También están a salvo de las Brechas.
- 2. Espacios para cartas de Horda.** Aquí es donde las Hordas bárbaras se reúnen y se preparan para el Asalto.



NIVELES DE MURALLA

- 3. Valor de Defensa.** Este es el valor que se compara con el Poder Ofensivo de las Hordas atacantes.
- 4. Coste de Construcción.** Esta es la cantidad de recursos que hay que pagar para Construir el siguiente nivel de esta sección de Muralla.
- 5. Puestos de Disparo.** Cada Puesto de Disparo puede albergar 1 Arquero. Los Arqueros tienen que estar colocados en Puntos de Disparo para poder Atacar.

BARRICADAS

Las Barricadas son fortificaciones defensivas que añaden valor a la Defensa total de su sección de Muralla. Sin embargo, son temporales y todas se descartan al final de cada Invierno (no se retiran de la partida y se pueden volver a usar más adelante). Cada Barricada añade 2 a la Defensa de su sección de Muralla. Cada sección de Muralla puede tener un máximo de 3 Barricadas. Puedes Construir Barricadas activando el Campamento de Constructores (ver «Campamento de Constructores», página 8).

INVASIÓN E INCURSIÓN

En Primavera, hay una Invasión: aparecen nuevas Hordas, listas para atravesar las defensas de la Muralla.

Roba tantas Hordas de su mazo como indique el número correspondiente del indicador de Tiempo.

- Primero, si hay alguna sección de Muralla vacía, coloca la Horda allí, llenando las secciones de Muralla vacías de izquierda a derecha. Resuelve cada Horda por separado.
- Si hay al menos 1 Horda en la primera fila de cada sección de Muralla, coloca la siguiente Horda siguiendo el indicador de Invasión impreso en el reverso de la carta superior del mazo de Hordas (**¡no de la carta recién robada!**).
- Si no es posible colocar una carta de Horda, resuelve de inmediato una Incurción (ver abajo).

INCURSIÓN

Si tienes que colocar una Horda en una sección de Muralla que ya tenga 3 Hordas, descarta en su lugar esa Horda y resuelve de inmediato una Incurción en dicha sección: coge tantas fichas de Deshonra del suministro como jugadores haya en la partida y retíralas de la partida. Si el suministro de fichas de Deshonra se ha agotado, la partida termina durante el siguiente Invierno (ver «Fin de la partida», página 11).

ATAQUE Y HERIDAS

Derrotar a las Hordas es crucial para obtener Honor y lograr la victoria. Hay 2 formas principales de Atacar con Soldados: Reclutar nuevos Soldados o Atacar con tropas ya Reclutadas mediante la carta de Mando *Orden de ataque*.

Los Soldados Atacan en 3 casos: si los Reclutas y los envías contra las Hordas, si los colocas en una carta de Horda desde la zona de Descanso o, en el caso de los Arqueros, si disparan desde los Puestos de Disparo. Cada tipo de Soldado tiene reglas de Ataque diferentes. Los Soldados pueden Atacar desde la zona de Descanso, pero solo a una Horda de la misma sección de Muralla (en el caso de los Arqueros, primero tienes que haberlos colocado en Puestos de Disparo). Si Atacas con un Soldado que hayas Reclutado de tu reserva, puedes Atacar a una Horda de cualquier sección de Muralla. No puedes mover ni Atacar con los Soldados que hayas colocado en cartas de Horda. Una Zona Vital de una carta de Horda cubierta por un Soldado se considera una Herida.

- Lanceros:** Solo puedes colocarlos en Hordas de la primera fila de espacios de Horda. Si Atacas con un Lancero, colócalo en cualquier Zona Vital vacía de la primera carta de Horda y obtén la recompensa que indique esa Zona Vital cubierta. Los Lanceros permanecen en la carta de Horda hasta que esta sea Derrotada o hasta que ellos Mueran o sean Salvados.

A veces no podrás Atacar con Lanceros. Si todas las Zonas Vitales de la primera carta de Horda están ocupadas, no podrás enviar Lanceros al frente. Tendrás que esperar al siguiente paso de Derrota de Horda para retirar esa Horda de la sección de Muralla.

- **Jinetes:** Funcionan como los Lanceros, pero, si Atacan, puedes colocarlos en cualquier carta de Horda de una sección de Muralla determinada, sea cual sea su posición. Coloca el Jinete sobre 2 Zonas Vitales adyacentes vacías que no estén en diagonal. En consecuencia, a veces no podrás Atacar con un Jinete.
- **Arqueros:** No se colocan en cartas de Horda. Tienen sus propias casillas dedicadas en la Muralla, llamadas Puestos de Disparo. Si Atacas con un Arquero, colócalo en cualquier Puesto de Disparo vacío de la Muralla (si no hay Puestos de Disparo vacíos, no puedes colocarlo) e inflige 1 Herida a una Zona Vital de cualquier carta de Horda en esa sección de Muralla. Si Atacas con un Arquero que ya ocupe un Puesto de Disparo, simplemente inflige 1 Herida a una Zona Vital. Usa fichas de Herida para indicar las Zonas Vitales Heridas por los Arqueros. **Las Heridas infligidas con fichas de Herida no otorgan ninguna recompensa.**

DERROTAR HORDAS

En Otoño, en cada paso de comprobación de Derrota de Hordas, determinas las Hordas que son Derrotadas. Una Horda es Derrotada si todas sus Zonas Vitales están cubiertas por Soldados o fichas de Herida. Si esto ocurre, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Se considera que el jugador que haya cubierto más Zonas Vitales de una Horda con Soldados (las fichas de Herida no cuentan) es quien la ha Derrotado.
2. Cada jugador que tenga al menos 1 Soldado en una Horda Derrotada obtiene 2 de Honor.
3. Cada jugador obtiene 2 de Honor por cada Arquero que tenga en Puestos de Disparo de esa sección de Muralla.
4. Si has cubierto más Zonas Vitales con tus Soldados que el resto de jugadores, reclama la Horda Derrotada y colócala bocabajo delante de tu pantalla de jugador.
5. Si hay más Hordas en las filas que están detrás, acércalas a la Muralla.

En caso de empate, el orden de Té determina quién reclama la Horda Derrotada. Si ningún jugador tiene Soldados en la carta, descártala (nadie la reclama).

MUERTE DE SOLDADOS

Si una Horda es Derrotada, algunos Soldados colocados en la carta Mueren (ver Mortandad, pág. 6). El valor de Mortandad (el número junto a la casilla del marcador de Tiempo en su indicador) determina cuántos Soldados de cada jugador Mueren. Sin embargo, puedes pagar 2 de Chi por cada Soldado que quieras Salvar de la Muerte. Coloca en la zona de Descanso de la misma sección de Muralla a todos los Soldados que Salves así y a los que sobrevivan normalmente.

