

 Philippe Mouchebeuf

 KATE

Reglamento

Richard I

Inglaterra



Preparación del juego

1 Coloca el tablero en el centro de la mesa. El mapa representa a Inglaterra en la Edad Media, y está compuesto de seis **regiones** con colores diferentes.

Cada región contiene de dos a cuatro ciudades. Las ciudades están conectadas por carreteras, que permiten moverse a los Lores y a las Tropas.

Cada región incluye el **mar** que bordea su costa. El número de cada región (I-VI) se muestra a lo largo de los bordes del mapa.

Nota: I=1, II=2, III=3, IV=4, V=5, VI=6.

Cada región pertenece a uno de los cuatro **Distritos Eclesiásticos**, que reciben el nombre de su Ciudad Catedral :

El **Arzobispado de Canterbury** abarca South East.

El **Arzobispado de York** abarca North y Marches.

El **Obispado de Norwich** abarca Midlands.

El **Obispado de Exeter** abarca South West y Wales.

2 Ordena y coloca los siguientes marcadores en sus espacios reservados de arriba abajo:

Robin Hood (que no está incluido en el juego base), herejía, Punto de Victoria de reliquia, Príncipe de Wales, Orden de la Jarretera, Soldados Reales, Caballeros Reales, ballesteros franceses y ballesteros de Flandes. **Nota:** la lista de los componentes está en la página 3.

3 Coloca la carta de **Parlamento**.

4 Baraja juntas todas las cartas de **Fortuna y de Desastre** (traseras azules, con ángeles, y rojas, con demonios) y colócalas bocarriba en el espacio de **Mazo de robo de Fortuna y Desastre**.

5 Coloca las cartas de **Título Real** (6) y las cartas de **Nombramiento** (10) bocarriba en el espacio de **Títulos**.

6 Los jugadores eligen un color, y cogen el Tablero de Familia, la Pantalla de Familia y las fichas que están asociadas a ese color. Esas fichas formarán sus reservas, que usarán durante la partida. Incluyen:

8 caballeros, 12 soldados, 4 fichas de tropa de arqueros, 3 bombardas, 2 catapultas, 1 anillo, 2 votos, 3 palomas mensajeras y 2 marcadores de tesoro.

Cada jugador empieza el juego con **5 chelines** escondidos tras la pantalla de Familia.

Si sois 2 o 3 jugadores, consultad 13.7 o 13.8.

7 **Mazo de cartas de Personaje:** coloca las cartas de Hombre Noble y de Mujer Noble en dos pilas diferentes. Baraja ambas pilas por separado y retira del juego tres cartas de cada pila sin mirarlas. Después, coloca una carta de cada pila en cada Tablero de Familia para formar las bases de cada familia.

Cada jugador toma las fichas que coinciden con sus dos Nobles de Familia.

14 **Colocar unidades:** elige al primer jugador, que recibirá el marcador de jugador inicial . En el sentido contrario a las agujas del reloj, empezando por el jugador de la derecha del jugador inicial, cada jugador elige la ciudad en la que empezará, en la que colocan:

1 Fortaleza, 2 caballeros, 2 arqueros, 2 soldados y los 2 marcadores de sus Nobles. Las tropas se colocan bocabajo.

Nota: el jugador inicial elige y coloca el último, pero tendrá el primer turno, según el orden de las agujas del reloj.

15 Coloca el **marcador de ronda** (la miniatura del caballero) en la ronda 1.



12 **Excalibur:** lanza el dado D6 y coloca el marcador de Excalibur en la Ciudad Excalibur ☁ de la región con el mismo número.

13 **Reliquias:** mezcla las cuatro fichas de reliquia y pon al azar y boca abajo una en cada Ciudad Catedral ☙.

- 11** **Reservas:** ordena y coloca estos componentes en cualquier sitio cerca del tablero:
- Marcadores de Nobles restantes 
 - Fortalezas/Ciudades Amuralladas 
 - Abadías/Abadía Real 
 - Molinos 
 - Invasores 
 - Chelines (dinero) 
 - Dado de combate 
 - Dado D6 



9 Baraja las cartas de **Sirviente** y colócalas boca abajo en el espacio para el **mazo de robo de Sirviente**.

8 Baraja el **mazo de Personaje**, incluyendo los Nobles que quedan: 2 Obispos, 2 Arzobispos, 3 Abadesas, 2 Mercenarios y 2 Burgueses. Colócalos boca abajo en el espacio para el **mazo de robo de Personaje**.

10 Cada jugador roba dos Sirvientes, lee las habilidades de estos en voz alta, y asigna uno de ellos a sus Nobles, colocándolo en el espacio a la derecha del Noble que haya elegido.

n.d.t.: se han mantenido las regiones del tablero en su idioma original para enriquecer el trasfondo histórico.

Componentes



31 cartas de Personaje



23 cartas de Sirviente



6 cartas de Título Real



16 cartas de Fortuna



9 cartas de Desastre



1 carta de Parlamento

Cartas de Nombramiento



Rey



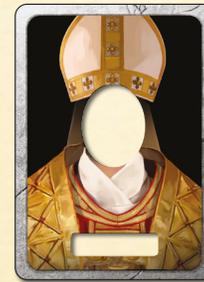
Reina Soberana



Reina



3 Abadesas



2 Arzobispos



2 Obispos



1 dado D6

6 dados de combate
(3 blancos y 3 negros)

8 catapultas
(2 por jugador)

12 bombardas
(3 por jugador)



32 caballeros
(8 por jugador)



16 arqueros
(4 por jugador)



48 soldados
(12 por jugador)



3 mercenarios
ballesteros de
Flandes



3 mercenarios
ballesteros
franceses



2 Caballeros
Reales



2 Soldados
Reales



4 líderes
invasores
(1 por ejército)



20 soldados
de infantería
invasores (5
por ejército)



20 marcadores
de Noble



12 palomas
mensajeras
(3 por jugador)



2 herejías



4 anillos de
boda
(1 por jugador)



8 votos
(2 por jugador)



12 Molinos



1 marcador
de ronda de
caballero



1 Excalibur



1 príncipe
de Wales



1 marcador de
jugador inicial



8 Tesoros
(2 por jugador)



1 Santo Grial
(reliquia)



1 casulla
(reliquia)



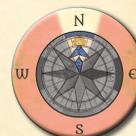
1 calavera
(reliquia)



1 tibia
(reliquia)



1 reliquia
de PV



4 brújulas



1 Fortaleza
Real



9 Fortalezas / Ciudades
Amuralladas



4 Orden de
la Jarretter



3 Abadías / Abadía Real



4 tableros
de familia

4 pantallas de familia

Chelines
(25 monedas de 1,
20 de 2, 16 de 5)



Resumen del juego y sus fases

En FIEF INGLATERRA, cada jugador dirige una familia de Nobles en la Edad Media del Reino de Inglaterra. Una familia está compuesta de hombres y mujeres nobles que luchan por conseguir Títulos Reales y Eclesiásticos. Estos títulos le dan a la familia el derecho y el poder para elegir o ser elegidos como Rey o Reina de Inglaterra.

Cuando un jugador controla todas las ciudades de una región que tiene una Fortaleza, puede comprar el título de Lord de esa región, que se le adjudica a uno de sus Nobles. A partir de ahora, esa región se considera un feudo, y al Noble, su Lord (este término incluye tanto a señores como a damas). Cada título de Lord otorga 1 Punto de Victoria (PV).

Un hombre Noble también puede obtener un Título Eclesiástico de Obispo o Arzobispo. Una mujer Noble puede obtener un título de Abadesa, que le da el control de una Abadía. Cada título de Lord, Obispo y Arzobispo otorga a la familia un voto parlamentario para los Impuestos Reales, o para votar a un Rey o Reina soberana.

Los jugadores reciben ingresos de las ciudades, los Molinos y las Abadías que controlen. Los Nobles que posean un título de Lord o Eclesiástico pueden cobrar impuestos en sus feudos. Los ingresos se pueden usar para comprar nuevas tropas, Molinos, Fortalezas y títulos, o incluso para sobornar o ayudar a otros jugadores!

Los jugadores ganan control de sus nuevas ciudades cuando las ocupan con sus tropas. Si las tropas de más de un jugador ocupan una misma ciudad, empieza una batalla.

El juego termina una vez que un jugador tiene 3 PV, o cuando dos jugadores, unidos por matrimonio, consiguen un total de 4 PV.



1.0 CÓMO JUGAR

Una partida de FIEF INGLATERRA dura entre cinco y siete rondas, y termina cuando uno de los jugadores (o una alianza matrimonial entre dos jugadores) ha obtenido suficientes Puntos de Victoria (PV) para ganar el juego al final de una ronda.

Cada ronda consiste en siete fases, en las que los jugadores realizarán sus acciones en el sentido de las agujas del reloj o simultáneamente.

La imagen de arriba es un esquema de las fases de una ronda.

Fase 1: «Se hace saber...» (jugar **cada** acción en orden de jugador)

A - Anuncia alianzas matrimoniales (9.0).

B - Elige un Rey o Reina Soberana (9.1).

C - Convoca al Parlamento para votar por un Impuesto Real (9.2).

Nota: la fase 1 no se juega en la primera ronda.

Fase 2: Robar y jugar cartas

(jugar **cada** acción en orden de jugador)

A - Descarta cualquier número de cartas de tu mano (2.0).

B - Roba una carta de Personaje y/o carta de Fortuna (2.0).

C - Resuelve las cartas de Desastre (2.4).

D - Juega las cartas de Personaje y de Fortuna de tu mano (2.6).

- Dar, intercambiar o vender Sirvientes a otros Nobles (2.12).

Ej.: Acción A: cada jugador descarta cartas en orden.

Acción B: cada jugador roba cartas en orden.

Acción C: se resuelve cada carta de Desastre en orden.

Acción D: cada jugador juega cualquiera de sus cartas en orden.

Fase 3: Recaudar ingresos (recaudar simultáneamente)

A - Cada jugador recauda ingresos en forma de chelines de cada ciudad o Molino que controle (3.0). También pueden recaudar ingresos adicionales de las cartas de Fortuna (2.7) y de las cartas de Impuestos (2.8).

B - Los invasores que haya en el mapa reducen a la mitad los ingresos de **todos** los jugadores (3.3).

Fase 4: Compra (jugar **cada** acción en orden de jugador)

A - Paga cualquier número de rescates para liberar Nobles capturados (7.7).

B - Compra tropas (4.0), edificios (4.2) y títulos de feudo (4.3).

Fase 5: Movimiento (jugar **cada** acción en orden de jugador)

Cada Noble y sus tropas pueden realizar hasta dos movimientos (5.0).

Fase 6: Invasores (jugar **cada** acción en orden del número de región)

A - Los invasores que ya estén en Inglaterra obtienen refuerzos (6.1).

B - Los nuevos invasores llegan a costas inglesas (6.2).

C - Los invasores se mueven y combaten (6.3, 6.4).

Fase 7: Batallas (jugar **TODAS** las batallas

en orden del número de región)

Las tropas enemigas que estén en las misma ciudad pueden entrar en combate. Suma todos los Puntos de Fuerza (PF) de tus tropas para calcular cuántos dados de batalla lanzarás (7.3).

A - Lanza los dados de batalla para determinar el número total de golpes (7.3).

B - Comienza un asedio (7.9).

Ronda final

A - Determina si alguno de los jugadores ha ganado la partida (8.1).

- Un jugador gana con 3 PV.

- Dos jugadores que tengan una alianza matrimonial ganan con 4 PV.

B - Si ningún jugador ha ganado pero ya ha terminado la ronda 7, el jugador o la alianza de jugadores que más puntos tenga será el que gane (8.4).

C - Si hay empate, ganará el que tenga el título más alto (8.4).

Si ningún jugador ha ganado y todavía no se ha empezado la ronda 7, descarta todas las cartas de Desastre del mapa, pasa el marcador de jugador inicial en sentido de las agujas de reloj, avanza el marcador de rondas en el contador de rondas y empieza una nueva ronda en la fase 1.

Fase 2: Descartar, robar y jugar cartas



Como al principio de la partida no existen los Nobles con título, la partida se empezará con la fase 2. La fase 1 se explicará más adelante en el reglamento (9.0).

Nota: arriba se representa la fila de cartas tal como se ven en el mapa.

2.0 DESCARTAR Y ROBAR CARTAS

Un jugador puede tener **hasta 3 cartas en su mano**.

Los jugadores quizás quieran nuevas cartas de **Personaje** o de **Fortuna** que les beneficien durante la partida. Cada jugador, en orden, puede descartar cartas y/o robar cartas.

Descartar cartas: los jugadores descartan cualquier número de cartas, o incluso todas las cartas de su mano, enseñándolas al resto de jugadores. Las cartas de Personaje se colocan **bocarrriba** al final del mazo de Personaje. Las cartas de Fortuna y Desastre se colocan **bocarrriba** en la pila de descartes de Fortuna y Desastre.

Nota: una vez descartadas, las cartas no se pueden inspeccionar.

Nota: las cartas descartadas se colocan bocarrriba debajo de los mazos para que los jugadores sepan cuando un mazo se ha agotado y hay que barajarlo (2.1).

Durante la acción de descartar, los jugadores **pueden** jugar cartas de Oportunidad (2.6) que tengan en su mano en lugar de descartarlas, para así reducir el número de cartas en su mano.

Robar cartas: roba cartas cuando hayas terminado de descartar. Un jugador puede robar hasta **1 carta de Fortuna y 1 de Personaje O 2 cartas de Fortuna** para su mano. No se pueden robar dos cartas de Personaje. Los jugadores pueden robar una carta y mirarla antes de decidir qué tipo de cartas robará a continuación o si quieren robar otra carta. Robar cartas no es obligatorio.

Ej.: David roba una carta de Fortuna, la mira, y entonces decide que robará una carta de Personaje en su segundo robo.

2.1 MAZO AGOTADO

Cuando un jugador quiera robar una carta pero el mazo del que quiera robar está agotado, barajad las cartas descartadas y colocadlas formando el nuevo mazo.

2.2 MAZO DE PERSONAJE

El mazo de Personaje consiste en 20 Nobles, 3 títulos de abadesa, 2 títulos de obispos y 2 de arzobispos, 2 mercenarios ballesteros y 2 cartas de burgués.

Las cartas de Nobles añaden nuevos miembros a tu familia. Un jugador solo puede tener **3 Nobles** en cualquier momento en su tablero de familia.



2.3 MAZO DE FORTUNA Y DESASTRE

Este mazo está compuesto de las cartas de **Fortuna** con la **trasera azul** y las cartas de **Desastre** con la **trasera roja**.

Si quieres robar una carta de Fortuna pero la primera carta del mazo es de Desastre, debes robar la de Desastre y colocarla bocabajo sin mirarla en el espacio más a la izquierda del contador de cartas de Desastre. Si los tres espacios están ocupados, **cualquier carta de Desastre que se robe de nuevo se descartará inmediatamente**.

Nota: arriba se representa el contador de cartas de Desastre. Consiste en tres espacios rojos para cartas de Desastre.

Robar y colocar cartas de Desastre en el contador de cartas de Desastre no cuenta de cara al límite de robo de dos cartas, ya que esas cartas no irán a tu mano.

Ej.: Cristina empieza la fase 2 con dos cartas en su mano. Decide descartar de su mano la carta de Fortuna «Buen tiempo», que coloca **bocarrriba** en la pila de descartes de Fortuna y Desastre. Después, roba una carta de Personaje, la mira y la pone en su mano. Para su segundo robo quiere una carta de Fortuna, aunque en la parte superior del mazo hay una carta de Desastre. Roba la carta de Desastre y, sin mirarla, la coloca **bocabajo** en el primer espacio disponible del contador de cartas de Desastre. La siguiente carta también es de Desastre, así que ella se para, porque si la roba, podría hacer más daño a ella o a sus aliados. Decide arriesgarse, robándola y colocándola **bocabajo** en el segundo espacio disponible del contador de cartas de Desastre. Finalmente, la siguiente carta es de Fortuna, así que la roba, la mira y la coloca en su mano. Aquí termina su turno.

Es el turno de Hugo. En su mano tiene 3 cartas, y decide descartar dos de ellas, ambas cartas de Noble, que coloca **bocarrriba** al final del mazo de Personaje. Ahora quiere robar una carta de Fortuna, pero la primera carta del mazo vuelve a ser una carta de Desastre. Roba la carta de Desastre y, sin mirarla, la coloca **bocabajo** en el último espacio disponible del contador de cartas de Desastre. La siguiente carta es otra de Desastre. La roba y la descarta **bocarrriba** en la pila de descartes de Fortuna y Desastre, ya que el contador está completo. Entonces roba una carta de Fortuna, la mira y la coloca en su mano. Después, roba una carta de Desastre y la descarta. Finalmente, roba otra carta de Fortuna y la coloca en su mano. Aquí termina su turno.



2.4 RESOLVER CARTAS DE DESASTRE

Una vez que los jugadores hayan terminado de descartar y robar cartas, las cartas de Desastre se resolverán de una en una de izquierda a derecha.

Cualquier Noble o tropa que vaya a entrar en una región afectada con la PLAGA debe lanzar el dado inmediatamente para determinar si morirá. Ahora bien, un Noble o tropa que deje la región y vuelva a entrar no tendrá que lanzar de nuevo. **Nota:** cada mar está marcado con un número romano.

Una carta de Desastre afecta a toda una región, ya sea tierra o mar. **Nota:** todas las zonas de tierra o mar de cada región tienen fondos de colores similares.

Ej.: Cristina revela la carta de Desastre más a la izquierda: es HAMBRUNA. Ahora lanza el dado D6, saca un 3 y coloca la carta de HAMBRUNA en el mar III, que es parte de la región de Marches. La HAMBRUNA afecta a todas las ciudades de Marches durante el resto de la ronda.