Siempre que retires un Soldado de una Horda, coloca una ficha de Herida en la Zona Vital que ocupaba.

¡Los Soldados que Salves **no se consideran** «Muertos» de cara a las mecánicas y los efectos de juego!

BRECHA

En Invierno, tras la fase de Disparo, las Hordas por fin Asaltan las Murallas (ver «Fase de Disparo», página 11). Empezando por la sección de Muralla más a la izquierda, comprueba si los defensores rechazan a los invasores, o si la Muralla sufre una Brecha (ver «Fase de Asalto», página 11). Si la sección de Muralla sufre una Brecha, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Por cada carta de Horda delante de una Muralla con una Brecha, cada jugador que no tenga 1 o más Soldados en esa carta obtiene 1 ficha de Deshonra.
2. Mueren algunos de los Soldados colocados en las cartas de Horda que causen la Brecha. En cada una de estas Hordas, Mueren tantos Soldados de cada jugador como el valor de Mortandad (ver «Muerte de Soldados», arriba). Los Soldados supervivientes permanecen en las cartas de Horda.
3. Retira a los Soldados Muertos y Salvados de sus posiciones en las cartas de Horda que causen la Brecha y reemplázalos por fichas de Herida.
4. Todos los Arqueros que haya en la sección de Muralla que sufre la Brecha Mueren.
5. Los Soldados en la zona de Descanso no se ven afectados.

Recuerda que puedes usar Chi para Salvar a tus Soldados (2 de Chi por cada Soldado). Coloca a los Soldados que Salves en la zona de Descanso.

La regla sobre la colocación de fichas de Herida no se limita a las Brechas. Siempre que retires un Soldado de una carta de Horda, coloca 1 ficha de Herida en la Zona Vital que estaba ocupando.

FLUJO DE JUEGO

La partida se desarrolla a lo largo de varios Años, cada uno de los cuales se divide en 4 Estaciones: Primavera, Verano, Otoño e Invierno.

ORDEN DEL AÑO

¡Recuerda que la Primavera y el Verano se omiten durante el primer Año de la partida!

PRIMAVERA

Durante la Primavera, nuevas Hordas bárbaras invaden los campos frente a la Gran Muralla y se preparan para lanzar un Asalto.

Su Invasión se resuelve de la siguiente manera:

1. **Avanzar el marcador de Tiempo.** Avanza el marcador de Tiempo a la siguiente casilla del indicador de Tiempo.
2. **Colocar nuevas cartas de Horda.** Coloca tantas cartas de Horda nuevas en el tablero como indique la ficha de Tiempo (ver «Invasión e Incurción», pág. 9).
3. **Actualizar la cola de Consejeros.** Descarta los 2 Consejeros que estén más a la izquierda en la cola de Consejeros; luego, desliza los 2 restantes hacia la izquierda y coloca 2 Consejeros nuevos a la derecha.

VERANO

En Verano, los Generales se preparan para el Asalto y movilizan sus fuerzas.

1. **Ingresos de Supervisor.** Cada jugador obtiene Ingresos de sus Supervisores. Obtienes los recursos indicados encima del espacio de cada Supervisor que tengas en el tablero.

Importante: Recuerda que los Generales no otorgan ningún tipo de Ingreso de recursos por sí mismos. Sus Ingresos pasivos provienen de los Supervisores que Contrates en las Localizaciones de Producción.

2. **Descartar fichas de Deshonra.** Cada jugador decide ahora si quiere deshacerse de sus fichas de Deshonra. Por cada ficha de Deshonra que quieras devolver al suministro, paga 2 de Chi. Puedes retirar tantas fichas de Deshonra como quieras, siempre que puedas pagar el coste.
3. **Descartar cartas de Mando.** Descarta todas las cartas de Mando de la cola de Mando.
4. **Reclamar cartas de Mando.** En orden de Té, cada jugador puede reclamar todas sus cartas de Mando de la pila de descarte y volver a añadirlas a su mano, O BIEN obtener 2 de Honor por cada una de sus cartas de Mando que esté en la pila de descarte.

OTOÑO

Durante el Otoño, los jugadores eligen la carta de Mando que jugarán en esa Estación y se turnan en orden de Té para determinar el orden en que se resolverán las cartas. Luego, se resuelven los efectos de todas las cartas de Mando que se hayan jugado.

1. **Elegir cartas de Mando.** Cada jugador elige 1 carta de Mando de su mano y la coloca bocabajo en su área de juego. Una vez que todos hayan elegido 1 carta, revelarán sus cartas simultáneamente.
2. **Determinar el orden.** El jugador cuyo marcador de Té esté más arriba en el indicador de Té decide dónde coloca su carta en la cola de Mando. Luego, el siguiente jugador en orden de Té coloca su carta en cualquier espacio vacío disponible, y así sucesivamente.

3. Turno de jugador. Las cartas de Mando jugadas se resuelven en el orden de la cola de Mando. Cada jugador resuelve su turno, empezando por aquel cuya carta esté en el primer espacio de la cola de Mando. El jugador que está actualmente resolviendo su turno se denomina jugador activo. Cada jugador resuelve su turno realizando los siguientes pasos en orden:

a. Paso de Mando: Resuelve todos los efectos de la carta de Mando, de arriba abajo.

La mayoría de las cartas de Mando tienen 2 tipos de efectos: el primero y el tercero (si los hay) los resuelve el jugador activo, y el segundo (en un recuadro) lo resuelven todos los OTROS jugadores en orden de Té.

b. Paso de activación: Todas las Localizaciones normales que estén totalmente ocupadas y todas las Localizaciones especiales que tengan al menos 1 Funcionario en ellas se activan. El jugador activo decide el orden de activación de las Localizaciones. Cada Localización activada se resuelve en orden de Té. Devuelve a las reservas de sus propietarios todos los Funcionarios de las Localizaciones que se hayan activado (ver «Localizaciones», página 7).

c. Paso de comprobación de Derrota de Hordas: Cada carta de Horda que tenga todas sus Zonas Vitales completamente cubiertas es Derrotada (ver «Derrotar Hordas», página 10).

d. Fin de turno: El turno del jugador activo ha terminado. El siguiente jugador en el orden de la cola de Mando resuelve su turno.

Cuando cada jugador haya completado su respectivo turno, el Otoño finaliza.

INVIERNO

Durante el Invierno, se activa la última capa de Defensa: los Arqueros presentes en los Puestos de Disparo realizan un disparo contra las Hordas invasoras. Luego, las Hordas intentan asaltar las Murallas.

1. Fase de Disparo.

a. Paso de Disparo: Empezando por la sección de Muralla más a la izquierda, todos los Arqueros colocados en Puestos de Disparo Atacan a las cartas de Horda de su sección de Muralla, en orden de Té.