Entonces, Cristina revela la segunda carta de Desastre: es TORMENTAS. Saca un 6 en el dado D6 y coloca la carta de TORMENTAS en el mar VI, que bordea y es parte de la región South East. TORMENTAS afecta a todas las ciudades y al mar de South East durante el resto de la ronda.

Una región no se puede ver afectada por más de una carta de Desastre del mismo tipo. Si esto sucede, se descarta la segunda carta de Desastre. Sin embargo, dos tipos diferentes de Desastres sí pueden afectar a una región al mismo tiempo.

Ej.: Cristina revela la última carta de Desastre: ¡es la PLAGA! Cristina saca un 6 del dado D6. La carta de PLAGA se coloca en el mar VI al lado de la carta de TORMENTAS. La región South East y su gente lo van a pasar mal esta ronda.

Sin Desastres en la ronda 1

En la primera ronda de la partida, los Desastres no se activan. En lugar de eso, las cartas de Desastre se colocan en el área del mar de la región designada. Durante la **fase 2: Cartas** de la segunda ronda, todas las cartas de Desastre colocadas en la primera y la segunda ronda se activan.

2.5 CARTAS DE DESASTRE

Los Desastres afectan a los Nobles y las tropas de todos los jugadores en la región en la que estén.



La parte de abajo de cada carta muestra, a la izquierda, el icono rojo que identifica a las cartas de Desastre, y después, los efectos de la carta cuando se juega.

PLAGA

Todos los ejércitos de cada ciudad de la región afectada pierden automáticamente la mitad de sus tropas, redondeando hacia abajo. Caballeros, soldados arqueros y ballesteros se cuentan juntos. El jugador que tiene las tropas decide cuáles quitará. Las bombardas y las catapultas no se ven afectadas por la Plaga.

Lanza un dado D6 por cada Noble de la región. Si sacas un 1, 2 o 3, significa que ese Noble muere!

Ej.: Jorge tiene un ejército en una ciudad afectada por la PLAGA. Su ejército incluye 3 soldados y 2 caballeros, es decir, 5 unidades en total. Debe quitar 2 tropas (5 entre 2, redondeando hacia abajo). Decide finalmente quitar 2 soldados.

En otra ciudad, solo tiene 1 soldado. La mitad de 1 redondeando hacia abajo es 0, así que no quita el soldado de esa ciudad.



Nota: las poblaciones muy concentradas son caldo de cultivo para la propagación de la PLAGA. Cuantas más tropas haya en una ciudad, más bajas por la PLAGA sufrirán los jugadores.

Cualquier Noble o tropa que vaya a entrar en una región afectada con la PLAGA debe lanzar el dado inmediatamente para determinar si morirá. Ahora bien, un Noble o tropa que deje la región y vuelva a entrar no tendrá que lanzar de nuevo.

Un Noble o tropa que se mueva de una región con PLAGA a una región **adyacente** que también tenga PLAGA no tendrá que volver a lanzar el dado.

Las **nuevas tropas** que se coloquen en la región durante la fase 4 (Compra) no se ven afectadas por la PLAGA. **Nota:** esas nuevas tropas se consideran reclutadas de los supervivientes de la PLAGA.

Los **nuevos Nobles** que un jugador juegue de su mano a su tablero de familia durante la **fase 2: Cartas (2.11)** no se ven afectados por la PLAGA si sus marcadores de Noble están colocados en la región.

Las cartas de Desastre siguen con su efecto hasta que se quiten y se lleven a la pila de descarte de Fortuna y Desastre al final de la ronda (2.10).

TORMENTAS



No puedes entrar, salir ni moverte en la región afectada, lo que incluye sus ciudades y su mar.



No se permiten batallas en la región.



Si se juega BUEN TIEMPO (2.7) en una región que tenga TORMENTAS, las TORMENTAS se disipan y ambas cartas son descartadas.



No se puede jugar la carta COSECHAS ABUNDANTES (2.7) en una región con TORMENTAS.



Las TORMENTAS no afectan a REBELIÓN (10.1) ni a los movimientos con PASADIZO (10.2).



HAMBRUNA



Los Molinos de la región no producen durante la **fase 3: Ingresos**.



Si se juega la carta COSECHAS ABUNDANTES (2.7) en una región con HAMBRUNA, dicha HAMBRUNA se soluciona y ambas cartas son descartadas.



La carta BUEN TIEMPO no se puede jugar en una región con HAMBRUNA.



La HAMBRUNA puede provocar una REBELIÓN (10.1).



INVASORES

Los invasores son poderosos ejércitos de la Europa continental, y también puede que haya Nobles ingleses que no estén jugando que quieran invadir tus tierras!

Si una carta de TORMENTAS está en la región de mar, la carta INVASORES se queda ahí hasta la **siguiente** ronda (6.2).

Los invasores llegan a tierra en la ciudad portuaria de la región  durante la **fase 6: Invasores (6.2)**.

Las cartas de INVASORES colocadas en la ronda 1 permanecen en el mar. **No** se lanza el dado para los invasores **ni** estos se colocan hasta la ronda 2.



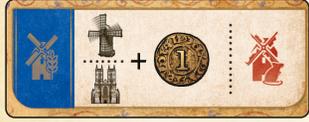
2.6 JUGAR CARTAS

Una vez que todos los Desastres se hayan resuelto, cada jugador, por orden, puede jugar alguna o todas las cartas de Personaje y Fortuna. Estas cartas, a excepción de las de Oportunidad, **deben jugarse ahora** o dejarlas para jugar en la fase de cartas de una ronda **futura**.



Las **cartas de Oportunidad (10.0, 11.0)** están marcadas con el símbolo de un rayo y pueden **jugarse en cualquier momento** de la partida, excepto durante la acción de robar cartas en la **fase 2 (2.0)**. Una carta de Oportunidad interrumpe la acción que se estuviera jugando y debe resolverse antes de continuar.

2.7 CARTAS DE FORTUNA



La parte de abajo de cada carta muestra, a la izquierda, el icono azul que identifica a las cartas de Fortuna, y después, los efectos de la carta cuando se juega.

COSECHAS ABUNDANTES (2 cartas)

COSECHAS ABUNDANTES se puede jugar en **cualquier** región **sin** TORMENTAS de tu elección.



Si se juega COSECHAS ABUNDANTES en una región con HAMBRUNA, la HAMBRUNA se soluciona y **ambas** cartas son descartadas.

Si la región **no** tiene HAMBRUNA, coloca COSECHAS ABUNDANTES en su área de mar.



Los jugadores ahora reciben un ingreso adicional de 1 chelín por cada Molino y/o Abadía que controlen en esta región durante la fase 3: Ingresos.



Nota: los Molinos que estén en una ciudad asediada **NO** generan ingresos (7.9).

Ej.: Una carta de COSECHAS ABUNDANTES se juega en la región de Marches, que tiene una carta de HAMBRUNA. Las cartas de COSECHAS ABUNDANTES y HAMBRUNA se cancelan mutuamente y se descartan. Las COSECHAS ABUNDANTES y la HAMBRUNA no suceden.

BUEN TIEMPO (2 cartas)

BUEN TIEMPO puede jugarse en **cualquier** región **sin** HAMBRUNA de tu elección.



Si se juega la carta BUEN TIEMPO en una región con TORMENTAS, las TORMENTAS se disipan y **ambas** cartas son descartadas.

Si una región **no** tiene TORMENTAS, coloca BUEN TIEMPO en su área de mar.



Los jugadores ahora reciben un ingreso adicional de 1 chelín por cada Molino y/o Abadía que controlen en esta región durante la fase 3: Ingresos.



BUEN TIEMPO es una carta de Oportunidad, así que puede jugarse también durante otra fase (2.6).

Ej.: Cristina juega BUEN TIEMPO en una región que ocupa un enemigo y que está cargada de TORMENTAS durante la fase 5: Movimiento. Las TORMENTAS y el BUEN TIEMPO se descartan. ¡Ahora ella puede invadir inmediatamente la región de su enemigo, que está desprevenido, ya que las TORMENTAS han desaparecido!

2.8 IMPUESTOS (5 cartas)

Tallage y diezmo



Tallage: impuesto que los Lores aplicaban a sus vasallos en la Inglaterra medieval, a cambio de que éstos disfrutaran de las tierras y la protección del Lord.



Diezmo: impuesto aplicado por la Iglesia, que cobraba una décima parte (o más) de todos los ingresos de agricultura u otros productos.



Una carta de IMPUESTO puede jugarla un Lord sobre un feudo propio para recaudar *tallage* (incluso si el Lord está cautivo) o un Obispo/Arzobispo para recaudar el diezmo de su propio obispado/arzobispado.

La carta se coloca en el mar de la región. Para activar el impuesto, el jugador debe colocar uno de sus marcadores de **tesoro (11.3)** en el icono específico del impuesto de la carta. La carta y los marcadores permanecen hasta el final de la ronda.

Las regiones con impuestos son más **propensas a una REBELIÓN (10.1)**.

El tallage puede jugarse por:

- Un Lord sobre **su propio** feudo.
- El Rey o la Reina Soberana **en cualquier** región que no gobierne (4.3). El Rey no necesita controlar ninguna de sus ciudades.
- Un jugador cualquiera durante la **fase 3: Ingresos**, que recibe **2 chelines por cada ciudad** en el feudo o en la región durante la fase de Ingreso, incluso de ciudades controladas por **otros jugadores**.

Ej.: Jorge juega una carta de IMPUESTO en su feudo de South East. Él controla 3 de las ciudades, y David controla 1 ciudad. Durante la fase de Ingreso, Jorge recibe 8 chelines (2 x 4 ciudades). David **NO** recibe ingresos por la ciudad que controla.

El diezmo puede jugarse por:

- Un Obispo o Arzobispo sobre **su propio** obispado/arzobispado.
- Un jugador cualquiera durante la **fase 3: Ingresos**, que recibe **2 chelines por Molino**, además de chelines adicionales por las regiones que tengan BUEN TIEMPO y/o COSECHAS ABUNDANTES. Los jugadores que en realidad controlan los Molinos no obtienen nada.

Ej.: Uno de los miembros de la familia de Cristina es el Arzobispo de Exeter, que incluye las regiones South West, con 3 Molinos (controlados por David), y Wales, con 1 Molino (controlado por Jorge). Ella juega la carta de IMPUESTO de diezmo sobre el arzobispado, colocando el marcador de tesoro en el icono de diezmo. David había jugado la carta BUEN TIEMPO en South West para incrementar sus ingresos de los Molinos en 1 chelín.



Cristina recaudará 9 chelines de los 3 Molinos de David, y 2 chelines del Molino de Jorge: 11 chelines en total. David y Jorge no recaudarán **ningún** chelín de esos Molinos durante esta ronda.

2.9 COLOCAR VARIAS CARTAS DE FORTUNA

Se pueden jugar varias cartas de Fortuna diferentes en la misma región. Sin embargo, cada tipo de carta de Fortuna **solo puede aplicarse una vez** por región en cada ronda.

Ej.: Jorge juega una carta de COSECHAS ABUNDANTES en su feudo de Marches. Su aliado David le ofrece jugar BUEN TIEMPO en Marches si Jorge le paga 1 chelín a través de paloma mensajera (2.15). Ambos acceden: David juega su BUEN TIEMPO en Marches, y Jorge le manda a David su chelín por paloma mensajera. Él ahora ganará el ingreso del Molino añadido por ambas cartas de Fortuna. Nota: David podría directamente haber jugado la carta de BUEN TIEMPO en el feudo de Jorge sin la negociación opcional de los chelines.

Ej.: Una carta de **TORMENTAS** ha dañado el feudo de South West de David. Resulta que tiene dos cartas de **BUEN TIEMPO** en su mano. Juega la primera para cancelar las **TORMENTAS**, y ambas se descartan. Entonces, coloca su segunda carta de **BUEN TIEMPO** en el mar del feudo, de manera que sus **Molinos** generan más ingresos en esta ronda. Si no hubiera habido **TORMENTAS** en ese feudo, David no podría haber jugado la segunda carta de **BUEN TIEMPO** en él.

2.10 DESCARTAR CARTAS DE DESASTRE Y FORTUNA

Las cartas colocadas en el mapa se descartan al final de la ronda (8.0).

Jugar cartas de Personaje y Sirviente (2.2)

2.11 NOBLES

Jugar una carta de Noble permite al jugador ganar un nuevo miembro de la familia. Un jugador puede tener hasta 3 Nobles en su familia. Pueden tener cartas de Noble adicionales en su mano. Los nuevos Nobles solo pueden colocarse durante la **fase 2: Cartas (2.6)**.



Una nueva carta de **Noble** se coloca en un hueco libre del tablero de familia. Entonces, el marcador del Noble se coloca en:

- la Fortaleza del jugador (4.2), o una Ciudad Amurallada que controle, o
- una ciudad ocupada por alguno de sus Nobles, o
- cualquier ciudad que él controle, o
- cualquier ciudad independiente vacía o una ciudad controlada por un jugador aliado.

Ahora el nuevo Noble está listo para jugar.

Nota: los Nobles pueden ocupar una ciudad sin tropas, pero entonces son vulnerables durante una **REBELIÓN (10.1)** o una batalla (7.6).

2.12 SIRVIENTES

Cuando un jugador coloca un nuevo Noble en su tablero de familia, también debe robar un Sirviente del **mazo de Sirvientes** y colocarlo en el espacio a la derecha del Noble que acaba de colocar.



El sirviente está ligado a su Noble, y se da por hecho que lo sigue a todas partes. El Noble obtiene las habilidades del sirviente. Una vez que se usa la habilidad del sirviente, la carta queda marcada como **Usada** colocándola bocabajo hasta las acciones del final de la ronda (8.0). Algunos Sirvientes se retiran del juego cuando se usan, y sus Nobles **no roban** uno nuevo.

Ej.: La que se muestra aquí es Mata, la sirvienta de Lady Alienor. Ella se integra muy bien con el resto de sirvientes de la casa... ¡es la espía perfecta! Una vez por ronda, puedes cambiar una carta de tu mano a tu elección por otra aleatoria de la mano de otro jugador.

Cuando un Noble muere, el Sirviente también se retira del juego.

Ficha de resumen: los sirvientes se explican en la ficha de resumen. Algunos tienen reglas especiales que sustituyen a las del reglamento.

Intercambiar Sirvientes

Los Nobles pueden dar, intercambiar o vender a sus Sirvientes a otro Noble de su familia o a la de otro jugador durante la **fase 2**. Esta acción no necesita de paloma mensajera (2.15). Un Noble solo puede tener un Sirviente.

Títulos Eclesiásticos

Los jugadores pueden colocar las cartas de título de Abadesa, Obispo o Arzobispo debajo de sus Nobles o de sus Nobles aliados mediante una alianza matrimonial.

2.13 ABADESA (3 cartas)

Jugar una carta de Abadesa permite construir una nueva Abadía. Para hacerlo, colócala bajo una mujer Noble de tu familia, que será nombrada Abadesa.

Solo una mujer Noble **soltera** puede ser nombrada Abadesa.

Ej.: Lucía es nombrada Abadesa otoñal. Su carta de Noble está sobre la carta de Abadía otoñal, cubriéndola parcialmente, y debajo de la carta de Nombramiento de Abadesa.



La ficha de Abadía correspondiente se coloca en una ciudad controlada por la familia o en una ciudad independiente, siempre que **NO tenga** Fortaleza o Ciudad Amurallada.



Una **Abadía Real** puede fundarse por una Abadesa que sea miembro de la Familia Real.

Movimientos Reales: durante la **fase 5: Movimiento**, la Familia Real junto con sus guardias reales (13.1) y los Nobles de la familia de ambos (SIN las tropas) pueden viajar a la Abadía Real (2.13) desde **CUALQUIER** ciudad por un coste total de 2 movimientos.

Podere y efectos de la Abadía

- Protege a los Nobles de la **REBELIÓN (10.1)**, pero no a las tropas.
- Protege a los Nobles de la **PLAGA (2.5)**, pero no a las tropas.
- Protege a los Nobles de la **JUSTICIA (10.4)**.
- Aunque se hayan visto afectados por la **HAMBRUNA (2.5)**, los visitantes de la Abadía siguen generando ingresos (3.1).
- La Abadía y su Molino no están sometidos al diezmo (2.8).
- Los Molinos de ciudades adyacentes ganan cada uno 1 chelín adicional.

Podere y limitaciones de la Abadesa

- La Abadesa recibe los ingresos de la Abadía y los Molinos que estén en la ciudad.
- La Abadesa puede intentar apaciguar una **REBELIÓN (10.1)** e iniciar una Intervención de la Iglesia en contra de los invasores (6.10) en la ciudad que ella ocupe.
- Para poder casarse o ser candidata a Reina (9.1), la Abadesa debe preguntar al Obispo o Arzobispo (depende de la región en la que esté la Abadía) si tiene su permiso para renunciar a su título. Si le da permiso, la Abadesa pierde su título. El Rey o la Reina puede dar inmediatamente este título a cualquier mujer Noble soltera de su elección; si no, la carta vuelve al mazo de Títulos Reales.
- La Abadesa puede gestionar varias Abadías.
- La Abadesa puede tener también un título de Lord (4.3).

Fase de batalla

Si la Abadía es atacada y pierde la batalla, puede ser saqueada. Una Abadía saqueada queda destruida y se retira del mapa. El atacante que provoca el saqueo obtiene 10 chelines, así como las reliquias de la Abadía que están colocadas en la carta del Noble (12.0).

El Noble que lidera el saqueo queda señalado con el marcador de **herejía** y es vulnerable a **JUSTICIA (10.4)**.

Destruir y reconstruir una Abadía

Una Abadía puede ser destruida por invasores (6.5), saqueo (7.10) o una **REBELIÓN (10.1)**. Pero la Abadía se puede reconstruir gratis en cualquier ciudad por su abadesa durante la siguiente fase de Compra.

2.14 OBISPO/ARZOBISPO (4 cartas)

Jugar al Obispo o al Arzobispo permite al jugador otorgar ese título a uno de sus hombres Nobles solteros que no sean cautivos. Ese hombre solo puede tener un título religioso a la vez.

Ej.: Godfrey es elegido como Arzobispo de Exeter. Su carta de Noble está sobre la carta de Obispo de Exeter cubriéndola parcialmente y debajo de la carta de Nombramiento de Obispo.



Inglaterra está dividida en 4 **Distritos Eclesiásticos**:

- Obispado de Exeter, que incluye South West y Wales.
- Arzobispado de York, que incluye Marches y North.
- Obispado de Norwich, que incluye la región Midlands.
- Arzobispado de Canterbury, que incluye la región South East.

Poderes y limitaciones

Los Obispos y Arzobispos:

- No se pueden casar o ser elegidos como Rey.
- Recaudan el diezmo del obispado o arzobispado que controlen (2.8).
- Pueden intentar apaciguar una REBELIÓN (10.1).
- Pueden intentar intervenir en una invasión (6.10).

Los Obispos y Arzobispos pueden tener también un título de Lord (4.3).

Nota: un título de Arzobispo puede jugarse en un Noble Obispo, lo que reemplaza su carta de Obispo, que es descartada.

2.15 PALOMA MENSAJERA (3 por jugador)

Las palomas mensajeras pueden jugarse en **cualquier momento** durante la partida.

En la misma ciudad, puedes cambiar cualquier cantidad de cartas y chelines con otro jugador.



Ambos jugadores pueden intercambiar información, chelines y cartas. Los jugadores deben respetar el límite de 3 cartas por mano.

En ciudades diferentes, un Noble que esté en una Fortaleza, Ciudad Amurallada o Abadía puede dar **1 carta y/o varios chelines** al Noble de otro jugador que esté en otra Fortaleza, Ciudad Amurallada o Abadía.

- Coloca lo que le vayas a dar al otro jugador boca abajo frente a ti y coloca la paloma mensajera encima.
- Anuncia a qué Noble se le mandarán.
- Lanza el dado D6, con los siguientes resultados:
 - 1-5: La paloma llega a su destino y le das al otro jugador la carta y/o los chelines.
 - 6: La paloma se ha extraviado. La carta es devuelta al remitente y los chelines van a la reserva.

Sin importar el resultado, el marcador de paloma mensajera se descarta del juego.

En este punto, tanto tú como el otro jugador puede decidir mandar otra paloma mensajera, pero tened en cuenta que cada uno solo tiene 3 palomas para toda la partida.

Fase 3: Ingresos

Existen 3 clases de monedas: las de bronce, de 1 chelín; las de plata, de 2 chelines, y las de oro, de 5 chelines.



Ingresos de los jugadores

Recaudad fondos de acuerdo con las listas que vienen a continuación. Nota: los jugadores experimentados pueden recaudar sus ingresos simultáneamente.

3.0 INGRESOS DE LOS LORES

- 1 chelín por cada ciudad, Fortaleza y Ciudad Amurallada que controles y que no esté bajo asedio (7.9).
- 2 chelines por cada Molino/Abadía adyacente a una ciudad que controles.
- 1 chelín extra por los Molinos/Abadías que estén en feudos afectados por COSECHAS ABUNDANTES y/o BUEN TIEMPO (2.7).
- 2 chelines por el título de Reina.

No se recaudan ingresos de los Molinos o Abadías de una ciudad asediada (7.9) ni de Molinos en una región con HAMBRUNA (2.5).

3.1 INGRESOS DE LA ABADÍA

Cada Abadía recauda:

- 2 chelines por cada Abadesa y Lord presentes en la Abadía.
- 3 chelines por cada miembro de la Familia Real en la Abadía.
- 3 chelines por cada reliquia que haya en la Abadía.
- 3 chelines si Excalibur está en la Abadía.
- 1 chelín extra por el Molino de la ciudad donde está la Abadía, y por cada Molino en ciudades conectadas por caminos y adyacentes a la ciudad de la Abadía, sin importar el propietario.

Nota: durante la HAMBRUNA, los visitantes arriba listados siguen generando ingresos.

3.2 INGRESOS DE IMPUESTOS

- El **tallage** (2.8) le genera al Lord que exige el impuesto 2 chelines por ciudad en el feudo (incluso si están controladas por otro jugador).
- El **diezmo** (2.8) hace que el ingreso de 2 chelines por Molino de los jugadores que controlan Molinos ahora pertenezcan al Obispo/Arzobispo que exige el impuesto.

Las Abadías y sus Molinos están exentas del diezmo.

Una vez que todos los jugadores recauden sus ingresos, las cartas de Fortuna se retiran del mapa.

3.3 PRESENCIA DE INVASORES

Si hay invasores en **algún lugar** de Inglaterra, el ingreso total de **TODOS** los jugadores se reduce a **la mitad, redondeando hacia arriba**.

Ej.: Los invasores han desembarcado en Marches en esta última ronda. El feudo de Marches normalmente genera un ingreso de 8 chelines para Jorge. Pero los invasores hacen que su ingreso pase de 8 a 4 chelines. David controla Wales, que le genera un ingreso de 7 chelines. Su ingreso ahora desciende a 4 chelines ($7/2 = 3,5$; redondeando hacia arriba).

3.4 TIERRA ARRASADA

Una vez que hayas recaudado tu ingreso, puedes destruir tus propios Molinos para obtener 2 chelines adicionales por cada Molino **destruido**. Puedes hacer esto para evitar que los enemigos conquisten o destruyan tus Molinos en la siguiente ronda, o simplemente porque necesitas dinero para comprar más tropas en la fase 4: Compras.

Fase 4: Compras

Antes de las compras de los jugadores, se pagan los **Rescates** (7.7) y los cautivos son liberados.

Cada jugador, en orden, compra y coloca todas las tropas, edificios y títulos que quiera y pueda permitirse comprar. Las tropas y los edificios están limitados a las unidades que vienen en el juego.

4.0 TROPAS



El **soldado** cuesta 1 chelín, añade 1 Punto de Fuerza en batalla, y se derrota de 1 golpe.

Los soldados son tropas de a pie al servicio de los Nobles, Obispos o Ciudades Amuralladas.



El **arquero** cuesta 2 chelines, añade 1 Punto de Fuerza en batalla, tiene ataque de proyectil (7.2), y se derrota de 1 golpe.

Los arqueros cambiaron las guerras medievales, restándoles importancia a los caballeros en el campo de batalla.



El **caballero** cuesta 3 chelines, añade 3 Puntos de Fuerza en batalla, y se derrota con 3 golpes.

Los caballeros fueron Nobles guerreros a caballo.



La **bombarda** cuesta 3 chelines, puede moverse con un ejército, cada una lanza un dado de batalla durante los ataques de proyectil y se destruye después de la batalla.

Las bombardas lanzaban grandes proyectiles redondos de piedra a las murallas de las ciudades enemigas.



La **catapulta** cuesta 5 chelines, no puede moverse, lanza un **total** de 2 dados de batalla (+F si dos están disparando), y solo se destruye después de la batalla.

Las catapultas fueron máquinas de asedio que lanzaban proyectiles gracias a un sistema de contrapeso. Fueron reemplazados por las bombardas cuando la pólvora se volvió más accesible.

Las unidades recién compradas se cogen del suministro del tablero de familia del jugador, y se colocan en las ciudades, Fortalezas, Ciudades Amuralladas o Abadías que controle el jugador.

No hay un límite sobre cuántas unidades puede contener una ciudad. Sin embargo, durante la **fase 4: Compra**, el jugador **sólo puede añadir hasta 4 nuevas unidades recién compradas a cada ciudad**.

Ej.: David controla la ciudad de Bristol con el Lord Henri, 4 soldados y 3 caballeros. Él quiere reforzar su ejército, así que compra 3 soldados y 2 caballeros por un total de 9 chelines (3 x 1 + 2 x 3). Sólo puede colocar 4 nuevos marcadores de tropas en una ciudad. Decide colocar 2 soldados y 2 caballeros en Bristol, y su último soldado en otra ciudad. El ejército de Bristol ahora consta de 6 soldados y 5 caballeros.

4.1 NIEBLA DE GUERRA

Los jugadores deben anunciar y enseñar las tropas que están comprando. Entonces, los jugadores colocan en secreto sus tropas bocabajo en el tablero, ocultando su tipo. Los jugadores solo revelan sus tropas al inicio de una batalla.

4.2 EDIFICIOS Y MOLINOS

Sólo puede haber un edificio (Fortaleza, Ciudad Amurallada o Abadía) y **un Molino** por ciudad. Un edificio y/o un Molino debe colocarse en una ciudad controlada por el jugador, o al lado de la misma.



Las **Fortalezas** cuestan 5 chelines y penalizan los ataques que se hagan contra la ciudad donde esté situada, quitándole 1 dado de batalla al atacante (7.4).

Quien controle las Fortalezas puede cambiar, pero sólo se pueden destruir con una **REBELIÓN** (10.1) o por invasores (6.5).



Los **Molinos** cuestan 3 chelines y producen un ingreso de 2 chelines por ronda.

Después de recaudar el ingreso de tus Molinos en la fase 3, puedes destruir algunos de esos Molinos para obtener otros 2 chelines por Molino (3.4).

Un Molino también puede destruirse por invasores (6.5), saqueo de los jugadores (7.10) o una **REBELIÓN** (10.1).

Recordatorio: si una Abadía ya se ha colocado en una ciudad, no puedes construir una Fortaleza ahí. Sólo se permite 1 edificio por ciudad, sin importar cuál sea.

4.3 TÍTULOS FEUDALES (ducado, condado y baronía)

Los miembros varones y mujeres de una familia pueden convertirse en **Lord** de una región que controlen. Un jugador puede comprar un Título Real si controla todas las ciudades en la región y al menos una de esas ciudades tiene una Fortaleza.

El coste de comprar un Título Real feudal es de **2 chelines** por ciudad de esa región.

- Una región con 4 ciudades es un ducado, y su título cuesta **8 chelines**.
- Una región con 3 ciudades es un condado, y su título cuesta **6 chelines**.
- Una región con 2 ciudades es una baronía, y su título cuesta **4 chelines**.

Ej.: la baronía de Marches tiene dos ciudades:

- Berwick
- Durham

Su título cuesta 4 chelines (2 ciudades x 2).



Gobierno: coloca la carta de Título Real feudal debajo de uno de tus Nobles a tu elección, levemente desplazada, mostrando la corona del título. Esta región ahora está gobernada y se denomina **feudo**. Vale 1 PV.

4.4 CIUDAD AMURALLADA



El jugador elige una Fortaleza de su feudo recién gobernado y gira la loseta de Fortaleza, mostrando la cara de **Ciudad Amurallada**.

Nota: las Ciudades Amuralladas **no se pueden comprar**. Solo se obtienen cuando se adquiere un nuevo título feudal. Un feudo nunca puede tener más de una Ciudad Amurallada.

4.5 LA VOLUNTAD DE LOS REYES

Si hay un Rey o Reina, pueden decidir dar, sin coste, durante esta fase y a cualquier Noble, un título feudal sin reclamar, si la familia de ese Noble controla todas las ciudades de la región y al menos una de esas ciudades tiene una Fortaleza.



4.6 VARIOS TÍTULOS

Un Noble puede tener varios títulos, y suele conservarlos hasta su muerte. Ej.: Lord Henri, **Duque de Midlands**, **Barón de Marches** y **Arzobispo de Canterbury**.

Si un Lord tiene muchos títulos feudales, puede transferir uno de ellos a otro Noble **de su misma familia** durante la fase de Compra, pero el Lord debe quedarse con el título del mayor feudo para él. El orden de más grande a más pequeño:

Ducado > Condado > Baronía

4.7 PÉRDIDA DE TÍTULO FEUDAL

Si otra familia gana control sobre la Ciudad Amurallada de un feudo, adquieren el título feudal para ellos, otorgándose a uno de los Nobles de su familia.

4.8 MUERTE DE UN NOBLE

Cuando un Noble muere (batalla (7.5), REBELIÓN (10.1), ASESINATO (10.3), JUSTICIA (10.4) o PLAGA (2.5)), su carta de Personaje, marcador y Sirviente **son retirados de la partida**.

Título feudal: si el noble que ha muerto tenía título feudal, se transfiere a otro noble disponible de su familia.

Si el Lord era el último Noble vivo de la familia y estaba casado con un Noble de otra familia, el título feudal pasa a su **cónyuge**. Si hay tropas en la Ciudad Amurallada del feudo cuyo título feudal es ahora del cónyuge, todas esas tropas se cambian por el mismo número de tropas de la familia del cónyuge, o tantas como haya disponibles.

Si el Lord era el último Noble vivo de su familia y no estaba casado, el título feudal vuelve al mazo de títulos.

Este título puede recuperarse (sin coste) por su familia en cuanto nazca un nuevo Noble (2.11), si la familia todavía controla la Ciudad Amurallada de ese feudo.

Título Eclesiástico: el título de Obispo, Arzobispo o Abadesa se coloca en el mazo de Personaje, que se baraja inmediatamente.

Las Abadías asociadas en el tablero permanecen en su sitio.

4.9 LA FORTALEZA REAL

La Fortaleza Real cuesta 5 chelines.

La Familia Real (*ver glosario*) puede construir esta Fortaleza en **CUALQUIER** ciudad independiente o en una ciudad controlada de una región sin gobernar.

Sin embargo, si la ciudad es parte de un feudo, su Lord **debe dar su consentimiento** a la Realeza para que pueda construir la Fortaleza Real.

Colocar una Fortaleza Real le otorga a la Familia Real control sobre la ciudad, que ya no será parte de esa región. Las ciudades que queden de esa región pueden convertirse en un feudo con el mismo coste de título (4.3), pero no incluirá la ciudad de la Fortaleza Real.

Solo la Familia Real puede colocar nuevos Nobles o tropas en su Fortaleza Real.

Si el Soberano cambia, las tropas de la Fortaleza Real cambian de bando. Reemplázalas con las tropas del nuevo Soberano (las que haya disponibles).

Durante la **fase 5: Movimiento**, la Familia Real, sus guardias reales y los Nobles de cada familia (SIN las tropas) pueden moverse a la Fortaleza Real desde **CUALQUIER** ciudad por un coste de 2 movimientos.

La Fortaleza Real puede destruirse por una REBELIÓN (10.1) o por invasores (6.5). No puede convertirse en Ciudad Amurallada y luego convertirse en una Fortaleza normal si la conquista otra familia.



Fase 5: Movimiento

En orden de turno, los jugadores mueven todos sus Nobles que no estén capturados y sus tropas.

5.0 MOVIMIENTOS

El movimiento se realiza a través de los caminos que conectan ciudades. Moverse de una ciudad a otra adyacente se considera **un movimiento**.

Los Nobles pueden realizar hasta **2 movimientos** durante la fase de movimiento. Pueden moverse a una ciudad y después volver adonde empezó, o puede moverse a 1 o 2 ciudades conectadas.

Las tropas nunca se mueven por sí mismas, sino siempre con un Noble. Las tropas son manejadas por el Noble, que las coge y las suelta a medida que se mueve. Una vez que las tropas ya se han movido con un Noble, no pueden moverse de nuevo con otro.



Ej. 5-A: Las líneas que se muestran arriba son los caminos entre ciudades. David mueve al Noble William y a 3 arqueros de Oxford a London (movimiento 1). Deja 1 arquero en London, y mueve a William y a los otros 2 arqueros a Canterbury (movimiento 2). William y todos los arqueros ya han usado todos sus movimientos de esta ronda.

Un Noble y sus tropas pueden moverse dentro de una ciudad, ya sea ocupada o no.

Si un Noble quiere pasar a través de una ciudad que ya esté ocupada por otra familia, debe obtener el permiso de esa familia para poder pasar (incluso si son aliados).

Si la otra familia le da permiso, el Noble puede continuar moviéndose en cualquier dirección, si el Noble aún tiene un movimiento disponible.

Si la otra familia no da permiso, el Noble **puede** volver a la ciudad de la que vino (si aún tiene un movimiento disponible). De lo contrario, el Noble debe permanecer en la **periferia de la ciudad**. ¡El Noble **NO** puede abandonar a sus tropas yéndose sin ellas!

Periferia de la ciudad: es el camino que lleva a la ciudad. Las unidades que estén en la periferia de la ciudad se consideran «EN la ciudad» pero no en su Fortaleza o en el centro de la ciudad. Pueden empezar batallas (7.0) o asedios (7.9) más adelante.

Cuando el Noble se mueve y entra en una ciudad con una Fortaleza, Ciudad Amurallada o Abadía, necesita el permiso del propietario para entrar, incluso si es aliado. Una vez que le conceden permiso, las unidades del Noble están dentro y pueden ayudar al propietario a defender... ¡o podrían atacar a las tropas del propietario sin tener que superar sus defensas! Si el permiso no se concede, las tropas permanecen en la periferia de la ciudad.

Después de terminar el movimiento, las tropas enemigas que quedan en la ciudad no necesariamente combatirán. Si alguna de las partes quiere iniciar una batalla, lo anunciará, y esta empezará en la **fase 7: Batallas**.

Si un jugador se mueve después de que las tropas enemigas hayan entrado en su ciudad, el jugador puede salir de la ciudad por cualquier camino, excepto por el camino por el que entraron las tropas enemigas (a menos que el oponente le dé permiso al jugador para pasar a través de sus tropas, o el jugador juegue una carta de PASADIZO (10.2)).