¡Recuerda que los Arqueros en las zonas de Descanso no pueden Atacar durante la fase de Disparo!

b. Paso de comprobación de Derrota de Horda: Al final de la fase de Disparo, cada carta de Horda que tenga todas sus Zonas Vitales completamente cubiertas es Derrotada (ver «Derrotar Hordas», pág. 10). Luego, prosigue con la fase de Asalto.

2. Fase de Asalto.

a. Calcular Poder Ofensivo y valor de Defensa: Calcula el valor de Defensa de la sección de Muralla sumando 2 a su Defensa por cada Barricada Construida en esa sección. Luego, calcula el Poder

Ofensivo total sumando el Poder Ofensivo de todas las Hordas en esa sección de Muralla.

¡Recuerda aplicar las habilidades especiales de cada Horda!

b. Resolver el Asalto. Compara el valor de Defensa de la Muralla con el Poder Ofensivo total.

- Si el valor de Defensa de la sección de Muralla es igual o mayor que el Poder Ofensivo total de la Horda, la Muralla resiste y no sucede nada. Resuelve la siguiente sección de Muralla.
- Si el Poder Ofensivo total es mayor que el valor de Defensa de la sección de Muralla, ¡las Hordas abren una Brecha en la Muralla! (ver «Brecha», pág. 10).

c. Una vez que hayas resuelto todas las secciones de Muralla, descarta todas las Barricadas.

3. Comprobación de fin de la partida. Si se cumple alguna de estas condiciones, la partida termina de inmediato. Prosigue con la sección fin de la partida.

- a. Las 3 Murallas están Construidas al nivel máximo (o 2 Murallas, en partidas de 3 jugadores).
- b. El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
- c. El marcador de Tiempo alcanza la última casilla del indicador de Tiempo.

Si ninguna de estas condiciones se cumple, el Año actual termina y comienza un Año nuevo con la Primavera.

FIN DE LA PARTIDA

Al final del Invierno, si se cumple alguna de estas condiciones de fin de la partida, pasa a la sección de puntuación final de Honor. Recuerda que la comprobación de fin de la partida solo se realiza al acabar el Invierno, aunque se cumpla alguna de estas condiciones al principio del Año.

1. Las 3 Murallas están Construidas al nivel máximo (o 2 Murallas, en partidas de 3 jugadores).
2. El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
3. El marcador de Tiempo alcanza la última casilla del indicador de Tiempo.

PUNTUACIÓN FINAL DE HONOR

Para calcular tu puntuación final de Honor, resuelve los siguientes pasos.

Mira tu puntuación de Honor actual en el medidor de Honor y modifícala de acuerdo con lo siguiente:

- a. Por cada ficha de Deshonra colocada debajo de tus Soldados, pierdes 5 de Honor (recuerda: las fichas de Deshonra en Hordas no reducen el Honor). Nunca puedes reducir tu Honor por debajo de 0. Si fuera el caso, deja tu marcador de Honor en 0.

- b. Suma a tu puntuación de Honor la bonificación de Honor de todas las Hordas que hayas reclamado que no tengan fichas de Deshonra encima.
- c. Calcula el Honor que obtienes de los 3 Artefactos y súmalo a tu puntuación de Honor.

¡El jugador que haya obtenido más Honor es nombrado el General más grande de la historia!

Si hay empate, el orden de Té determina el ganador.

2 JUGADORES

En partidas de 2 jugadores, se introduce una tercera facción controlada por IA (el Clan del Junco), que ofrece más posibilidades de interacción. Aunque el Clan del Junco es demasiado débil para ganar poder, no subestimes su fuerza, ya que sus acciones pueden afectar en gran medida al resultado de la guerra. Se puede jugar al modo de 2 jugadores tanto en versión competitiva como cooperativa (ver página 14).

Las partidas competitivas de 2 jugadores se juegan de forma similar a las partidas normales de 3 jugadores (con el Clan del Junco como tercer jugador). Realiza la preparación con las siguientes modificaciones:

1. Despliega el tablero central en medio del área de juego con la cara de 2–3 jugadores bocarriba.
 - a. Coloca 1 Barricada en cada espacio de Horda en la sección de Muralla más a la izquierda. No usarás esta sección en partidas de 2 jugadores. No retires estas Barricadas al final del Invierno.
2. Prepara un suministro de 30 fichas de Deshonra.
5. Cada jugador elige un Clan y coge los componentes de su color como de costumbre. Además, coge las cartas de Mando y de General del Clan del Junco y colócalas bocarriba entre tu oponente y tú. Asigna al Clan del Junco el marcador de Té, 3 Funcionarios y todos los Lanceros de cualquier Clan que no estés usando. Deja en la caja el resto de componentes de ese Clan: no se usarán en esta partida.
6. Retira de la partida las cartas de Horda que tengan en su reverso la sección de Muralla más a la izquierda. Crea el mazo de Hordas con las cartas restantes.
7. Roba 1 carta de Horda por cada una de las 2 secciones de Muralla disponibles.
8. Coloca 6 Barricadas: 1 en cada espacio de Barricada de las 2 secciones de Muralla disponibles.
14. Coloca 1 Funcionario del Clan del Junco en cada una de estas 3 Localizaciones: Aserradero, Cantera y Mina de Oro.
17. Apila los 3 marcadores de Té en la Casa de Té: el del General cuyo valor inicial de Té sea mayor estará en la parte superior de la pila, el del otro jugador en el medio y el del Clan del Junco debajo.

REGLAS DEL CLAN DEL JUNCO

- El Clan del Junco nunca obtiene ni contabiliza Honor, fichas de Deshonra ni recursos, si sus Soldados Mueren nunca los Salva y siempre descarta las cartas de Horda que reclame.
- Los Soldados del Clan del Junco nunca se colocan en zonas de Descanso. Si tuvieras que hacerlo, devuélvelos a la reserva del Clan del Junco.
- Si un Funcionario del Clan del Junco es el **único Funcionario en una Localización especial**, esa Localización no se activa.
- El Clan del Junco empieza con 3 Funcionarios en el tablero (colocados en la preparación) y bajo ninguna circunstancia puede tener más ni menos Funcionarios en el tablero. El Clan del Junco nunca puede tener más de 1 Funcionario en una misma Localización a la vez. Después de que se active una Localización con un Funcionario del Junco, cada jugador retira sus Funcionarios como de costumbre, pero el Funcionario del Junco no se retira y permanece en la Localización.
- El Clan del Junco solo tiene 1 carta de Mando y la juega en cada Otoño. Si está por encima de los jugadores en el indicador de Té, el Clan del Junco siempre coloca su carta de Mando en el primer espacio disponible de la cola de Mando.
- El jugador activo se considera el Señor Feudal, que es el encargado de resolver las acciones del Clan del Junco. Cuando el Clan del Junco sea el jugador activo (porque su carta de Mando se active durante el paso de Mando), el jugador con la posición más alta en el orden de Té se convierte en el Señor Feudal.
- Los Funcionarios del Clan del Junco se pueden mover de forma normal, en orden de Té. El Señor Feudal decide adónde se mueven los Funcionarios del Clan del Junco (con el límite indicado de 1 Funcionario del Clan del Junco por Localización).