Un Noble y sus tropas no pueden abandonar una Fortaleza o una Ciudad Amurallada si está bajo asedio (7.9) excepto si el jugador que esta asediando le da permiso, o si el jugador juega una carta de PASADIZO.

Si los ejércitos enemigos de una ciudad no entraron en batalla a ronda **anterior**, no necesitan permiso para continuar moviéndose en **esta** ronda.



Ej. 5-B: Cristina quiere hacerse con el control de London. Mueve a Lord Lucia, acompañada de 2 caballeros, de Winchester a Canterbury (movimiento 1), que está controlada por Jorge, y le pide permiso a este para atravesarla e ir a London (movimiento 2A). Jorge no se lo concede. Lucia puede quedarse en la periferia de Canterbury, donde sus tropas podrían iniciar una batalla contra los soldados de Jorge en la siguiente fase de batalla. Si ninguno de los dos empieza una batalla, Lucia podría esperar hasta la siguiente ronda para atravesar Canterbury sin tener que pedir permiso. También podría mandar de vuelta el ejército a Winchester (movimiento 2B). Si Jorge hubiera dado permiso, Lord Lucia habría estado obligada a completar su movimiento hacia London.

Movimiento Real

Cualquier miembro de la Familia Real, sus guardias reales (13.1) y los Nobles de ambas familias (SIN las tropas) pueden viajar a la Abadía Real (2.13) o a la Fortaleza Real (2.13) desde CUALQUIER ciudad por un coste total de 2 movimientos.

5.1 CONTROLAR UNA CIUDAD

Una ciudad puede ser **independiente** o estar **controlada** por un jugador. ¡El control de la ciudad no se puede compartir!

Al principio de la partida, la mayoría de las ciudades son independientes. Cuando un jugador ocupa una ciudad con Nobles y/o tropas, pasa a ser de su control.

En el ejemplo 5-A, David controla las ciudades de London y Canterbury después de moverse. Pero deja vacía Oxford, así que no la controla. Debería haber dejado un arquero en Oxford, porque su familia necesitará controlar todas las ciudades de la región South East para poder comprar su título feudal.

Un Noble sin tropas puede entrar en una ciudad independiente y controlarla, pero es vulnerable a que los ejércitos enemigos lo capturen o que muera inmediatamente por una REBELIÓN (10.1).

Los Nobles enemigos sin tropas pueden ocupar la misma ciudad, pero el primero que llega es el que la controla.

Si ejércitos, ya sean aliados o enemigos, entran en una ciudad independiente, el primero en llegar es el que la controla. Los jugadores que lleguen más tarde dejan sus unidades en el camino de la periferia de la ciudad, indicando así que ellos no controlan la ciudad.

Transferir control: un jugador puede transferir el control de una ciudad a un oponente en cualquier momento, excepto durante una batalla. El jugador mueve su ejército a un camino de la periferia de la ciudad, y el oponente mueve su ejército adentro de la ciudad.

5.2 DESFILE

Un Desfile es una batalla que se realiza durante la **fase 5: Movimiento**.

En orden de jugador, pueden hacer Desfile para:

- Salir de una ciudad con una Fortaleza o Ciudad Amurallada asediada, o
- Pasar a través de una ciudad ocupada por un oponente, o
- Realizar un ataque sorpresa en una ciudad.

Para el Desfile, el jugador forma un ejército exclusivamente compuesto de Nobles y caballeros.

Una batalla de Desfile se resuelve inmediatamente durante la fase de Movimiento, no durante la de Batallas. **Nota:** usa las reglas para el ataque cuerpo a cuerpo de la **fase 7: Batallas (7.3)** para resolver una batalla de Desfile.

Si un jugador desfila hacia una Fortaleza o Ciudad Amurallada que está defendida, el Desfile puede pasar a través de la ciudad sin permiso, a menos que el defensor decida dejar sus posiciones defensivas en la Fortaleza o la Ciudad Amurallada para participar en el Desfile sin ningún beneficio defensivo.

Si el ejército del Desfile gana una batalla, debe continuar su movimiento (si tiene disponible), sin tener que volver a pedir permiso para pasar. Sin embargo, debe dejar atrás un caballero para que ocupe la ciudad recién conquistada.

Nota: los caballeros y Nobles del ejército del Desfile son las únicas unidades que se pueden mover. El resto debe quedar detrás, y no toma parte en los Desfiles.

5.3 DEFENDERSE DE UN DESFILE

Cada defensor de un Desfile recibe un bonus de golpe de +1F por CADA dado de batalla que lance.

Nota: el dado de batalla se explica en la sección 7.1.

En el ejemplo 5-B, Jorge no le da permiso a Lucia para pasar a través de Canterbury, así que Lord Lucia decide entrar en la ciudad por la fuerza. Ella y sus caballeros entran en Canterbury e inician un Desfile contra los soldados que están defendiendo. Lucia derrota al defensor, al que retira del mapa. Entonces, ella deja a un caballero para que controle Canterbury y entra junto con sus caballeros en London con su segundo movimiento.

Nota: un Desfile puede iniciarse desde la ciudad en la que los caballeros de un jugador empiezan a moverse, si las tropas de un oponente están en la periferia de la ciudad a lo largo de un camino que el jugador quiere atravesar.



5.4 MOVIMIENTO NAVAL

Cada una de las 6 regiones tiene una ciudad portuaria 🚢: Plymouth, Cardiff, Berwick, Whitby, King's Lynn y London.

Los Nobles y sus tropas que vayan a hacer un movimiento naval deben haber empezado la ronda en una ciudad portuaria, o haber sido comprados y colocados en esa ciudad portuaria esta ronda.

Los movimientos navales se realizan de una ciudad portuaria a otra, a una o dos regiones contiguas en el mar. Cada movimiento con el que entres en un nuevo mar cuenta como 1 movimiento.

Cuando un ejército llega a la ciudad portuaria de destino, puede moverse a otra ciudad si tiene algún movimiento disponible y si alguno de los ocupantes actuales le da permiso para pasar a través de la ciudad. Si no le conceden permiso, el ejército desembarcado permanece en la periferia del puerto de la ciudad.

Las tropas deben desembarcar siempre en una ciudad portuaria, y nunca pueden terminar sus movimientos navales en el mar.



Ej. 5-C: **1** Un ejército usa su primer movimiento naval para ir desde el puerto de Whitby (región IV) al puerto de King's Lynn (región V). Después, en su segundo movimiento, decide trasladarse hacia Coventry por el camino.

Ej. 5-D: **2** Un ejército zarpa desde el puerto de Whitby y usa un movimiento naval para ir a la región de mar V. Para su segundo movimiento, se mueve hacia la región de mar VI y desembarca en el puerto de London. Ya ha usado sus movimientos.

Ej. 5-E: **3** Un ejército puede usar un movimiento naval para ir del puerto de Berwick en la región de mar III, rodeando el norte de Scotland, al puerto de Cardiff en la región de mar II como su primer movimiento. Para su segundo movimiento, el ejército continúa por el camino a Harlech.

Ej. 5-F: Un ejército se mueve de Durham al puerto de Berwick como su primer movimiento. **NO** puede usar un movimiento naval como segundo movimiento.

Un ejército que llega a un puerto impide que el ejército de otro jugador salga del puerto sin su permiso.

5.5 TORMENTAS

Está prohibido usar un movimiento naval para entrar o salir de una región que tenga TORMENTAS (2.5).

Fase 6: Invasores

6.0 EJÉRCITOS INVASORES

Los invasores representan bandos que no son jugadores, y que quieren atacar la Inglaterra medieval.

Nota histórica: la Inglaterra medieval enfrentó muchas amenazas, tanto internas como externas, entre los siglos XII y XV. Algunos ejemplos son: la Guerra de los Barones, la Conquista de Wales, las Guerras de la Independencia de Escocia y la Guerra de los Cien Años.

Los marcadores de invasores tienen dos caras. Una de ellas muestra los soldados nórdicos iniciales, y la otra muestra los normandos, más tardíos. Tú eliges qué lado prefieres usar. Un **ejército invasor** consiste en **1 líder** y **5 soldados de infantería**. Hay 4 ejércitos invasores con bordes negros, cada ejército con escudos o símbolos de clan únicos.



6.1 REFUERZOS

Al inicio de esta fase, cada líder que ya esté en Inglaterra y que no esté cautivo recluta a 3 soldados de infantería, si tiene disponibles. Estos soldados de infantería se colocan en la ciudad con su líder.

Nota: cada ejército puede tener como máximo 5 soldados de infantería, y no puede admitir soldados de infantería de otro ejército.

6.2 DESEMBARQUE INVASOR

En cada región de mar con una carta de INVASIÓN, lanza 1 dado de batalla para determinar el número de ejércitos invasores. **Cada F** es un ejército invasor (1 líder y 5 soldados de infantería) que desembarca en tu ciudad portuaria. Las INVASIONES de la ronda 1 se retrasan hasta la ronda 2.

Ej. 6-A: El dado de batalla ha dado como resultado **FFF**, así que 3 ejércitos invasores desembarcan en la ciudad portuaria. Los ejércitos invasores se colocan, si están disponibles. Nunca puede haber más de 4 ejércitos en el mapa. Si la tirada no muestra ninguna **F**, es una falsa alarma y la carta de INVASIÓN se descarta.

Tormentas: si hay una carta de TORMENTAS en la región, la INVASIÓN se retrasa hasta la siguiente ronda dejando la carta de INVASIÓN el mar de la región. El dado de batalla no se lanza en esta ocasión.

Plaga: si la INVASIÓN llega a una región con PLAGA, retira la mitad de los marcadores de los soldados de infantería (redondeando hacia abajo). Después, lanza el dado D6 para el líder: si sacas **1, 2 o 3, él muere**.

6.3 MOVIMIENTOS

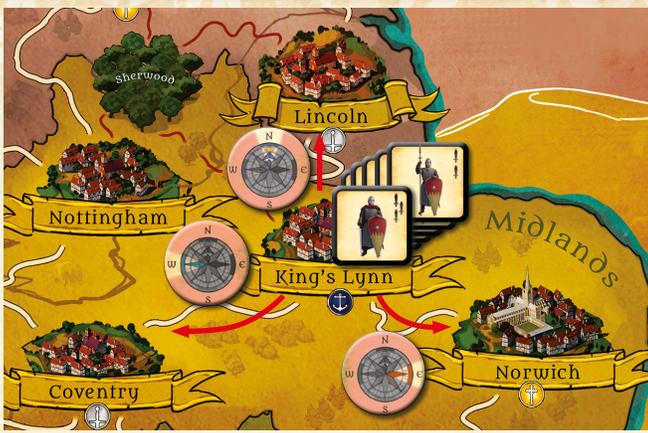
Los **líderes invasores** se comportan como los jugadores Nobles. Tienen dos movimientos y deben estar presentes para mover a sus soldados de infantería. Si hay varios ejércitos invasores en diferentes regiones del mapa, se mueven y atacan en orden del número de la región.

Un ejército invasor se lleva consigo **todos** sus soldados de infantería cuando se mueve a una ciudad adyacente, sin dejar ninguno atrás. Si hay más de un camino que sale de su ciudad, para escoger a qué dirección se moverá el ejército, tendrás que elegir sin mirar un marcador de **Brújula**. Cada uno de estos marca uno de los puntos cardinales: norte, sur, este y oeste. Si esa dirección no tiene camino, elige al azar otro marcador de Brújula.



Si el primer movimiento de un ejército invasor le lleva a una ciudad sin tropas o Nobles de ningún jugador, cualquier edificio o reliquia es destruida automáticamente (6.5), y usarán su segundo movimiento para ir a una dirección al azar que marque la brújula.

Si hay varios ejércitos invasores en la misma ciudad, realiza los movimientos de cada ejército por separado, de uno en uno.



Ej. 6-B: Un ejército invasor desembarca en el puerto de King's Lynn. Si se ha sacado la brújula del norte, el ejército se moverá al norte, a Lincoln. Si saca el oeste, el ejército se moverá a Coventry. Si saca la del este, el ejército se moverá a Norwich. Y, si saca la del sur, se descarta ese marcador y se roba otro.

6.4 BATALLAS

Los invasores se mueven y **entran inmediatamente en batalla (7.0)** con las tropas de los jugadores que se encuentren si los superan en número (los Nobles, bombardas y catapultas no se cuentan entre el número de tropas del jugador).

Si los invasores no superan en número a las tropas defensoras, las ignoran, y si les queda algún movimiento disponible, se mueven a otra ciudad. Para hacerlo, no necesitan pedir permiso.

Ej. 6-C: Un líder invasor y 4 soldados de infantería atacan una ciudad que Cristina tiene ocupada con su Lord Lucia, **2 caballeros, 1 arquero, 1 soldado y 1 catapulta**. Cristina tiene 4 tropas (las que están en negrita), así que, como los invasores la superan en número, **ella ataca!**

Para poder atacar una Fortaleza o una Ciudad Amurallada, los invasores deben superar en número a las tropas defensoras y poder tirar al menos un dado de batallas (7.3). Si no se da el caso, los invasores avanzarán si tienen algún movimiento disponible. De lo contrario, dejan de moverse y se quedan en la periferia de la ciudad (5.0).

Los invasores pueden aprovecharse de una carta de PASADIZO (10.1) jugada por otro jugador.

Ej. 6-D: Los invasores desembarcan en una ciudad portuaria con 5 soldados de infantería y su líder, es decir, 6 unidades de batalla en total. Atacarán la ciudad portuaria si solo hay de 1 a 5 tropas defensivas en la ciudad. Sin embargo, hay 6 tropas en la ciudad, así que los invasores se van inmediatamente a otra ciudad.

Si en algún momento de la batalla los invasores tienen menos unidades que los defensores, dejan de pelear y se van a otra ciudad si tienen un movimiento disponible; de lo contrario, se quedan en la periferia de la ciudad.

Varios ejércitos invasores o de jugadores: si hay varios ejércitos invasores en la misma ciudad, se unirán para luchar juntos en la batalla.

Si varios ejércitos de jugadores ocupan una ciudad, los invasores iniciarán una batalla con cada jugador, uno detrás de otro, en orden de jugador, siempre y cuando los invasores superen en número a cada ejército. Una vez que las tropas del jugador son derrotadas, los invasores atacan al siguiente jugador. Si los invasores ya no superan en número, dejan de luchar y se van a la siguiente ciudad, si tienen un movimiento disponible.

En la batalla, el líder de los invasores es el último en retirarse, cuando ya no quedan más soldados de infantería. Los soldados de infantería invasores cuyo líder haya sido asesinado (10.3) se unirán a otro líder invasor que esté en su ciudad para moverse y luchar junto a él.

6.5 INVASORES DESTRUYEN EDIFICIOS Y RELIQUIAS

Si los invasores derrotan todas las defensas de una ciudad, destruyen y devuelven al suministro cualquier Molino, Abadía, Reliquia y Fortaleza.

Los invasores siempre aceptan la rendición de los oponentes, y los liberan a cambio de un rescate (7.7). La liberación es automática si los invasores dejan Inglaterra.

6.6 INVASORES TOMAN UNA CIUDAD AMURALLADA

Si los invasores ganan control sobre la Ciudad Amurallada de un feudo (4.4), ese jugador pierde el título de feudo y un Punto de Victoria. La carta de título vuelve al mazo. El ejército invasor más fuerte **permanece en esta Ciudad Amurallada** y nunca más saldrá. Para recuperar la carta de título feudal, esta Ciudad Amurallada debe ser reconquistada.

6.7 CAUTIVOS DE INVASORES Y RESCATES

Los invasores pueden tomar cautivos en batalla (7.6). El marcador del Noble cautivo está tumbado al lado del ejército invasor y lo sigue. Los invasores liberarán a un cautivo a cambio de un rescate de 2 chelines, más otros 2 chelines **por** título que tenga.

Ej. 6-E: Lord Henri, **Duque** de Midlands, **Barón** de Marches y **Arzobispo** de Canterbury tendría un rescate de 8 chelines.

6.8 REPLIEGUE DE LOS INVASORES

Después de lanzar cualquier dado de batalla (7.5), si los invasores no siguen superando a sus oponentes en número, dejan de luchar y se van a otra ciudad si aún les queda un movimiento disponible. Si no tienen más, se quedan en la periferia de la ciudad y podrían ser atacados por los jugadores en la **fase 7: Batallas**.

6.9 LOS INVASORES DEJAN INGLATERRA

Solos en el puerto: un ejército invasor que entra de una ciudad del interior a una ciudad portuaria en la que **no haya tropas ocupantes** debe dejar inmediatamente Inglaterra, y se retira del mapa. Esta acción no requiere un movimiento extra. Cualquier cautivo es liberado en el puerto. Si las tropas del jugador ocupan el puerto, ocurre una batalla. Si los invasores destruyen todas las tropas del puerto, los invasores también tendrán que dejar Inglaterra.

Impuesto danés: en cualquier momento de la **fase 6: Invasores**, un Noble no cautivo y que esté en la misma ciudad que el ejército invasor puede pagarle 5 chelines para que dejen Inglaterra. El ejército entero que esté en esa localización se retira del mapa, y se liberan los cautivos. Los chelines se devuelven a la reserva común. Varios jugadores pueden unirse para pagar el impuesto danés, pero deben transferir todos los chelines al Noble de un jugador (2.15).

6.10 INTERVENCIÓN DE LA IGLESIA

El Clero (Obispo, Arzobispo y Abadesa) en la misma ciudad que un líder invasor puede intentar intervenir. Lanza el D6:

- **1, 2 o 3:** el ejército invasor cesa sus agresiones y deja Inglaterra. Los marcadores de este ejército se devuelven a la caja, reduciendo así el número de invasores disponibles en el juego.
- **4, 5 o 6:** los invasores **asesinan al Clero (4.8)**.

6.11 EMBOSCADA

Los líderes invasores pueden ser tomados cautivos (10.5). El líder se retira del juego y sus soldados de infantería siguen a otro líder que esté presente en la ciudad.



6.12 ASESINAR AL LÍDER

Un líder invasor puede ser asesinado SIN ejecutor (10.3). Los soldados de infantería de ese líder siguen a otro líder que esté en la misma ciudad, o se quedan donde están.

6.13 REBELIÓN

Los invasores son sujeto de REBELIONES (10.1) de la misma forma que las tropas de los jugadores.



Fase 7: Batallas

Los jugadores realizan esta fase en orden de jugador.

7.0 INICIAR BATALLAS

- Las batallas tienen lugar en ciudades donde haya tropas enemigas.
- Los jugadores oponentes no tienen por qué entrar en batalla y pueden declarar una tregua (7.8), que puede romperse en cualquier momento. *Nota: un jugador puede atacar a un aliado.*
- Una vez que se declara una batalla, ambas partes revelan sus tropas.
- Las tropas que no tengan Nobles no pueden declarar una batalla, pero se defenderán si se les ataca. Solo los Nobles pueden ser cautivos (7.6).
- Si se ha declarado una batalla, debe resolverse inmediatamente. El jugador activo puede seguir declarando batallas, resolviéndolas también inmediatamente.

Ataques aliados: si tres o más jugadores tienen tropas en una ciudad, algunos pueden decidir luchar juntos contra otro jugador oponente. Combinan sus tropas y el jugador con más Puntos de Fuerza (7.3) decide qué tropas reciben daño y qué Lores se llevan cautivos. ¡Los aliados pueden traicionarse en cualquier momento de la batalla, incluso cambiando de bando a mitad de la batalla!

Si solo hay Lores oponentes en una ciudad, no inician batalla. El primero en llegar a una ciudad mantiene el control sobre ella.

Ej. 7-A: David y Jorge tienen una alianza matrimonial (9.0) y ocupan Coventry juntos. Cristina mueve sus tropas a Coventry para atacar a David, y convence a Jorge de que se una a su bando, a lo que él acepta. Ambos combinan los Puntos de Fuerza de sus tropas (7.3) y derrotan al ejército de David, matando al cónyuge de Jorge en el proceso. Nota: esta es una manera sutil de ocuparse de un marido molesto. Jorge ya no es aliado de David.

7.1 PROGRESO DE LA BATALLA

Una ronda de batalla consiste en:

- **Ataques de proyectil** y
- **Ataques cuerpo a cuerpo**

Todos los **dados de batalla** son iguales y tienen las siguientes caras:

- 1 en blanco = **0 golpes**
- 2 con **F** = **1 golpe**
- 2 con **FF** = **2 golpes**
- 1 con **FFF** = **3 golpes**



Durante la batalla, sólo se usan y lanzan los dados de batalla.

Un jugador lanza los dados blancos de batalla, y su oponente los dados negros de batalla.

7.2 ATAQUES DE PROYECTIL

Hay tres tipos de ataques de proyectil: catapultas, bombardas y arqueros/ballesteros.

Los ataques de cada tipo de proyectil se ejecutan y ambos bandos sufren pérdidas **simultáneamente**, antes de que el siguiente tipo se inicie.

Las catapultas y las bombardas solo pueden ser disparadas si al menos un soldado está en la ciudad con ellas. De lo contrario, no se pueden usar. Si solo hay catapultas, bombardas y/o Nobles en la ciudad, no proporcionan ninguna defensa. Las catapultas y bombardas pueden, o ser destruidas, o ser adquiridas por el bando atacante, reemplazando los marcadores por los suyos. Los Nobles son capturados.

Los ataques de catapultas y bombardas no se ven afectados por las penalizaciones de las Fortalezas o Ciudades Amuralladas defensoras (7.4).

Catapultas:

Lanza 2 dados de batalla para un ataque de catapulta.

- Cuenta el número total de golpes que han salido en los dados. El oponente sufre pérdidas (7.5).
- Si dos catapultas atacan juntas, la segunda añade 1 golpe **1F** al resultado de los dados de combate de la primera catapulta.

Las catapultas **no se pueden mover** de las ciudades en las que han sido construidas.

Bombardas:

Lanza 1 dado de batalla por cada bombardas.

- Cuenta el número total de golpes que han salido en los dados. El oponente sufre pérdidas (7.5).
- La cara **en blanco** del dado significa que una bombardas atacante **explota**. Por cada cara en blanco que salga, retira una bombardas y un soldado atacantes y devuélvelos a la reserva.



Las bombardas **se pueden mover** con un ejército.

Destrucción táctica: un jugador puede destruir sus propias catapultas y bombardas al final de una ronda de batalla, si aún le quedan tropas.

Nota: un jugador puede querer destruir sus propias catapultas y bombardas para:

- Que no caigan en manos enemigas.
- Tener la posibilidad de construirlas en otro sitio, ya que son limitadas.

Botín del ganador:

El ganador de una batalla puede destruir o quedarse las catapultas y las bombardas del oponente, reemplazando los marcadores por los suyos.

Arqueros y ballesteros:

Lanza 1 dado de batalla para TODOS los arqueros/ballesteros atacantes.

- Cuenta el número total de golpes que han salido en los dados. El oponente sufre pérdidas (7.5).
- Añade **1F al dado** si **más** de 2 arqueros o ballesteros están disparando.
- Atacar una **Fortaleza** requiere al menos **2** arqueros o ballesteros, y una **Ciudad Amurallada**, al menos **3** arqueros o ballesteros.

Seleccionar a un Noble como objetivo: los arqueros y ballesteros pueden elegir apuntar a un Noble oponente o un líder invasor en lugar de a las tropas. La elección debe anunciarse antes de lanzar el dado de batalla.

- Si saca **FFF**, asesina al Noble o líder objetivo, que es retirado del mapa (4.8).
- Los demás resultados del dado significan que **NO** hay pérdidas.



Ej. 7-B: David ha asediado a Jorge en su Ciudad Amurallada de London. Es el turno de David, que ataca con 2 catapultas, 1 bombardas, 2 arqueros y 1 soldado. Jorge tiene 2 bombardas, 3 arqueros y 2 soldados.

Primero, David ataca con sus catapultas, lanzando 2 dados de batalla, con los resultados FF y F, es decir, 3 golpes en total. La segunda catapultas incrementa a un total de 4 golpes. Jorge retira 3 arqueros y 1 soldado.

Los siguientes en la fila son las bombardas. David tiene una y Jorge tiene dos. Cada uno lanza 1 dado de batalla por bombardas. David saca F, destruyendo al último soldado de Jorge. Al mismo tiempo, Jorge sacó F y una cara un blanco con sus dos bombardas.

Una de sus bombardas explota, y es retirada y devuelta a la reserva. A Jorge no le quedan más soldados, así que no puede perder nada más. David retira uno de sus arqueros.

Por último, los arqueros/ballesteros disparan. A David aún le queda 1 arquero, pero necesita al menos 3 para poder penetrar la Ciudad Amurallada y, por tanto, no lanza ningún dado.

En el siguiente ataque cuerpo a cuerpo, a Jorge solo le queda su bombardarda y un Noble. El Noble no ofrece resistencia a las tropas de David, y se lo llevan cautivo. David se adueña de la bombardarda de Jorge, reemplazándola con uno de los marcadores de bombardarda de su color.

Terminan los ataques de proyectil, y empiezan los ataques cuerpo a cuerpo.

7.3 ATAQUES CUERPO A CUERPO

Los ataques cuerpo a cuerpo se ejecutan y ambos bandos sufren pérdidas simultáneamente.

Cada bando suma sus **Puntos de Fuerza (PF)**.

El jugador recibe:

- 1 PF por **soldado**
- 1 PF por **arquero**
- 2 PF por **ballestero**
- 3 PF por **caballero**
- 1 PF por **hombre Noble**
- 1 PF por **mujer con título de Lord**

El invasor recibe:

- 2 PF por **soldado de infantería**
- 3 PF por **líder**

El total de PF de un bando determina el número de dados de batalla que ese jugador puede lanzar.

- 1 a 6 PF 
- 7 a 12 PF 
- 13 o más PF 

Los aliados en batalla combinan sus PF para determinar sus dados de batalla.

Excalibur añade **1F** de daño al resultado **total** de los dados de batalla en las tiradas de combate cuerpo a cuerpo de su bando.

Durante una batalla, un jugador lanza los dados blancos de batalla, y su oponente los dados negros de batalla.

7.4 PENALIZACIONES A LOS ATACANTES CUERPO A CUERPO

- -1 dado de batalla () si el defensor está en una **Fortaleza**.
- -2 dados de batalla () si el defensor está en una **Ciudad Amuralla**.

¡Una carta de PASADIZO (10.2) jugada por el atacante cancela todas las penalizaciones del atacante en esa batalla!

Las penalizaciones del atacante no aplican cuando el ejército que ocupa una Fortaleza o una Ciudad Amurallada ataca al oponente que lo asedia.

Ej. 7-C: David ocupa una Fortaleza y es atacado por Jorge, que tiene un ejército con 15 PF. Como tiene 15 PF, tira 3 dados de batalla. Pero como está atacando una Fortaleza, que aplica una penalización de 1 dado de batalla, Jorge ataca solo con 2 dados de batalla.

7.5 ASUMIR PÉRDIDAS

Los jugadores lanzan los dados de batalla y ambos bandos sufren pérdidas simultáneamente. Cada jugador elige cuál de sus unidades va a perder, pero debe perder tantos PF como sea posible. *Nota: ataques a aliados, ver 7.0.*

Los resultados de los dados de batalla representan el número de golpes sufridos en la batalla (7.1).



Cada marcador de tropa muestra tantas espadas  como golpes se necesitan para derrotarlo. A continuación se listan:

- **Soldado:** 1 golpe
- **Arquero:** 1 golpe
- **Ballestero:** 2 golpes
- **Caballero:** 3 golpes
- **Noble:** 1 golpe
- **Soldado de infantería invasor:** 2 golpes
- **Líder invasor:** 3 golpes



Nota: un caballero solo puede ser derrotado si se sacan 3 o más golpes en los dados. Si se saca 1 o 2 golpes, no afectan en nada al caballero.

Todos los golpes que puedan recibirse, deben recibirse.

Los jugadores pueden elegir que, entre sus bajas, haya una mezcla de soldados y caballeros. Las **tropas derrotadas** se devuelven al suministro del jugador. Los **Nobles asesinados** se retiran del juego (4.7).

Los Lores solo serán objetivos de los golpes si todas las tropas han sido derrotadas. Así que si hay golpes insuficientes para derrotar al último caballero, el Lord no recibe daño, incluso si quedan 1 o 2 golpes.

Ej. 7-C, continuación: Jorge lanza 2 dados de batalla, que muestran F y FFF, un total de 4 golpes. David lanza a la vez. Sus 2 soldados y 3 caballeros tienen un total de 11 PF = 2 dados de batalla. Obtiene como resultado FFF y FF = 5 golpes.

David no tiene elección, y debe retirar 1 soldado y 1 caballero para corresponder a los 4 golpes. Jorge retira 2 soldados y 1 caballero.

Las tropas permanecen en ambos lados. Jorge quiere continuar con la batalla, así que comienza una nueva ronda de batalla con ataques de proyectil.

Capturar Nobles: los Nobles son llevados cautivos cuando todas sus tropas son derrotadas y no hay más golpes que recibir (7.6).

Ej. 7-D: Cristina es atacada y tiene las siguientes unidades defensoras: Lord Anabel, Lord Herbert, 1 soldado y 1 caballero.

Si su oponente lanza:

- 1 o 2 golpes: el primer golpe derrota al soldado. El segundo golpe es ignorado, porque se requieren 3 golpes para derrotar al caballero, y los Lores no son afectados hasta que todas las tropas sean derrotadas.
- 3 golpes: el caballero es derrotado, y el soldado y los Lores no son afectados. (Si hubiera 1 caballero y 3 soldados, el jugador podría elegir qué tropa querría retirar).
- 4 golpes: el soldado y el caballero son derrotados, y ambos Lores son llevados cautivos.
- 5 golpes: todas las tropas son derrotadas, un Lord es asesinado, y otro Lord es llevado cautivo.
- 6 golpes: todas las tropas son derrotadas y ambos Lores son asesinados.

Recordatorio: las catapultas y las bombardas solo pueden ser destruidas al final de una batalla, o cuando un jugador destruye las suyas propias al final de una tirada de batalla, si aún le quedan tropas (7.2).

Nobles, catapultas y bombardas sin tropas en una ciudad son capturados inmediatamente por un ejército oponente.

7.6 CAUTIVOS

Cuando un Noble es llevado cautivo, coloca su marcador en la carta de Noble del captor o en el marcador del líder invasor que lo ha capturado. Los cautivos aún cuentan en el límite de Nobles de un jugador. El cautivo está ahora bajo el control del captor, y se mueve con él.

Las tropas y los soldados de infantería **sin** un Noble o líder no pueden llevar cautivos; en su lugar, los asesinan inmediatamente (4.8).

Un cautivo mantiene sus títulos y sus ingresos, pero no puede ser candidato a Rey, ni votar en elecciones ni en el Parlamento.

El Noble cautivo todavía podrá cobrar los impuestos asociados a sus títulos (¡para pagar su rescate, por ejemplo!).

Cautivo seguro: una vez cautivo, un Noble no puede ser asesinado por sus captores, a menos que se juegue una carta de ASESINATO (10.3), ¡incluso por otro jugador!

Si la Reina es capturada, el Príncipe de Wales todavía puede entrar en juego, pero es cautivo junto con su madre.

Escapar: un cautivo puede escapar usando una carta de PASADIZO (10.2), incluso si es jugada por otro jugador.

Cautivos liberados: un cautivo puede ser liberado por su captor por cualquier razón, incluido el pago de un rescate (7.7).

Un cautivo es liberado si todas las tropas de su captor son derrotadas en una batalla, si el captor es asesinado (10.3), o si un captor invasor deja Inglaterra (6.9, 6.10).

El marcador del cautivo liberado es colocado en una de las Fortalezas o Ciudades Amuralladas de su familia, o con uno de los Nobles de su familia.

7.7 RESCATE

Los rescates se pagan al principio de la fase de Compras (4.0), antes de cualquier otra compra, incluidas nuevas tropas, edificios o títulos. El rescate por un cautivo es **2 chelines, más 2 chelines adicionales por cada título** que posea.

Ej. 7-E: Un Lord que es Obispo y Barón valdrá 6 chelines.

Pagar un rescate es **obligatorio** si el jugador tiene suficiente dinero para pagar el precio completo al principio de la fase de Compras. El captor **debe aceptar** la suma total del rescate durante la fase de Compras y debe liberar al cautivo.

Sin embargo, un captor puede aceptar o rechazar una suma inferior del rescate (negociar para un rescate menor no requiere paloma mensajera).

Si el jugador no tiene suficientes chelines para pagar el rescate completo, puede usar todos sus chelines para otras compras.

Ej. 7-F: Jorge tiene **cautivo** a Lord Henri, que es de **David**. Su rescate es 6 chelines. Al principio de la fase de Compras, **David** tiene 5 chelines. Intenta negociar para pagar menos de 6 chelines, pero, si Jorge no acepta, David no podrá pagar el rescate y Lord Henri seguirá cautivo.

Sin embargo, si David tuviera 10 chelines y no consiguiera convencer a Jorge para pagar menos de 6 chelines, deberá pagar el rescate completo y Jorge debe aceptar y liberar a Lord Henri.

El marcador de un **Noble liberado** se coloca en una de las Fortalezas o Ciudades Amuralladas de su familia, o con uno de los Nobles de su familia.

7.8 FINAL DE LA BATALLA

Una batalla puede durar varias rondas de ataques de proyectil y de cuerpo a cuerpo. Una batalla termina de una de las siguientes maneras:

- **Victoria:** uno de los dos bandos es derrotado, y sus Nobles son asesinados o capturados.
- **Rendición:** al final de una tirada de batalla, un ejército puede rendirse. Todas las tropas que quedan del ejército que se rinde se quitan del mapa y sus Nobles son cautivos.
- **Retirada:** con una carta de PASADIZO (10.2), un defensor puede mover a sus Nobles y Nobles aliados fuera de la batalla a una ciudad adyacente. Cada Noble puede llevar a una de sus tropas con él. Todas las tropas que sobren deben quedarse en la batalla.
- **Tregua:** al final de una tirada de batalla, ambos bandos pueden declarar una tregua. Todos los Nobles y tropas de ambos ejércitos permanecen en la ciudad, y el jugador que originalmente controlaba la ciudad mantiene su control. Sin embargo, el control de la ciudad se puede transferir entre jugadores como parte del acuerdo de tregua.
- **Asesinato:** uno de los bandos no tiene Nobles, dejando a sus tropas sin líder. Al final de una tirada de batalla, el ejército enemigo puede decidir terminar la batalla.
- **Aniquilación:** si solo quedan Nobles en ambos bandos, todos permanecen en la ciudad y se termina la batalla. El control de las ciudades no cambia.
- **Punto muerto:** 3 tiradas seguidas de dados de batalla resultan en ninguna pérdida. Ambos ejércitos permanecen en la ciudad, y el control de la ciudad no cambia.

Nota: un jugador que ataca a un oponente en la seguridad de una Fortaleza o una Ciudad Amurallada puede decidir unilateralmente terminar la batalla. Ambos bandos permanecen en la ciudad. El oponente defensor puede continuar la batalla en su turno dejando la seguridad de su Fortaleza o Ciudad Amurallada y luchando a campo abierto.