EL CLAN DEL JUNCO Y ACTIVACIÓN DE LOCALIZACIONES

Si una Localización se activa, el Señor Feudal resuelve los efectos de cualquier Funcionario del Clan del Junco que haya allí:

- 1. Aserradero, Cantera y Mina de Oro:** El Clan del Junco Dona al Almacén 1 unidad del recurso que acabe de adquirir.
- 2. Templo:** El jugador activo descarta 1 de sus propias fichas de Deshonra (si el Señor Feudal no tiene fichas de Deshonra o si el Clan del Junco es el jugador activo, no ocurre nada).
- 3. Embajada del Emperador:** El Señor Feudal descarta 1 Consejero a su elección de la cola de Consejeros. Desliza las cartas restantes hacia la izquierda y repón la cola como de costumbre.

4. Campamento de Constructores: El Clan del Junco Construye 1 Barricada sin coste. El Señor Feudal la coloca en el espacio vacío de Barricada que elija.

5. Cuartel: El Clan del Junco Recluta 1 Lancero. El Señor Feudal elige una Zona Vital legal para Atacar con este Lancero. Si no hay ninguna Zona Vital legal, devuelve el Lancero a su reserva sin ningún efecto.

6. Academia de Guerra y Centro de Logística: Sin efecto.

7. Casa de Té: Esta Localización funciona de forma normal para el Clan del Junco.

MODO SOLITARIO

INTRODUCCIÓN

Importante: Antes de jugar al modo solitario, familiarízate con las reglas para 2 jugadores, ya que el Clan del Junco también se usa en las partidas en solitario.

El modo solitario añade a la partida a Qin Jiushao, un nuevo General controlado por la IA.

El modo solitario solo se puede usar con el juego base.

PREPARACIÓN

Prepara la partida como de costumbre, con las siguientes modificaciones:

- 1.** Despliega el tablero central en medio del área de juego con la cara de 2-3 jugadores bocarriba.
 - a. Coloca 1 Barricada en cada espacio de Horda de la sección de Muralla más a la izquierda. No usarás esta sección en el modo solitario. No retires estas Barricadas al final del Invierno.
- 2.** Prepara un suministro de fichas de Deshonra formado por un total de 10 fichas de Deshonra.
- 5.** Elige un Clan y coge los componentes de su correspondiente color como de costumbre. Asigna los componentes de un Clan que no uses al Clan del Junco, como en las partidas de 2 jugadores. Además, asigna los componentes de otro Clan no usado a Qin Jiushao: 8 Funcionarios, todos los Soldados, el marcador de Té, el marcador de Honor y las 6 cartas de Mando del modo solitario.
 - a. Baraja las cartas de Mando del modo solitario para crear el mazo de Mando de Qin Jiushao y colócalo bocabajo junto a sus componentes.
 - b. Coge 2 Jinetes y 2 Lanceros de la reserva de Qin Jiushao y colócalos como Supervisores de nivel 1 en cada Localización de Producción.
- 6.** Retira de la partida las cartas de Horda que tengan en su reverso la sección de Muralla más a la izquierda. Crea el mazo de Hordas con las cartas restantes.

7. Roba 1 carta de Horda por cada una de las 2 secciones de Muralla disponibles.

8. Coloca 6 Barricadas: 1 en cada espacio de Barricada de las 2 secciones de Muralla disponibles.

10. Baraja todas las cartas de General y coge 2 al azar.

- a. Coloca la carta de Qin Jiushao (General del modo solitario) junto a sus correspondientes componentes.
- b. Coge 1 unidad de cada recurso y 1 ficha de Herida. Distribúyelos al azar en las casillas del indicador de Localización de la carta de Qin Jiushao (1 en cada casilla).

11. Baraja todos los Consejeros y coge 2 al azar.

- a. Coloca los 2 Consejeros al azar debajo de la carta de Qin Jiushao: estos son los primeros Consejeros de Apoyo de Qin Jiushao.

14. Coloca 3 de tus Funcionarios en el espacio de Funcionarios (15.1) del tablero. Además, coloca 1 Funcionario del Clan del Junco en cada una de estas 3 Localizaciones: Aserradero, Cantera y Mina de Oro.

15. Coloca el marcador de Honor de Qin Jiushao en la casilla «0» del medidor de Honor, junto al tuyo.

17. Siempre empiezas tú en la parte superior de la pila en el indicador de Té. El segundo jugador, en el medio, es siempre Qin Jiushao y el último jugador es el Clan del Junco, abajo del todo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es derrotar a la IA oponente obteniendo más Honor, como de costumbre.

COMPONENTES DE QIN JIUSHAO

CARTA DE QIN JIUSHAO

Indicador de Localización: Qin Jiushao no recolecta recursos. En su lugar, usa el indicador de Localización de la carta de General de Qin Jiushao para registrar el nivel de cada uno de sus recursos (la casilla más a la izquierda es el nivel más alto posible). Cada recurso del indicador enumera una Localización correspondiente que produce ese recurso.

Qin Jiushao siempre intenta recolectar el recurso más bajo (más a la derecha) del indicador de Localización, por lo que enviará a sus Funcionarios a la Localización que produzca ese recurso. La ficha de Herida está vinculada al Cuartel. Si la ficha de Herida está en la casilla más baja del indicador, Qin Jiushao enviará a sus Funcionarios al Cuartel.

Después de que se active una Localización que contenga 1 o más Funcionarios de Qin Jiushao, mueve la ficha correspondiente a la casilla más alta del indicador de Localización. Desliza las otras fichas 1 casilla hacia la derecha. Cada casilla del indicador de Localización no puede contener nunca más de 1 ficha.

CARTAS DE MANDO DE QIN JIUSHAO

Aunque tienen el mismo nombre que las cartas normales, las cartas de Mando de Qin Jiushao producen efectos nuevos y diferentes, así que asegúrate de prestarles atención. Sigues beneficiándote de cualquier bonificación concedida por las cartas de Qin Jiushao en la cola de Mando (por ejemplo, si Qin Jiushao juega *Economía* y tú seleccionas *Despotismo*, tú puedes mover 2 Funcionarios adicionales).