7.9 ASEDIO

Empezar un asedio: un jugador que ataca una Fortaleza o Ciudad Amurallada defendida puede parar su ataque y declarar un asedio, después de cualquier tirada de batalla o si no tiene PF suficientes como para tirar ni 1 dado de batalla. El asediador coloca una catapulta, sacada de su reserva, hacia el ejército atacante (mostrando la cara «**En contrucción**»). *Nota: si el jugador no tiene catapultas disponibles en su reserva para colocarla, puede destruir una de sus catapultas en el mapa para colocar una en el nuevo lugar sitiado.*



Construir catapultas: en la siguiente ronda durante la fase 4: Compras, el asediador debe pagar 5 chelines para construir la catapulta, mostrando ahora la cara «**Activa**». El asediador puede colocar una segunda catapulta «Activa» pagando otros 5 chelines. Si el asediador no paga por ninguna catapulta, se retira del mapa y **el asedio termina**.



Asediados:

- La ciudad permanece bajo el control del jugador **asediado**.
- Las ganancias de la ciudad y los Molinos **no se consiguen**.
- Las tropas compradas **no pueden** ser colocadas en una ciudad asediada.
- Los nuevos Nobles **pueden** colocarse en una ciudad asediada (2.11).
- Las tropas y los Lores no pueden dejar una ciudad sin el permiso del asediador, a no ser que se juegue una carta de PASADIZO (10.2), o hagan un movimiento de Desfile (5.2).
- Pueden mover tropas adicionales directamente dentro de la Fortaleza o Ciudad Amurallada asediada desde una ciudad adyacente sin tener que luchar contra los asediadores.

Asediadores:

- Pueden mover tropas adicionales para unirse al ejército asediador.
- Pueden terminar el asedio en cualquier momento retirando todas las catapultas.
- Si no hay ningún Noble asediador presente, el asedio se termina automáticamente y todas las catapultas vuelven a la reserva.

Salida: los asediados pueden, en su turno, iniciar un combate cuerpo a cuerpo, pero eso implica perder la protección de la Fortaleza o la Ciudad Amurallada. Durante la salida, ningún bando puede usar las bombardas o las catapultas. La salida se realiza como batallas normales, excepto porque se salta la fase de proyectil. Después de una tirada de batalla, los asediados pueden parar su ataque de salida y devolver algunas tropas supervivientes a la seguridad de la Fortaleza o Ciudad Amurallada.

7.10 SAQUEO

Cuando las batallas se resuelven, los jugadores (en orden) pueden saquear las ciudades que controlen.

Los **Molinos** pueden ser destruidos (retirados del mapa). Recauda 2 chelines por Molino.

Las **Abadías** pueden ser destruidas. Recauda 10 chelines por Abadía destruida, coge cualquier reliquia que haya en la Abadía (12.0) y marca al Lord que realiza el saqueo con un marcador de **herejía**.

Las **catapultas** y las **bombardas** de ambos bandos pueden destruirse.

Las catapultas y las bombardas **oponentes** pueden **intercambiarse** con las de los saqueadores, de haber disponibles. De lo contrario, tienen que ser destruidas y devueltas a la reserva.



Ronda final

8.0 ACCIONES DE FIN DE RONDA

- Descarta todas las cartas de Desastre y de impuesto que quedan en el mapa.
- Voltea bocarriba los Sirvientes **agotados** (2.12).
- Si la carta de Parlamento está en su lado de Impuesto, voltéala para mostrar el lado de Parlamento.
- Devuelve los marcadores de tesoro al tablero de familia.
- Devuelve todos los ballesteros del mapa a sus cartas (11.1).
- Avanza en el marcador de rondas.



El jugador a la izquierda del jugador inicial recibe el marcador de jugador inicial.

8.1 CONDICIONES DE FIN DE JUEGO

Desde la ronda 5 en adelante, debes comprobar las condiciones de victoria.

Un jugador tiene:

- 1 PV por cada Duque, Conde y Barón que controle.
- 1 PV por tener el marcador de reliquia de PV (12.0).
- PV obtenidos en las expansiones, incluyendo el título de Cardenal (1 PV), ganador de una Justa (marcadores de 0,5 PV), el Principado de Tarento (1 PV) y el Reino de Sicilia (1 PV).



Un jugador puede ganar en solitario o como parte de una alianza.

8.2 VICTORIA EN SOLITARIO - 3 PV

Un jugador gana el juego si tiene 3 PV al final de las rondas 5, 6 o 7.

Ej. 8-A: un jugador podría ganar si controla 3 títulos feudales o 2 títulos feudales y el marcador de reliquia.

Un jugador no puede ganar en solitario si tiene alianza con otro jugador.

8.3 VICTORIA EN ALIANZA - 4 PV

Una alianza matrimonial de dos jugadores (9.0) gana si tienen 4 PV al final de las rondas 5, 6, o 7.

En un juego con 2 o 4 jugadores, los jugadores pueden formar alianzas y ganar el juego juntos. Un jugador solo puede tener un aliado.

Nota: una victoria en alianza solo está permitida en juegos de 2 o 4 jugadores (13.7). En una partida de 3, los jugadores no pueden casarse.

8.4 EMPATES Y RONDA 7

Una victoria en solitario vence a una victoria en alianza.

Al final de la ronda 7, la partida termina. El jugador o alianza **con más PV** gana. En caso de empate, se determina quién es el ganador en función de quién tenga el Título Real más alto, siguiendo este orden:

- **CUALQUIER** título **MÁS** la Orden de la Jarretera
- Rey o Reina Soberana
- Duque, después Conde, y por último Barón.

Ej. 8-B: 3 jugadores tienen cada uno 2 PV y tienen los siguientes títulos. La clasificación quedaría así:

- 1ª posición: Duque (1 PV), Conde (1 PV) y Orden de la Jarretera
- 2ª posición: Rey (1 PV) y Conde (1 PV)
- 3ª posición: Duque (1 PV) y reliquia (1 PV)

Nota: el Duque, con la Orden de la Jarretera, vence al Rey.

Fase 1 - «Se hace saber...»

Ahora describiremos las acciones de la fase 1, que pueden realizar en las siguientes rondas del juego. Estas son:

- Alianzas matrimoniales
- Elección de un Rey o una Reina Soberana
- Convocar al Parlamento para instaurar Impuestos Reales

9.0 ALIANZAS MATRIMONIALES

Un matrimonio es un acuerdo político para aliar a dos jugadores, y **no existe alianza sin matrimonio**. Los jugadores que accedan a casarse deben anunciarlo públicamente. El casamiento puede hacerse remotamente, por intermediarios, así que los Nobles no necesitan estar en la misma ciudad para casarse.

Un matrimonio une a un hombre Noble soltero (que no sea clérigo) y una mujer Noble soltera (que no sea Abadesa) de dos jugadores diferentes. **Los jugadores solo pueden tener un matrimonio, y por tanto una alianza, al mismo tiempo.**

Si el marido es Rey, su nueva esposa se convierte en Reina. El marido de una Reina Soberana (que fue elegida) **no** se convierte en Rey (**él es Príncipe Consorte**). Un Noble solo puede convertirse en Rey por elección (9.1) o si es **Príncipe de Wales** (hijo de la Reina) cuando el Rey o la Reina Soberana mueran.

Anillos: para simbolizar la alianza matrimonial entre dos jugadores, sus marcadores de anillo son intercambiados y colocados en las cartas de Nobles casados de cada jugador.



Los jugadores aliados ganan como equipo (8.3).

Nota: no se permiten alianzas matrimoniales en las partidas de 3 jugadores (13.8).

Beneficios matrimoniales: Los jugadores aliados pueden, libremente:

- Intercambiarse chelines sin tener que enviar una paloma.
- Asignarse títulos de Lord, Obispo, Arzobispo o Abadesa el uno al otro.

Terminar un matrimonio: un matrimonio solo termina si uno de los cónyuges muere (en batalla, por la PLAGA, o por ser ASESINADO). Entonces, ambos jugadores recuperan sus marcadores de anillo. Si el Rey muere, su esposa conserva su Guardia Real (13.1) hasta que se corone un nueva Reina (9.0) o si ella es elegida Reina Soberana (9.1).

9.1 ELECCIONES Y VOTAR

Los títulos de Rey y Reina Soberana se obtienen por elecciones, o por poseer Excalibur (13.2).

Una elección puede efectuarse si el título de Soberano está disponible Y hay al menos 3 títulos de Lord y 1 título de Obispo/Arzobispo en juego.

Ej. 9-A: las elecciones se pueden convocar porque hay los siguientes títulos en juego: Henri, Lord de South West y Obispo de Canterbury; Anabel, Lord de Wales, y Hugh, Lord de Marches.

Las elecciones se desarrollan del siguiente modo:

1. **Candidatos:** en orden de turno, cada jugador puede declarar **cualquier** Lord que no sea clérigo para que sea candidato. Un cautivo o un Lord asediado no puede ser candidato.
2. **Comienza la votación.** Cada jugador tiene dos marcadores de voto con sus partes traseras coloreadas.

• Un marcador de voto de «A FAVOR» con un círculo blanco.



• Un marcador de voto de «SEÑUELO» con un círculo negro.



En orden de turno, cada jugador puede colocar uno, dos o ningún marcador de voto boca abajo en los candidatos de su elección.

3. **Recuento de votos.** Una vez que todos los jugadores hayan votado, los marcadores de voto se voltean y se recuentan.

Un voto «A FAVOR» le da al candidato **TODOS** los votos de ese jugador.

Número de votos: el marcador de voto de cada jugador representa la suma de **TODOS** los Lores, Obispos y Arzobispos que no estén cautivos o asediados. Cada Lord y cada Obispo añade 1 voto, y cada Arzobispo, 2 votos. Aunque un Noble tenga varios títulos, sigue añadiendo 1 solo voto, o 2 si es un Arzobispo.

Ej. 9-B: la familia de Cristina incluye a Lord Hugh (Arzobispo de Exeter), que añade 2 votos, y a Lord Lucia (Duquesa de Midlands y Baronesa de Wales), que añade 1 voto. El marcador de voto de Cristina representa 3 votos.

La familia de David incluye a Lord Philippa, Condesa de North. El marcador de voto de David representa 1 voto.

SEÑUELO: los votos no tienen efecto en las elecciones de un Rey o una Reina Soberana. Un jugador puede votar «SEÑUELO» para confundir a otros jugadores de lo que están votando.

Mayoría simple: el candidato con el voto más alto es el elegido. En caso de empate, no se elige a nadie en esta ronda. En la siguiente ronda pueden efectuarse nuevas elecciones.

El candidato elegido coloca su correspondiente carta de título debajo de su carta de Noble, y la carta de Nombramiento (si el jugador lo desea) encima (2.13, ejemplo).

Rey: el nuevo Rey recibe sus 2 Caballeros Reales (13.1) y puede empezar a ejercer sus poderes inmediatamente.

Reina: la esposa de un Rey recién coronado se convierte en Reina. Coloca la carta de título de Reina debajo de su carta de Noble. Recibe 2 Guardias Reales (13.1).

Reina Soberana: es una mujer Lord que ha sido **elegida** para liderar Inglaterra. La nueva Reina Soberana recibe sus 2 Caballeros Reales y puede empezar a ejercer sus poderes inmediatamente.

Su esposo **NO** recibe un nuevo título. Recibe 2 Guardias Reales.

Nota: recuerda que una gran parte de este juego implica diplomacia y negociaciones. Puedes intentar comprar los votos de otro jugador dándole chelines, liberando un cautivo que tengas, alejándote de una ciudad, y mucho más. ¡Sé creativo! ¡Sé retorcido! ¡Diviértete!

9.2 CONVOCAR EL PARLAMENTO

El Parlamento puede ser convocado por el Rey o la Reina Soberana, siempre que no estén cautivos o asediados. Entonces, todos los jugadores votan sobre la aprobación de un **Impuesto Real** de 12 chelines.

- Cada jugador, de manera secreta, coloca un marcador de «A FAVOR» o un «SEÑUELO» (en contra) en frente de sí mismo.

Recordatorio: el marcador de voto de cada jugador representa los votos de TODOS sus Lores, Obispos, Arzobispos y **Burgueses** (por la carta **BURGUÉS** (11.2)) que no estén cautivos o asediados. Un Noble con múltiples títulos de Lord, Obispo y/o Arzobispo sigue teniendo solo 1 voto.

- El Impuesto Real se aprueba por **mayoría** (más de la mitad de los votos). Si no se alcanza la mayoría, el Impuesto Real no se aplica. Se puede organizar una nueva votación en rondas futuras. Solo se permite una votación parlamentaria por ronda.

Ej. 9-C: los marcadores de voto de David representan 4 votos. Su familia incluye a Lord Philippa, Condesa de North (que añade 1 voto), y además, él activa su carta **BURGUÉS** (11.2), que añade 3 votos parlamentarios.

Impuesto Real: si se aprueba, el Rey o la Reina Soberana recauda 12 chelines y, de manera secreta, distribuye los ingresos del impuesto para ellos mismos y otros jugadores **como consideren oportuno**.

9.3 REBELIÓN DEL IMPUESTO REAL

Como con el resto de impuestos del juego, el Impuesto Real también puede provocar rebeliones. Una vez que se han repartido los 12 chelines, la carta de PARLAMENTO se voltea hacia su lado de Rebelión.

 Cualquier jugador puede organizar una rebelión contra cualquier ciudad del Reino en esta ronda jugando una carta de **REBELIÓN** (10.1) o activando una carta de **BURGUÉS** (11.2).

 La Carta PARLAMENTO añade una rebelión al total jugado en una ciudad (10.1), que resulta en que se añade otro golpe adicional y otro dado de batalla.

Ej. 9-D: el Impuesto Real permite a David jugar una carta de **REBELIÓN** en London. El Impuesto Real incrementa el efecto normal de la carta, **1 dado de batalla + 1 golpe F**, a **2 dados de batalla + 2 golpes F**.

Nota histórica: el origen del Parlamento inglés reside, al igual que en Francia, en el Curia Regis medieval (Corte del Rey). No fue hasta el reinado de Eduardo I de Inglaterra (1272-1307) que el Parlamento se volvió una institución habitual. Incluía tanto Lores (barones y prelados) como representantes elegidos de los diferentes condados y municipios.

Cartas de Oportunidad ⚡ Fortuna

10.0 CARTAS DE OPORTUNIDAD DE FORTUNA

Las cartas de Fortuna incluyen COSECHAS ABUNDANTES (2.7), BUEN TIEMPO, IMPUESTOS (2.8), además de las siguientes cartas de Oportunidad ⚡ de Fortuna que pueden jugarse en cualquier momento, excepto durante la fase 2: Robar (2.0). Una vez que se juegan, se descartan.

10.1 REBELIÓN (2 cartas)

Una carta de **REBELIÓN** puede jugarse en CUALQUIER momento en una ciudad que:

- Haya aplicado los impuestos de *tallage* o diezmo (2.8).
- Haya aplicado el Impuesto Real por el Parlamento (9.3).
- Haya estado experimentando **HAMBRUNA** (2.5).

Un jugador no podrá jugar una carta de **REBELIÓN** en una ciudad en la que él mismo haya jugado una carta de Impuesto.

Tan pronto como se juegue una **REBELIÓN**, CUALQUIER jugador puede jugar una **REBELIÓN** adicional en la misma ciudad. Los jugadores con una carta de **BURGUÉS** pueden añadirla a la rebelión (11.2). Gracias a las cartas de **REBELIÓN**, **IMPUESTO REAL** o **BURGUÉS**, **cada rebelión** añade 1 dado de batalla y 1 golpe F adicional contra las tropas que se encuentran en la ciudad objetivo.

Ej. 10-A: Jorge juega una **REBELIÓN** en una de las ciudades de Cristina, que está experimentando **HAMBRUNA**. David entonces juega una segunda **REBELIÓN** que tiene en su mano. Ahora, se ataca a las tropas de la ciudad con **2 dados de batalla y 2 golpes F adicionales**.

Fortaleza: la Fortaleza cancela una rebelión.

Ciudad Amurallada: la Ciudad Amurallada cancela dos rebeliones.

Ej. 10-B: en el ejemplo anterior, Cristina tiene una Fortaleza en su ciudad. Una de las dos rebeliones es cancelada gracias a su Fortaleza, así que las tropas de la ciudad solo son atacadas con **1 dado de batalla y 1 golpe F**.

Apaciguar una rebelión: una rebelión puede apaciguarse por una Abadesa (2.13), un Obispo o un Arzobispo que esté en la ciudad y pague 3 chelines por rebelión.

Si está en la ciudad pero no quiere pagar, el Obispo, Arzobispo o Abadesa **pueden intentar convencer** a los rebeldes para que paren la rebelión. Se lanza un dado D6 por cada **REBELIÓN**. Los resultados pueden ser:

- **1-4:** la rebelión para.
- **5-6:** el clérigo es apedreado hasta morir.

Resolución de la rebelión:

Las tropas en la ciudad objetivo son atacadas con **1 dado de batalla y 1 golpe F adicional** por cada rebelión. Los dados de batalla se lanzan una vez, se resuelven los golpes, y la rebelión se termina.

Las **REBELIONES** pueden atacar a los invasores que haya en la ciudad.

Las **TORMENTAS** no afectan a las **REBELIONES**.

Sin cautivos: si todas las tropas de la ciudad han sido derrotadas:

- Todos los Lores, incluidos los cautivos, son asesinados.
- Todos los Molinos, Abadías y Fortalezas se destruyen.

Una vez que se resuelve una rebelión, descartad todas las cartas de **REBELIÓN** jugadas.

Ej. 10-C: Cristina juega una **REBELIÓN** en London, donde David tiene 2 soldados y a Lord Philippa. Cristina lanza 1 dado de batalla, que muestra 1 golpe. A dicho golpe se añade el golpe F adicional por haber una rebelión. Debido a los 2 golpes, David pierde todos sus soldados, lo que acaba con Lord Philippa y concluye la rebelión.