REGLAS DEL MODO SOLITARIO

REGLAS DE ORO

1. Qin Jiushao nunca obtiene fichas de Deshonra.
2. Qin Jiushao no utiliza Consejeros Activos.
3. Qin Jiushao nunca Salva a sus Soldados ni los deja en zonas de Descanso. Si alguno de sus Soldados Muere, o si una carta de Horda que contenga sus Soldados es Derrotada, devuelve todos los Soldados retirados a la reserva de Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao nunca usa sus propios recursos. Por lo tanto, no puede pagar con esos recursos para Mejorar Supervisores, Contratar Consejeros, Construir Murallas o Barricadas ni Reclutar Soldados. Ten en cuenta que sí puede usar los recursos del Almacén.
5. Qin Jiushao obtiene Honor como cualquier jugador de todas las fuentes posibles. Sin embargo, existen algunas excepciones a esta regla que se describen en secciones posteriores.
6. Si Qin Jiushao Construye una Muralla, lo hace en la sección de Muralla que señale el indicador de Invasión actual. Si esa sección de Muralla está completamente Construida, entonces Construye una Muralla en la otra sección. Los recursos del Almacén se descartan como de costumbre y Qin Jiushao obtiene tanto Honor como corresponda.

JUGAR CARTAS DE MANDO

En cada Otoño, elige tu carta de Mando como de costumbre. Luego, roba la carta superior del mazo de Mando de Qin Jiushao: esta será la carta que jugará Qin Jiushao ese Otoño. Qin Jiushao, igual que el Clan del Junco, siempre ocupa el primer espacio disponible en la cola de Mando.

MOVER FUNCIONARIOS DE QIN JIUSHAO

Qin Jiushao mueve sus Funcionarios según el efecto de su carta de Mando. Cuando mueva sus Funcionarios durante tu turno o el del Clan del Junco, Qin Jiushao mueve 2 de sus Funcionarios a las 2 Localizaciones que produzcan los recursos más bajos de su indicador de Localización. Si no puede mover un Funcionario a la Localización determinada (por ejemplo, porque ya está llena), lo mueve a la siguiente Localización siguiendo el orden de su indicador de Localización.

Si todos los Funcionarios de Qin Jiushao ya están en el tablero, mueve un Funcionario de la Localización más alta posible según el indicador de Localización a la Localización de destino.

Qin Jiushao nunca envía a sus Funcionarios a ninguna otra Localización distinta de las Localizaciones de Producción y el Cuartel.

ACTIVACIÓN DE LOCALIZACIONES DE QIN JIUSHAO

Si se activa una Localización de Producción que tenga 1 o más Funcionarios de Qin Jiushao, este obtiene por cada uno de sus Funcionarios colocados en ella tanto Honor como el nivel de su Supervisor de esa Localización. Por ejemplo, si se activa una Localización de Producción que contiene 2 Funcionarios y un Supervisor de nivel 2 de Qin Jiushao, este obtiene 4 de Honor. Qin Jiushao nunca Dona ningún recurso.

Si se activa el Cuartel, Qin Jiushao Recluta 1 Lancero por cada uno de sus Funcionarios en esa Localización.

Después de que se haya activado una Localización, mueve la ficha correspondiente a la casilla más alta del indicador de Localización. Desliza las otras fichas 1 casilla hacia la derecha.

Cuando active Localizaciones durante su turno, Qin Jiushao siempre activa primero las Localizaciones en las que tiene sus Funcionarios en el orden del indicador de Localización, desde la más baja a la más alta. Tú eliges el orden en que activará el resto de Localizaciones.

Si Qin Jiushao tiene que elegir entre varias Localizaciones que pueden activarse (por ejemplo, debido al efecto de la carta *Despotismo* de Qin Jiushao), activa la Localización más baja posible.

ATACAR Y HERIR CON SOLDADOS DE QIN JIUSHAO

Si Qin Jiushao Recluta un Soldado, siempre Ataca a la Horda en la sección de Muralla señalada por el indicador de Invasión actual, si es posible.

Si su Lancero no puede Atacar a ninguna Horda en la sección de Muralla indicada, lo envía a la otra sección de Muralla. Si el Lancero no puede atacar en la segunda sección de Muralla, Qin Jiushao no lo Recluta.

Si Recluta un Arquero, lo coloca en un Puesto de Disparo en la sección de Muralla señalada por el indicador de Invasión actual. Si no es posible, Qin Jiushao no lo Recluta.

Al infligir una Herida, Qin Jiushao siempre elige como objetivo la Horda más próxima a la Muralla. Cubre las Zonas Vitales de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Qin Jiushao obtiene 2 de Honor por cada Herida que inflija, sin que importe la recompensa de la Zona Vital o que la Herida sea infligida por un Lancero o por un Arquero.

QIN JIUSHAO COMO SEÑOR FEUDAL

Si Qin Jiushao se convierte en el Señor Feudal del Clan del Junco (por ser el jugador activo o por estar más arriba que tú en el indicador de Tè), básicamente sigue las reglas que se aplican a sus propios Funcionarios y Soldados.

Al mover a los Funcionarios del Clan del Junco, Qin Jiushao intenta colocarlos en las Localizaciones más bajas posibles. Primero, mueve a los Funcionarios del Clan del Junco de todas las Localizaciones que el propio Qin Jiushao no usa. Si no es posible, elige a los Funcionarios del Clan del Junco en las Localizaciones más altas y los mueve a las Localizaciones más bajas.

Si Qin Jiushao es el Señor Feudal, los Soldados del Clan del Junco Atacan siguiendo las reglas de los Soldados de Qin Jiushao. Importante: ¡Qin Jiushao nunca obtiene ningún beneficio de las acciones del Clan del Junco!

OTRAS REGLAS

Actualizar la cola de Consejeros: Durante el paso 3 de la Primavera, en vez de descartar los 2 Consejeros más a la izquierda, coloca uno de ellos debajo de la carta de Qin Jiushao como Consejero de Apoyo y descarta el otro.

PUNTUACIÓN DE ARTEFACTOS

Al final de la partida, Qin Jiushao siempre obtiene 20 de Honor por cada carta de Artefacto.

CARTA DE MANDO TRAICIÓN

Si juegas la carta *Traición*, puedes copiar la carta de Mando de Qin Jiushao, ¡pero tienes que resolver los efectos de tu carta de Mando del mismo nombre!

FIN DE LA PARTIDA

Las condiciones de fin de la partida son las mismas que las de una partida normal, con una excepción: si el suministro de fichas de Deshonra se agota, la partida finaliza y tú pierdes inmediatamente.

Al final de la partida, calcula la puntuación final de Honor como de costumbre. Si obtienes más Honor que Qin Jiushao, eres declarado ganador.

NIVEL DE DIFICULTAD

Si prefieres un nivel de exigencia adicional, puedes colocar el marcador de Honor de Qin Jiushao en la casilla «50» del medidor de Honor durante la preparación. Para una partida aún más exigente, entrega a Qin Jiushao una ficha de Honor universal por su cara de «100 H».