10.2 PASADIZO (2 cartas)

Una carta de PASADIZO puede jugarse en cualquier momento.

Jugada durante movimiento

Si se juega durante el movimiento, el jugador puede utilizar uno de los siguientes efectos para sus Nobles y tropas:

- **Escapar de una Fortaleza asediada o una Ciudad Amurallada**

Permite a las tropas con un Lord escapar de una Fortaleza o una Ciudad Amurallada asediadas a una ciudad adyacente. Pueden llevar cautivos con ellos. Esto no es un movimiento más, sino un primer movimiento que normalmente no estaría permitido. Pueden hacer un segundo movimiento.

- **Moverse bajo TORMENTAS**

Permite a un ejército (tropas y Nobles en la misma ciudad) a realizar un movimiento en una región con TORMENTAS. Esto puede incluir entrar o salir de la región. Esto no es un movimiento adicional, sino que solo permite un movimiento en una región donde normalmente no estaría permitido moverse debido a las TORMENTAS.

- **Evitar una batalla**

Las tropas y Nobles de un jugador pueden pasar a través de una ciudad ocupada por un oponente sin pedir permiso o usando un Desfile (5.2). Si un oponente acaba de entrar en una ciudad que ocupa un jugador, los Nobles y las tropas del jugador pueden salir de la ciudad por el mismo camino por el que entró el oponente. Las tropas de un jugador siguen necesitando siempre un Noble para moverse.

Si alguno de estos movimientos es desde una ciudad portuaria, debe hacerse un movimiento naval (5.4).

Un jugador puede incluso ayudar a los invasores a moverse si así lo desea.

Jugada durante batallas

Cuando se juega durante una batalla, el jugador puede:

- **Atacar desde los túneles**

Permite al jugador atacar una Fortaleza o Ciudad Amurallada a través de «pasadizos secretos», cancelando las penalizaciones de los ataques cuerpo a cuerpo (7.4).

Ej.: Cristina ataca una Fortaleza con 5 Puntos de Fuerza, que normalmente le darían 1 dado de batalla. La Fortaleza impone una penalización de cuerpo a cuerpo de -1 dado de batalla, que la dejaría sin ningún dado de batalla. Jugando la carta PASADIZO, puede ignorar la penalización de la Fortaleza y lanzar el dado de batalla.

- **Retirada**

Permite a un **defensor** mover a sus Nobles y Nobles aliados fuera de la batalla a una ciudad adyacente. Cada Noble puede llevar a una de sus tropas con él. Todas las tropas que sobren deben quedarse en la batalla.

- **Ayudar a los invasores**

Un jugador puede ayudar a los invasores que atacan a sus oponentes defendiendo una Fortaleza o Ciudad Amurallada.

Jugada en cualquier momento

- **Escapar**

Un cautivo (7.6) de tu elección es liberado colocando su marcador en una de las ciudades que controle su familia o, si no tiene, en cualquier ciudad independiente (5.1) o en una ciudad que controle un jugador aliado.

- **Rebelión**

Ignora las cancelaciones de rebelión en la Fortaleza y Ciudad Amurallada (10.1) cuando se resuelve una REBELIÓN.

Una vez que el efecto de PASADIZO se ha resuelto, la carta se descarta.



10.3 ASESINATO (1 carta)

Un ASESINATO se puede jugar en cualquier momento para eliminar a un Noble de tu elección.



Ejecutor: designa a uno de tus Nobles como Ejecutor para asesinar a otro Noble y coloca el marcador de **herejía** en la carta del ejecutor.

La carta del Noble asesinado se descarta, cualquier título se transfiere o descarta (4.8), y sus tropas se reparten en grupos de 4 (si es posible) a sus familiares Nobles más cercanos o, si no es posible, a Ciudades Amurallada, Fortalezas o ciudades controladas.

Si la víctima tenía cautivos, quedan liberados automáticamente (7.6).

Un líder invasor puede ser asesinado **SIN** haber sido asignado ningún ejecutor para ello.



10.4 JUSTICIA (1 carta)

JUSTICIA puede jugarse en cualquier momento para eliminar a un Noble que posea el marcador de **herejía**, y que no sea el Rey, la Reina Soberana, la Reina o el Príncipe de Wales.

El Noble eliminado y su Sirviente se retiran del juego, cualquier título se transfiere o descarta (4.8), y sus tropas se reparten en grupos de 4 (si es posible) a sus familiares Nobles más cercanos o, si no es posible, a Ciudades Amurallada, Fortalezas o ciudades controladas.



10.5 EMBOSCADA (1 carta)

La EMBOSCADA puede jugarse en cualquier momento por uno de tus Nobles no cautivos contra otro Noble o líder invasor que ocupe la misma ciudad.

Un Noble en una Fortaleza o una Ciudad Amurallada no puede sufrir una emboscada.

El Noble objetivo inmediatamente se convierte en cautivo de tu Noble.

Si las tropas del Noble capturado no tienen otro familiar Noble en la ciudad, se reparten en grupos de 4 (si es posible) a sus familiares Nobles más cercanos o, si no es posible, a Ciudades Amurallada, Fortalezas o ciudades controladas.

El líder invasor que sufra una emboscada se retira del juego. Sus soldados de infantería seguirán a otro líder presente en la ciudad o, si no hay ninguno, se quedan en la ciudad.

Ej.: Cristina mete al ejército de su Lord Edward en Exeter, que está defendido por el débil ejército de David. David juega la carta EMBOSCADA, y capturan a Lord Edward. Cristina ahora debe mover sus 5 tropas a Winchester y Canterbury. Sus tropas deben dejar su bombardera atrás, que David rápidamente reemplaza por un marcador de bombardera suyo.



Cartas de Oportunidad ⚡ Personaje

11.0 CARTAS DE OPORTUNIDAD DE PERSONAJE

Las cartas de Personaje incluyen Nobles (2.11) y el Clero (2.13, 2.14), además de las siguientes cartas de Oportunidad ⚡ de Personaje, que pueden jugarse en cualquier momento, excepto durante la **fase 2: Robar** (2.0). Cuando se juegan, estas cartas se colocan en el espacio de abajo a la derecha del tablero de familia del jugador.

11.1 MERCENARIO (2 cartas)

Incluyen una carta de ballesteros mercenarios franceses y de Flandes, cada una con 3 marcadores de tropa.



Las cartas de mercenario pueden jugarse en cualquier momento sobre el espacio de la derecha del tablero de familia. Después, coloca los 3 marcadores de ballesteros asociados encima de la carta.



Ahora, este jugador puede contratar **cualquier número** disponible de ballesteros en cualquier momento por 2 chelines cada uno, y colocarlos en **cualquier ciudad de su elección**, ya sea juntos o separados. **Nota:** pueden contratarse en mitad de una batalla o para asumir pérdidas en una **REBELIÓN** (10.1), no solo en la **fase 4: Compras**.

Un jugador puede prestar o alquilar sus ballesteros a otros jugadores, ya sea todos o algunos. Solo necesitáis negociar el precio (2.15).

Los ballesteros mercenarios añaden 2 PF (7.3) en batalla y se derrotan en 2 golpes. Los ataques de proyectil y de cuerpo a cuerpo se tratan en las secciones 7.2 y 7.3.

Los marcadores de mercenario que hayan sido derrotados en batalla vuelven al suministro común. Si los 3 han sido derrotados, se descarta la carta.

Al final de una ronda, los ballesteros que estén aún en el mapa vuelven a su carta. Pueden ser recontratados en futuras rondas.

Si un ballesterero está solo al final de una batalla, no puede tomar cautivos (7.6) como las tropas normales y, en cambio, **mata a todos los Nobles**.

La carta en este espacio puede descartarse en cualquier momento, incluyendo cualquier ballesterero que quedase, para ser reemplazada por una nueva carta de **MERCENARIO** o de **BURGUÉS**.

11.2 BURGUÉS (2 cartas)

Los burgueses son privilegiados oficiales de la ciudad que defienden los intereses de tu familia. La carta de **BURGUÉS** solo puede jugarse y permanecer en juego si la familia tiene un Lord con título (4.3). Como una carta de Oportunidad ⚡, puede ser colocada en cualquier momento en la ranura más a la derecha del tablero de familia.

La carta de **BURGUÉS** puede reemplazar o ser reemplazada por una de **MERCENARIO** (11.1).



Con la carta de **BURGUÉS**, puedes:

Añadir 3 o 5 votos parlamentarios (dependiendo de la carta) cuando se vota a favor o en contra del Impuesto Real (9.2).

Empezar una rebelión (10.1) en una ciudad afectada por **HAMBRUNA** o **IMPUESTOS**. Los jugadores pueden añadir una o más cartas de **REBELIÓN** a la ciudad al mismo tiempo que incrementan los efectos de la rebelión. Los efectos de **REBELIÓN** y **BURGUÉS** son acumulativos.

Utilizar rutas secretas, como la carta de **PASADIZO**.

El jugador debe gastar **1 Tesoro por cada** acción de **BURGUÉS** que haga.

11.3 TESOROS

Cada jugador tiene 2 marcadores de Tesoro de su color. Un jugador debe **pagar 1 Tesoro** para iniciar:

- Un voto parlamentario con la carta **BURGUÉS**
- Una rebelión con la carta **BURGUÉS**
- Un pasadizo con la carta **BURGUÉS**
- *Tallage* con la carta **IMPUESTO** (2.8)
- Diezmo con la carta **IMPUESTO**

Cada marcador de Tesoro se coloca encima de la imagen de la carta de acción jugada.

Al final de la ronda, los marcadores de Tesoro usados se devuelven al tablero de jugador para usarlos en futuras rondas.

Ej. 11-A: Jorge tiene una carta de **BURGUÉS** en su tablero de familia. Una **HAMBRUNA** ha azotado Midlands. Jorge decide empezar una rebelión con su carta de **BURGUÉS** en la Fortaleza de David en Norwich, que está defendida por 1 caballero, 1 arquero, 2 soldados y el Noble Estrid.

Jorge coloca un marcador de Tesoro en el icono «Rebelión» de su carta de **BURGUÉS** para empezar una rebelión con **1 dado de batalla más 1 golpe F**. Sin embargo, la Fortaleza cancela la rebelión (10.1). Así que Jorge coloca su segundo marcador de Tesoro en su carta de **BURGUÉS** para un **PASADIZO**, que ignora las defensas de la Fortaleza.

Además, Jorge juega una carta de **REBELIÓN**, que incrementa el ataque de la rebelión en **2 dados de batalla + 2 golpes F** (un dado de batalla por la acción de rebelión del **BURGUÉS** y un segundo dado por su carta de **REBELIÓN**).

Cristina, viendo la maravillosa rebelión de Jorge en contra de su archienemigo David, decide añadir una carta de **REBELIÓN** de su mano a la rebelión de Norwich, incrementando su ataque a **3 dados de batalla y 3 golpes F**.

Al lanzar todos los dados juntos, dan como resultado F, cara en blanco y FFF, que son 4 golpes. Si le sumamos los 3 golpes F extra, ¡hacen un total de 7 golpes! David pierde todas sus tropas que ocupaban Norwich (1 caballero, con 3 golpes; 1 arquero, con 1 golpe, y 2 soldados, con 2 golpes, que hacen un total de 6 golpes).

Con el golpe final, la bella Estrid es paseada por la ciudad con grilletes hasta el río, donde es ahogada. Su carta de Personaje se retira del juego y los títulos son transferidos (4.8).

Finalmente, el Molino y la Fortaleza de Norwich son destruidos por los rebeldes, que están en puro estado de furor. Los rebeldes han ganado...

Una rebelión siempre termina después de que su tirada de dados de batalla se ha resuelto. Las tropas del jugador nunca lanzan dados de batalla, ya que en una rebelión no están siendo atacados por ninguna unidad.



Reliquias

Durante la preparación, los 4 marcadores de reliquia están colocados secretamente bocabajo en las ciudades con un símbolo de Catedral .

12.0 DESCUBRIMIENTO

Cuando un Obispo o Arzobispo entra en la ciudad catedral de SU Distrito Eclesiástico, se revela su reliquia y se coloca bocarriba en la carta de Noble revelada. Una Abadesa puede revelar y tomar posesión de una reliquia en **cualquier** ciudad catedral.

Si la reliquia está en una Fortaleza o en una Ciudad Amurallada, un Noble de la Iglesia necesita el permiso de el jugador que las controla para entrar.

Cuando la reliquia es capturada por invasores, se revela y se retira del juego.

Cuando la reliquia es saqueada después de una batalla (2.13), se revela y se coloca en la carta del Noble (junto con su marcador de herejía).

Las reliquias se pueden dar o vender a otro Noble que esté en la misma ciudad.

La reliquia se mueve con su Noble. A diferencia de las tropas, la reliquia puede pasarse a otro Noble y, por tanto, continuar moviéndose más allá del límite de 2 movimientos de un Noble.

Una reliquia puede ser recuperada por otro Noble de la misma ciudad, si el que la tenía es ASESINADO, EMBOSCADO, llevado cautivo, o es asesinado en batalla.

Una reliquia se puede dejar en una ciudad o en una Abadía, donde la recogerá otro jugador. Recordatorio: una reliquia de una Abadía genera 3 chelines en la fase 3: Ingresos (3.1). Esto es así incluso si el Noble que posee la reliquia está en la Abadía en ese momento.

Un Noble con una reliquia puede dársela directamente al Rey o Reina Soberana si están en la misma ciudad.



El marcador de **reliquia de PV** se le da al jugador que **primero** le dé una reliquia a un Soberano. El jugador mantiene ese marcador de PV durante el resto de la partida. Vale 1 PV para la puntuación de fin de partida.

12.1 EL SANTO GRIMAL

El Santo Grial protege un ejército defensor en la batalla. Los dados que muestren **FF NO** tienen efecto. Este poder aplica si el Noble que está llevando el Santo Grial está en la batalla y no es parte del bando atacante que inició la batalla.

Nota contextual: se afirma que el Santo Grial es la copa sagrada de la que Cristo bebió en la Última Cena, y la que recogió su sangre cuando fue ejecutado.



12.2 LA CASULLA DE THOMAS BECKET

El jugador que controle la Casulla puede mover una carta de TORMENTAS que esté en juego de un mar a otro que esté adyacente. Esto se puede hacer una vez por ronda y por carta, y en cualquier fase.

Ej.: la carta de TORMENTAS se puede mover de la región de mar III a la región de mar II o IV.

Nota histórica: en la noche del 29 de diciembre de 1170, Thomas Becket, arzobispo de Canterbury, fue asesinado mientras celebraba misa en la catedral de Canterbury, por cuatro caballeros bajo las órdenes del rey Enrique II de Inglaterra. Pronto, los peregrinos acudieron en masa a rezar en el lugar del asesinato. Las principales reliquias de Thomas Becket se conservan en la cripta de la Basílica de los Santos Bonifacio y Alejo, en Roma. Su casulla conserva en la capilla del Hospital de Lisieux.



Fuente: Wikipedia

12.3 LA CALAVERA DE SAINT CARADOC

El jugador que controle la calavera puede usarla **una vez en la partida** para resucitar cualquier Noble en la ciudad donde murió. Esta acción debe ser anunciada inmediatamente después de la muerte del Noble, que entonces sigue vivo y mantiene todos sus títulos. La calavera se vuelve entonces inactiva, y puede darse a un Soberano o dejarlo en una Abadía.



Nota histórica: Caradoc tocaba el arpa en la corte del rey galés Rhys. Allí fue amenazado con la mutilación por perder dos de los valiosos galgos de su rey. Abandonó todas sus posesiones mundanas, convirtió su lanza en un bastón y viajó, convirtiéndose en ermitaño para practicar su fe. Fue ordenado sacerdote varios años después, mostrando poderes curativos divinos como curar el edema de una mujer con el toque de su Mano. Murió en 1124 y más tarde fue enterrado en la iglesia de San David, donde sus restos fueron «causa de muchos milagros».

12.4 LA TIBIA DE SAINT EANSWITH

El Noble que posea la tibia puede descartar una o más cartas de HAMBRUNA de todo el Distrito Eclesiástico en el que estén. Esta acción puede hacerse tantas veces como sea necesario.



Nota histórica: Eanswith fue una princesa anglosajona y monja en el siglo VII. Hija del rey Eadbald, fue fundadora de la Abadía de Folkestone en Kent. Un rey pagano de Northumbria le pidió matrimonio, pero ella rechazó sus proposiciones porque había elegido un esposo inmortal. Eanswith realizó otros milagros antes y después de su muerte, incluyendo dar la vista a un ciego y expulsar a un demonio de un hombre poseído. Después de la destrucción de la Abadía por los vikingos, la comunidad monástica de Folkestone fue trasladada a un nuevo emplazamiento en 1137.

Fuente: Wikipedia

Guardia Real

13.1 GUARDIA REAL



Cuando un Lord se convierte en un Rey o Reina Soberana, reciben inmediatamente 2 marcadores de Caballero Real. Cada uno vale 3 PF en batalla y se derrota con 3 golpes.



La Reina esposa del Rey o el esposo de la Reina Soberana reciben 2 marcadores de Soldados Reales. Cada uno vale 1 PF en batalla y se derrotan con 1 golpe. Los Guardias Reales no pueden ni comprarse ni dejar a su señor.

Durante las batallas, cada marcador de Guardia Real añade 1 golpe F a cada tirada de batalla de cuerpo a cuerpo.

Cuando su señor es asesinado o llevado cautivo, los Guardias Reales son retirados y devueltos al suministro.

Los marcadores de Guardia Real derrotados vuelven solamente cuando se elige un nuevo Rey o Reina Soberana.