MODO COOPERATIVO

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en completar varias Demandas del Emperador, según el número de jugadores que haya en la partida:

- 6 Demandas en partidas de 2 jugadores
- 7 Demandas en partidas de 3 jugadores
- 9 Demandas en partidas de 4 jugadores
- 9 Demandas en partidas de 5 jugadores

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Prepara la partida como de costumbre, con las siguientes modificaciones:

3. Coloca el marcador de Tiempo con su cara «+1» bocarriba.
4. Deja en la caja las cartas de Artefacto, ya que no se usarán. Baraja las cartas de Demanda del Emperador y colócalas bocabajo formando un mazo junto al tablero. Roba 3 cartas y coloca 1 en cada uno de los espacios para cartas de Artefacto.
6. Deja en la caja las cartas de Horda normales, ya que no se usarán. Baraja las cartas de Horda del modo cooperativo y colócalas bocabajo formando el mazo de Hordas para este modo.
7. Roba tantas cartas de Horda como jugadores haya en la partida +1 y colócalas en las secciones de Muralla como de costumbre.
9. Baraja las cartas de Táctica cooperativas junto con las normales para formar el mazo de Tácticas; luego, colócalo bocabajo en el espacio del mazo de Tácticas del tablero central.
10. Baraja las cartas de General del modo cooperativo junto con las normales; luego, reparte 2 cartas a cada jugador como de costumbre.
13. Baraja todas las cartas de Evento del modo cooperativo para formar el mazo de Eventos; luego, colócalo bocabajo junto al tablero central.

DEMANDAS DEL EMPERADOR

En el modo cooperativo, las cartas de Demanda del Emperador proporcionan objetivos que tienes que cumplir para ganar la partida. Las cartas de Demanda del Emperador activas se colocan bocarriba en los espacios de Artefacto del tablero. Nota: Nunca puede haber más de 3 cartas de Demanda activas en ningún momento.

Cada Año, justo antes de la comprobación de fin de la partida, cada jugador puede cumplir las Demandas.

Por ejemplo: si la carta de Demanda requiere sacrificar Soldados o descartar recursos, solo se puede hacer en este momento (y no en ningún momento anterior del Año). Si una Demanda exige que todos los jugadores sacrifiquen algo, cada jugador tiene que hacerlo al mismo tiempo y cada uno debe cumplir las Demandas por su cuenta (no puedes compartir recursos o Matar a un Soldado en lugar de un compañero). Si cumplís todas las Demandas de una carta de Demanda del Emperador, descartadla. Los pagos no se pueden retrasar ni prorrogar a lo largo de los Años: una Demanda se tiene que pagar en su totalidad en una única cuota.

SACRIFICIO

El sacrificio es una acción única, destinada a cumplir las Demandas del Emperador. Sacrificar significa «retirar de la partida». Los componentes sacrificados ya no forman parte de la partida.

PASO DE DEMANDA

El paso de Demanda se resuelve al final de cada Año, durante el Invierno, justo antes de revelar una nueva carta de Evento.

Cada jugador obtiene 1 ficha de Dishonra por cada Demanda del Emperador que todavía esté en el tablero; luego, coloca nuevas cartas de Demanda del Emperador bocarriba en todos los espacios de Artefacto vacíos.

Las Demandas del Emperador no resueltas permanecen en el tablero hasta que se cumplen o la partida finalice.

EVENTOS

Las cartas de Evento generan efectos aleatorios que alteran la partida. Justo después del paso de Demanda, al final de cada Año, durante el Invierno, revela un nuevo Evento y resuelve sus efectos. Los Eventos ofrecen una combinación de efectos pasivos y de una única resolución.

Los efectos pasivos de las cartas de Evento nunca se descartan: ¡permanecen activos hasta el final de la partida!

PASO DE EVENTO

Cada Año, al final del Invierno (después del paso de Demanda), revela 1 carta de Evento.

- Si la carta de Evento tiene un efecto inmediato, se resuelve ahora.
- El efecto pasivo de la carta de Evento persiste durante toda la partida. Las cartas de Evento no se descartan. Colócalas una junto a otra, para que sus efectos estén siempre visibles.

REGLAS ESPECIALES

CARTAS DE MANDO

Como en partidas normales, las cartas de Mando se seleccionan en secreto y se revelan a la vez. Sin embargo, una vez que se revelan, los jugadores pueden idear estrategias juntos y discutir libremente sobre cómo determinar el orden de las cartas en la cola de Mando.

INDICADOR DE TÉ

Las acciones de los Funcionarios ya no son obligatorias en el indicador de Té. Los jugadores deciden colectivamente su orden. Sin embargo, el orden de Té se aplica cuando una Horda es Derrotada: si 2 o más jugadores han cubierto el mismo número de Zonas Vitales, la carta de Horda es reclamada por el primer jugador en orden de Té.

FICHAS DE DESHONRA

En el modo cooperativo, no puedes gastar Chi para descartar fichas de Dishonra durante el Verano. En su lugar, puedes optar por perder 10 de Honor para descartar 1 ficha de Dishonra. Esto se puede hacer en momentos específicos:

- Al obtener 1 ficha de Dishonra, inmediatamente.
- Durante el Verano, como de costumbre.

En el modo cooperativo, no puedes colocar fichas de Dishonra en las casillas de Dishonra de las Hordas.

NO SE RECLAMAN CARTAS

El paso de «Reclamar cartas de Mando» del Verano ya no existe; solo puedes reclamar tus cartas de Mando si Construyes Murallas.

CONSTRUIR UNA MURALLA

Si Construyes un nivel de Muralla, puedes reclamar 1 de tus cartas de Mando de la pila de descarte.

CARTAS DE HORDA ADICIONALES

Durante la Primavera, cuando se coloquen cartas de Horda, coloca 1 carta más que el número que figura en el indicador de Tiempo. La cara «+1» del marcador de Tiempo sirve como recordatorio de esta regla.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Durante la preparación retira las siguientes cartas del mazo de Demanda del Emperador y devuélvelas a la caja: *Burlaos de ellos y prevaleced*, *Guerreros para la Guardia Imperial*, *La gloria pertenece al Emperador*, *Escolta real para los agentes del Emperador*. Además roba 2 Demandas en vez de 3, el tercer espacio no se usará.

FLUJO DEL JUEGO (MODO COOPERATIVO)

INVIERNO

1. Fase de Disparo
2. Fase de Asalto
3. Paso de completar Demandas
4. Paso de comprobación de fin de la partida
5. Paso de Demandas del Emperador
6. Paso de Evento

No hay modificaciones en Primavera, Verano y Otoño.

FIN DE LA PARTIDA

Para ganar la partida, hay que cumplir la cantidad de Demandas del Emperador según el número de jugadores. Si se cumple esta condición durante la comprobación de fin de la partida, los jugadores ganan. La condición de fin de la partida por la Construcción de Murallas no se aplica al modo cooperativo. Si un jugador fuera a obtener 1 ficha de Dishonra y ya no quedarán en el suministro, todos los jugadores pierden la partida INMEDIATAMENTE. También perderán si la partida acaba porque el marcador de Tiempo alcanza la última casilla del indicador de Tiempo.

ÍNDICE

Activo, jugador (6, 7, 11)

- 2 jugadores, modo de (11)
- Modo solitario (13)

Artefacto, cartas de (6, 12)

- Espacio (4)
- Preparación (5)
- Modo solitario (13)

Asalto, fase de (11)

- Calcular Poder Ofensivo y valor de Defensa (11)
- Descartar todas las Barricadas (11)
- Resolver el Asalto (11)

Año, orden del (10)

- Invierno (11)
- Invierno, comprobación de fin de la partida (11)
- Invierno, fase de Asalto (11)
- Invierno, fase de Disparo (11)
- Otoño (10)
- Otoño, determinar el orden (10)
- Otoño, elegir cartas de Mando (10)
- Otoño, turno de jugador (11)
- Primavera (10)
- Primavera, actualizar la cola de Consejeros (10)
- Primavera, avanzar el marcador de Tiempo (10)
- Primavera, colocar nuevas cartas de Horda (10)
- Verano (10)
- Verano, descartar cartas de Mando (10)
- Verano, descartar fichas de Deshonra (10)
- Verano, Ingresos de Supervisor (10)
- Verano, reclamar cartas de Mando (10)

Barricada (9)

- 2 jugadores, modo (12)
- Construir una Barricada (8)
- Descartar Barricada (11)
- Espacios (4)
- Pagar por Barricadas (8, 9)
- Preparación (5)
- Solitario, modo (13)

Consejero, cartas de (5)

- 2 jugadores, Modo (12)
- Actualizar la cola de Consejeros (11)
- Cola (4, 5)
- Consejero Activo (5)
- Consejero de Apoyo (5)
- Contratar un Consejero (8, 9)
- Cooperativo, Modo (14)
- Descartar (4)
- Mazo (4, 5)
- Preparación (5)
- Solitario, Modo (13)

Demanda, paso de (14)

Demandas del Emperador (14)

Deshonra, fichas de (6)

- Brecha (10)
- Casillas en cartas de Horda (6)
- Comprobación de fin de la partida (11)
- Cooperativo, modo (14)
- Descartar ficha de Deshonra (6, 11)
- Icono (7)
- Incurción (9)
- Puntuación final de Honor (11)
- Solitario, modo (12, 13)
- Suministro (5)
- Suministro vacío (6)

Disparo, fase de (11)

- Paso de comprobación de Derrota de Hordas (11)
- Paso de Disparo (11)

Eventos (14)

- Paso (14)

Funcionario (5, 7)

- Casillas (4, 7)
- Clan del Junco (12)
- Contratar (8)
- Embajada del Emperador, excepción de la (9)
- Ficha de Deshonra (7)
- Funcionarios en Localizaciones (7)
- Mover (6, 7)
- Qin Jiushao (12, 13)
- Recolectar recursos (7)
- Reserva (7)
- Resolución (7, 11)

General (5)

- 2 jugadores, modo de (12)
- Cooperativo, modo (14)
- Habilidad especial (5)
- Preparación (5)
- Recursos y Tácticas iniciales (5)
- Solitario, modo (13)
- Valor de Tè inicial (5)

Herida (2)

- Arqueros (10, 11)
- Ataque (9)
- Brecha (10)
- Qin Jiushao (12, 13)
- Zona Vital (6)

Honor

- Clan del Junco (11, 12)
- Cooperativo, Modo (14)
- de Artefactos (7)
- de Ataque (10)
- de carta de Horda (6)
- de carta de Mando descartada (10)
- de Construir una Barricada (8)
- de Construir un nivel de Muralla (8)
- de Derrotar Hordas (10)
- de Donar (8)
- de fichas de Deshonra (6)
- Fichas de Honor universales a 2 caras (2)
- Marcadores (2, 5)
- Medidor (4)
- Puntuación final de Honor (11)
- Qin Jiushao (12, 13)

Horda, cartas de (6)

- 2 jugadores, Modo (11, 12)
- Ataque y Heridas (9, 10)
- Brecha (10)
- Carta de Horda Derrotada (10, 12)
- Cartas de Horda adicionales (14)
- Casillas para fichas de Deshonra (6)
- Cooperativo, Modo (14)
- Derrotar Hordas (10)
- Descartar (4)
- Espacios y filas (4, 9)
- Fichas de Deshonra (6)
- Habilidad especial (6)
- Incurción (9)
- Indicador de Invasión (6)
- Invasión (9)
- Mazo (4)
- Mortandad (6)
- Poder Ofensivo (6, 10, 11)
- Preparación (5)
- Recompensa (6)
- Solitario, Modo (12, 13)
- Zonas Vitales de la Horda (6)

Localización (4, 7)

- Academia de Guerra (4, 9)
- Activación avanzada (7)
- Almacén (4, 8, 9)
- Aserradero (4, 7)
- Campamento de Constructores (4, 8)
- Cantera (4, 7)
- Casa de Tè (4, 8)
- Centro de Logística (4, 9)
- Clan del Junco (12)
- Cuartel (4, 8)
- Embajada del Emperador (4, 8, 9)
- Fichas de Deshonra (6, 7)
- Funcionario (7)
- Localización activada (7)
- Localización de Producción (7)
- Localización de Producción activada (7)
- Localización especial (7)
- Localización normal (7)
- Mina de Oro (4, 7)
- Mover Funcionarios (6, 7)
- Qin Jiushao (12, 13)
- Templo (4, 7)

Mando, carta de (6)

- Descartar (4, 11)
- Indicador (4)
- Jugar cartas de Mando (11)
- Orden de cartas de Mando (11)
- Preparación (5)
- Reclamar cartas de Mando (11)

Muralla

- 2 jugadores, modo de (12)
- Calcular Poder Ofensivo y valor de Defensa (11)
- Comprobación de Final de Partida (11)
- Construir un nivel de Muralla (8)
- Cooperativo, modo (14)
- Coste de Construcción (9)
- Espacios para nivel de Muralla (4)
- Pagar por Murallas (8, 9)
- Puestos de Disparo (9)
- Secciones (4, 9)
- Solitario, modo (12, 13)
- Valor de Defensa (9, 11)
- Zona de Descanso de las secciones de Muralla (2, 9)

Pantallas de jugador (7)

Recurso

- Chi (5, 6, 7, 8)
- Clan del Junco (11, 12)
- Cooperativo, Modo (14)
- Donar (8)
- Madera (5, 7, 8)
- Oro (5, 7, 8)
- Piedra (5, 7, 8)
- Qin Jiushao (13)
- Recursos iniciales (5, 7)
- Reunir (7)

Sacrificio (14)

Señor Feudal (12)

Soldado (5)

- Arquero (8, 10)
- Ataque y Heridas (8, 9, 10, 11)
- Clan del Junco (11, 12)
- como Supervisor (8)
- con ficha de Deshonra (6)
- en casillas de cartas de Horda (10)
- en zona de Descanso (9, 10)
- Jinete (8, 10)
- Lancero (8, 10)
- Matar (4, 6, 9, 10)
- Mortandad (4, 6, 9, 10)
- Mover (9)
- Paso de Disparo de Arqueros (11)
- Puestos de Disparo de Arqueros (9, 10)
- Qin Jiushao (12, 13)
- Reclutar (8)
- Salvar (9)

Supervisor (7)

- Espacios (4, 8)
- Ingresos (10)
- Mejorar (8)
- Nivel (8)
- Qin Jiushao (13)

Táctica, cartas de (6)

- Academia de guerra (9)
- Cooperativo, modo (14)
- Descartar (4)
- Efecto reforzado (9)
- Jugar cartas de Táctica (9)
- Mazo (4, 5)
- Recursos iniciales (5)

Tè

- 2 jugadores, modo de (11, 12)
- Casa de Tè (8)
- Cooperativo, modo (14)
- Indicador (7)
- Localización activada (7)
- Orden de Tè (7)
- Orden para jugar cartas de Mando (10)
- Preparación del indicador de Tè (5)
- Solitario, Modo (12, 13)
- Valor de Tè inicial (5)

Tiempo, indicador de (2, 6)

- Avanzar el marcador de Tiempo (10)

Turno de jugador (11)

- Fin de turno (11)
- Paso de activación (11)
- Paso de comprobación de Derrota de Hordas (11)
- Paso de Mando (11)

FLUJO DE JUEGO

(Página 10)

PRIMAVERA

1. Avanzar el marcador de Tiempo.
2. Colocar nuevas cartas de Horda.
3. Actualizar la cola de Consejeros.

VERANO

1. Ingresos de Supervisor.
2. Descartar fichas de Deshonra.
3. Descartar cartas de Mando.
4. Reclamar cartas de Mando.

OTOÑO

1. Elegir cartas de Mando:
 - a. Elegir y revelar cartas.
 - b. Determinar orden de cartas en la cola de Mando.
2. Turnos de jugador:
 - a. Paso de Mando.
 - b. Paso de activación.
 - c. Paso de comprobación de Derrota de Hordas.
 - d. Fin de turno.

INVIERNO

1. Fase de Disparo:
 - a. Paso de Disparo.
 - b. Paso de comprobación de Derrota de Hordas.
2. Fase de Asalto:
 - a. Calcular Poder Ofensivo y valor de Defensa.
 - b. Resolver el Asalto.
 - c. Descartar todas las Barricadas.
3. **(Cooperativo)** Paso de completar Demandas.
4. Comprobación de fin de la partida:
 - a. Las 3 Murallas (o 2 Murallas, en partidas de 3 jugadores) están totalmente Construidas (**no en modo cooperativo**).
 - b. El suministro de fichas de Deshonra está vacío.
 - c. El marcador de Tiempo alcanza la última casilla del indicador de Tiempo.
5. **(Cooperativo)** Paso de Demandas del Emperador.
6. **(Cooperativo)** Paso de Evento.

DERROTAR HORDAS

Si todas las Zonas Vitales en la  tienen Heridas:

1. Comprueba el jugador que Derrotó a la  (cubrió más Zonas Vitales con sus Soldados).
2. Cada jugador obtiene 
 - a. 2 de : si al menos 1  del jugador está en la .
 - b. 2 de : por cada  del jugador en la  en la misma sección de Muralla.
3. Resuelve el paso de Muerte de .
4. El jugador que Derrotó a la  reclama la carta.
5. Mueve el resto de las  más cerca de la .

RESOLVER ASALTOS

Por cada sección de Muralla:

1. Si el Poder Ofensivo > el Valor de Defensa, resuelve una Brecha por cada  en esa sección de Muralla:
 - a. Cada jugador obtiene 1  (salvo que tenga al menos 1  en esa .
 - b. Resuelve el paso de Matar .
 - c. Todos los  en la  en la sección de Muralla que sufrió una Brecha Mueren.
2. Si valor de Defensa > Poder Ofensivo, no ocurre nada.

MUERTE DE SOLDADOS

1. Cada jugador Mata  en la  según la Mortandad actual.
 - a. Devuelve los  Muertos a la reserva del jugador.
 - b. Coloca  en cada Zona Vital ocupada por un  Muerto.
 - c. Coloca los  Salvados en la zona de Descanso (paga 2 de  por cada .
 - d. Los  no afectados permanecen en la  (solo en caso de Brecha).

MODO COOPERATIVO

FICHAS DE DESHONRA

No puedes pagar  para descartar ; en su lugar, puedes optar por perder 10  para descartar . No puedes colocar  en una .

Si un jugador fuera a obtener 1  y el suministro está vacío, todos los jugadores pierden la partida INMEDIATAMENTE.

FIN DE LA PARTIDA

El objetivo del juego consiste en cumplir una serie de Demandas del Emperador:

1. 6 Demandas en partidas de 2 jugadores.
2. 7 Demandas en partidas de 3 jugadores.
3. 9 Demandas en partidas de 4 jugadores.
4. 9 Demandas en partidas de 5 jugadores.

INDICADOR DE TÉ

Los jugadores deciden colectivamente el orden de sus acciones. El indicador de Té solo se usa para resolver los empates al reclamar cartas de Horda.

LISTA DE ICONOS

-  – Madera
-  – Piedra
-  – Oro
-  – Chi
-  – Madera, Piedra u Oro
-  – Cualquier recurso
-  – Supervisor de Madera
-  – Supervisor de Piedra
-  – Supervisor de Oro
-  – Supervisor de Chi
-  – Cualquier Supervisor
-  – Funcionario
-  – Lancero
-  – Arquero
-  – Jinete
-  – Soldado
-  – Honor
-  – Herida
-  – Ficha de Deshonra
-  – Carta de Horda
-  – Carta de Consejero
-  – Consejero de Apoyo
-  – Carta de Táctica
-  – Carta de Mando
-  – Té
-  – Muralla
-  – Valor de Defensa
-  – Poder Ofensivo
-  – Barricada
-  – Número de jugadores