Excalibur

13.2 EXTRAER LA ESPADA EXCALIBUR

Todos los hombres Nobles en la misma ciudad que Excalibur, a excepción de los Obispos y Arzobispos, pueden intentar extraer la espada Excalibur de la roca en la que mágicamente está incrustada.

Un Noble puede intentarlo **dos veces** por ronda, una durante su turno en la fase 5: Movimiento, y otra en la fase 7: Batalla. Se lanza un dado D6 y se compara su resultado con lo siguiente:

- **Para tener éxito con un Noble:** resultado de 6. Excalibur se coloca en la carta del Noble, con la cara «Espada extraída» bocarriba.
- **Para tener éxito con el Noble Arthur:** resultados 4-6. Excalibur se coloca en la carta de Arthur, con la cara «Espada extraída» bocarriba.

Nuevo Rey: en ausencia de un Rey o Reina Soberana, el primer hombre Noble en extraer Excalibur se convierte automáticamente en Rey!

Batallas: Excalibur añade 1 golpe F al resultado total de los dados de batalla durante un ataque cuerpo a cuerpo (7.3).

Ingresos: si Excalibur está en una Abadía, produce un ingreso de 3 chelines.

Invasores: no pueden intentar extraer Excalibur.

Nuevo Rey: Excalibur puede ser **recuperada o tomada** por otro Noble si el que la tenía muere en batalla, es asesinado, emboscado o llevado cautivo. Este nuevo propietario se convierte en el nuevo Rey.



Bosque Sherwood

13.4 CAMINOS DE BANDIDOS



Los caminos de líneas rojas que atraviesan el bosque Sherwood son caminos de bandidos. Conectan directamente las ciudades de York, Lincoln, King's Lynn y Nottingham a través del peligroso bosque Sherwood usando solo **1 movimiento (5.0)**. ¡Pero te arriesgas a que te asalten o te capturen los bandidos!

Nota: como Sherwood no es una ciudad, atravesarlo no cuesta un movimiento extra.

Ej. 13-A: Un Noble y su ejército podrían moverse de York a King's Lynn cruzando el camino de bandidos por **1 movimiento**, en lugar de los **3 movimientos** si fueran por el camino a Whitby, después a Lincoln, y luego a King's Lynn.

Cada vez que pases por el bosque Sherwood, lanza un dado D6. **Si sacas 1 o 2**, los bandidos te capturan.

Los bandidos exigen los siguientes rescates:

- 2 chelines por cada Noble sin título.
- 4 chelines por cada Noble que tenga el título de Lord.
- 5 chelines por cada Obispo, Arzobispo o Abadesa sin título feudal.
- 10 chelines por cada Obispo, Arzobispo o Abadesa con, al menos, 1 título feudal.
- Los bandidos no piden nada por el Rey o la Reina.

Los Lores que no puedan pagar inmediatamente, se convierte en cautivo en Sherwood hasta que se pague el rescate (su marcador está tumbado en Sherwood). Los otros Lores y tropas pueden continuar su viaje. Si todos los Lores permanecen cautivos, los soldados y arqueros se unen a los bandidos y sus marcadores se devuelven a la reserva. Los caballeros permanecen leales a sus Lores y se quedan con ellos en Sherwood.

Una vez que se paga el rescate al principio de la fase 4: Compras, el Lord es libre, y su marcador se pone en la ciudad amiga más cercana a él (una ciudad controlada o independiente, o con otro miembro noble de su familia).

Interrupción del Rey: en lugar de pagar un rescate, el Rey o la Reina puede mandar una paloma mensajera para liberar inmediatamente los cautivos de su elección.

Orden de la Jarretera

13.3 ORDEN DE LA JARRETERA (x4)

Este título se le otorga a un Lord (no a alguien que solo sea Noble) por medio del Rey o Reina Soberanos, induciéndolo a entrar en la Orden de la Jarretera por los servicios prestados contra los invasores. Dicho Lord hizo alguna de estas dos cosas:

- Ha derrotado a un ejército invasor, ya sea solo o como líder de una coalición.
- Si es Clérigo o Abadesa, ha convencido a los invasores para dejar Inglaterra por intervención de la Iglesia (6.10) o sobornándolos para que se vayan (6.9).

Solo se puede ganar **un título de la Jarretera por ronda**. El actual Soberano decide, en el momento de la acción, si quiere darle ese título a un Lord apto. El marcador de título de la Orden de la Jarretera se coloca en la carta del Lord elegido.

- El título se pierde si el Lord muere.
- El Lord que posee el título no puede atacar al Soberano o unirse a una coalición que ataque al Soberano.

Desempate: el título de la Orden de la Jarretera desempata al final de la partida.

Nota histórica: la Muy Noble Orden de la Jarretera es una orden de caballería fundada por Eduardo III de Inglaterra en 1348. Es la orden de caballería más antigua del sistema de honores británico. Solo es superada en precedencia por las condecoraciones de la Cruz de la Victoria y la Cruz de Jorge. Los nombramientos se hacen a discreción del Soberano, normalmente en reconocimiento a la contribución nacional, el servicio a la Corona o por distinguidos servicios personales al Monarca.

Fuente: Wikipedia



Extinción

13.5 MUERTE DE UNA FAMILIA

Un jugador cuya familia ya no tenga más Nobles ni controle una ciudad no es eliminado. Sigue robando cartas y puede influir en el trascurso de la partida. Por tanto, podrá jugar una nueva carta de Personaje Noble cuando le sea posible.

Variante de preparación

13.6 REPARTICIÓN ALEATORIA DE REGIONES

Durante la preparación, en orden de turno, cada jugador determina su región de inicio lanzando un dado D6.

Entonces, el jugador decide en qué ciudad coloca a sus Nobles y tropas. Solo puede haber un jugador por región. Si es necesario, relanza el dado.

Partidas de 2 y 3 jugadores

13.7 PARTIDA DE 2 JUGADORES

Preparación: se prepara como una partida de 4 jugadores. Sin embargo, ahora cada jugador controla 2 familias al mismo tiempo, colocando sus tableros de jugador uno junto a otro enfrente de él.

Jugador inicial: cada ronda, el marcador de jugador inicial se pasa al jugador oponente.

Cómo jugar: en cada fase, el primer jugador juega con sus dos familias por turnos, una después de otra, según el orden en que estén colocados sus tableros de familia enfrente del jugador. Después, su oponente hace lo mismo y juega con sus dos familias en orden.

Ej. 13-B: ahora toca la **fase 5: Movimiento**. Cristina es la jugadora inicial, así que mueve todos los Nobles y tropas de su familia verde, y luego todos los Nobles y tropas de su familia azul.

Ahora Jorge mueve todos los Nobles y tropas de su familia roja, y en segundo lugar mueve a todos los Nobles y tropas de su familia amarilla.

Ej. 13-C: ahora toca la **fase 7: Batallas**. Cristina ataca primero con su ejército de la familia verde. En una ciudad, combina los ejércitos de sus familias azul y verde durante una batalla para hacer un ataque conjunto (7.0).

Dinero: los chelines de ambas familias de un jugador se ponen en un mismo lugar, para que los use cuando los necesite.

Cartas: cada jugador solo tiene una mano de cartas, que incluyen cartas de ambas familias.

Durante la **fase 2: Cartas**, un jugador puede robar hasta 4 cartas nuevas, no más de **2 del mazo de Personaje**, sin exceder el límite de **5 cartas por mano**.

Matrimonio: solo se pueden casar entre ambas familias de un mismo jugador.

Victoria: gana con 4 PV desde la ronda 5 en adelante. Las familias deben tener una alianza matrimonial para poder ganar.

13.8 PARTIDA DE 3 JUGADORES

No se permiten los matrimonios en las partidas de 3 jugadores.

Victoria: gana con 3 PV desde la ronda 5 en adelante.

Preguntas frecuentes

P: Si un jugador no tiene tropas o Nobles en el mapa, ¿es eliminado del juego?

R: No, el jugador puede seguir robando cartas, jugándolas, negociando, etc. También puede seguir comprando y colocando tropas si controla una Fortaleza o una Ciudad Amurallada. Si roba un nuevo Noble, puede colocarlo en su tablero de familia y continuar la partida con sus tareas de Noble.

P: Los chelines de un jugador (dinero), ¿son visibles para los demás, o se mantienen en secreto?

R: Se mantienen en secreto.

P: Las tropas de un jugador, ¿son visibles para otros, o se mantienen en secreto?

R: Se mantienen en secreto, poniéndolos bocabajo cuando se colocan y se mueven, pero se muestran cuando comienza una batalla.

FASE 1: «Se hace saber...»

P: ¿Puedo romper una alianza?

R: La única forma de romper una alianza es finalizar un matrimonio. Y la única manera legal de hacerlo es «deshacerte de» tu cónyuge (por medio de una batalla, una rebelión, plaga o asesinato).

P: ¿Puedo atacar a mi aliado, posiblemente tomando su Ciudad Amurallada y su título? ¿Puedo intentar asesinar al Lord de mi aliado?

R: Sí, un jugador puede atacar y asesinar a su aliado, así como puede tomar el control de su Ciudad Amurallada y su título. ¡Pero la alianza sigue existiendo mientras el matrimonio no termine!

P: ¿Podemos casarnos en una partida de 3 jugadores?

R: No, solo en partidas de 2 o 4 jugadores.

P: ¿Puede un jugador decidir no votar en unas elecciones?

R: Sí, no colocando ningún marcador de voto durante las elecciones.

P: ¿Puede un Noble tener más de un título de Obispo o Arzobispo?

R: No, un Noble solo puede tener un título de Obispo o Arzobispo. Pero un Obispo puede **reemplazar** su título con uno de Arzobispo.

P: ¿Vale 1 PV el título de Rey o de Reina Soberana?

R: No.

FASE 2: CARTAS

P: ¿Puedo jugar una carta de Oportunidad durante la acción de descarte?

R: Sí, puede jugarla en vez de descartarla. El único momento en el que no se puede jugar una carta de Oportunidad es durante la acción de robar.

P: Se han robado todas las cartas de Personaje. ¿Cómo puedo conseguir nuevos Nobles?

R: Cuando un Noble muere, su carta, marcador y Sirviente se retiran del juego (4.8). Hay un número limitado de Nobles disponibles en el juego. Los jugadores pueden descartar cartas de Noble de su mano en la **fase 2: Cartas**. Se colocan bocabajo en el mazo de robo de Personaje. Una vez que todas las cartas del mazo de robo se han robado (ahora se muestran las cartas de descarte boca arriba), baraja las descartadas y colócalas bocabajo, formando un nuevo mazo de robo. Ahora, el jugador puede robar una nueva carta de Personaje, que puede ser un Noble.

P: ¿Cómo puedo conseguir al Príncipe de Wales?

R: Cuando la familia de la Reina coloca una nueva carta de hombre Noble en su tablero de familia, se convierte en el Príncipe de Wales. Si el marido de la Reina, el Rey de Inglaterra, muriera, su hijo se convierte en Rey (se oye una risa malvada de fondo).

FASE 3: INGRESOS

P: Si un Lord con título que juega una carta de Impuesto muere después de la fase 3: Ingresos, después de Asesinato, Rebelión o Justicia, ¿adónde van los ingresos?

R: Si un título feudal permanece en la familia (4.8), ellos reciben los chelines. Si ahora otro jugador controla el título feudal, él es el que recibe los chelines. Si nadie reclama el título feudal, no se recibe el ingreso. Si el Obispo o Arzobispo muere, no se ingresa diezmo y el dueño del Molino genera el ingreso normal.

FASE 4: COMPRAS

P: ¿Qué pasa si quiero comprar algo, pero no quedan marcadores de eso en la reserva?

R: El jugador no puede comprar algo si no quedan marcadores de ello. Esto aplica a todas las cosas que se puedan comprar, como los soldados, bombardas, Molinos...

P: El Rey puede darle a mi Lord un título feudal, pero exige que le pague por él 2 chelines y la ciudad de Nottingham. ¿Puede hacer eso?

R: Sí, puede. Si no quieres pagarle, siempre puedes pagar el precio completo del título feudal a la reserva de los chelines.

FASE 5: MOVIMIENTO

P: Si varios jugadores tienen tropas en una ciudad por la que quiero pasar, ¿a quién tengo que pedirle permiso para pasar?

R: Solo un jugador controla la ciudad, mientras que las tropas de otro jugador pueden ser aliados. Así que necesitas el permiso del jugador que controle la ciudad. Si ese jugador te lo deniega, puedes intentar un Desfile o jugar una carta de PASADIZO.

P: ¿Puede un jugador formar un Desfile, moverse para lugar y, si gana, decidir quedarse en esa ciudad en vez de seguir avanzando?

R: No. El jugador debe continuar moviéndose a la siguiente ciudad, pero el jugador podría volver, si le queda un movimiento libre.

P: ¿Puede un Desfile luchar en su último movimiento?

R: No. Ese movimiento final de batalla ocurrirá en la fase de Batallas si el oponente no se ha retirado.

P: ¿Puede un jugador iniciar un Desfile desde una Fortaleza o Ciudad Amurallada asediada?

R: Sí. El ejército asediado del Desfile debe luchar inmediatamente contra las fuerzas asediadoras. Si el ejército del Desfile gana, DEBE moverse a una ciudad adyacente.

FASE 7: BATALLAS

P: Un Lord está solo en una ciudad frente a un ejército enemigo. ¿Puede luchar con un 1 dado de batalla?

R: No, los Lores que no tienen tropas que los apoyen son capturados inmediatamente.

Ej: Cristina y David tienen Nobles en una ciudad sin tropas. Cristina controla la ciudad. Durante la fase de Compras, Cristina compra un caballero y lo coloca en esta ciudad. El Noble de David será capturado si sigue ahí en la siguiente fase de Batalla.

¿Por qué jugar Fief Inglaterra?

He tenido muchos objetivos mientras creaba FIEF INGLATERRA. Para estar en armonía con los tiempos, el reto era crear un juego donde los roles de las mujeres fueran engrandecidos. En Inglaterra, históricamente hablando, una mujer podía ascender al trono, pero esto no era posible en Francia, donde la ley sálica prohibía a las mujeres ser elegidas como Reinas Soberanas. En FIEF FRANCIA hay solo 6 mujeres, frente a 12 hombres Lores. En FIEF INGLATERRA, hay tantas mujeres como hombres que pueden convertirse en Lores. Hay un nuevo título religioso, la Abadesa. Da mucho poder, incluyendo recuperar reliquias de cualquier ciudad catedral, intervención de la Iglesia contra los invasores, calmar a los rebeldes, ingresar dinero por almacenar reliquias en las Abadías, y más.

Otro reto fue hacer más rápidas las partidas. Esto se ha conseguido reduciendo el número de jugadores (de seis a cuatro), reduciendo el número de feudos (de ocho a seis) y reduciendo el número de turnos en partida (que se muestran en el tablero). Desde la ronda 5 en adelante, el juego puede terminar si se consigue el objetivo de 3 o 4 PV por un jugador o alianza de jugadores. En la ronda 7, el juego termina, y los jugadores deben determinar quién tiene más y los mayores títulos. Otro objetivo de esta mecánica de juego modificada: ¡recrearme en él! Así que la creación de más de 20 Sirvientes con poderes personalizados, manteniendo la temática histórica, ¡fue un verdadero placer!

Como siempre, el marco histórico es importante y se respeta en general, pero me he tomado algunas libertades para reforzar el aspecto lúdico.

Por eso se incluye la espada Excalibur en el juego base: ¡quien consiga sacarla de su roca se convertirá en Rey de Inglaterra! También he incluido el Bosque de Sherwood, que ofrece un importante atajo, pero donde Robin Hood vigila y puede capturar a cualquier Noble que se aventure a ir allí, pidiendo rescate por su libertad. También sugiero las expansiones «Robin Hood», e «Ivanhoe - Torneos y Justas», dos fábulas que nos hablan a todos, formando una cultura universal que nos complace compartir, sea cual sea nuestra nacionalidad.

En el año de Nuestro Señor 2024, los juegos narrativos están de moda. Fief es un juego narrativo... ¡en el que no hay nada escrito! Así que todo es posible. Los elementos del escenario y los personajes están ahí, y depende de ti darles vida. A través de tus elecciones y decisiones frente a los imprevistos y las acciones de tus adversarios, construirás una historia fabulosa, pero también única, irreplicable, de la que sólo tú y los amigos con los que la hayas creado seréis testigos.

Me adhiero a la definición del juego «perfecto» dada por Vincent Bonnard de la revista Plato, que es la siguiente: «El juego perfecto es el que crea vínculos e intercambios cordiales en torno a una mesa, y te permite hacer todo lo que no te podrías permitir hacer en la vida real».

FIEF INGLATERRA no está a la altura de esta definición, ya que los intercambios no siempre son cordiales, en plena acción... Pero sí, nos permite hacer una pausa en nuestra vida cotidiana para alejarnos del mundo real y representar un papel sin demasiadas limitaciones. El papel de diplomático o de señor de la guerra. ¡No olvide utilizar palomas para las discusiones secretas fuera de la mesa!

Philippe Mouchebeuf

Glosario

Noble: Un miembro de la familia, hombre o mujer, con o sin título.

Títulos de Lord: Un Noble con un Título Real feudal que incluye Barón o Baronesa (feudo de 2 ciudades), Conde o Condesa (feudo de 3 ciudades) y Duque o Duquesa (feudo de 4 ciudades). Un Lord sigue siendo un Noble.

Títulos Reales: Lores feudales, Rey, Reina y Príncipe de Wales.

Títulos Eclesiásticos: Abadesa, Obispo y Arzobispo.

Soberano: El Rey o Reina que es elegido.

Reina: Esposa del Rey.

Reina Soberana: Una Reina que ha sido elegida.

Príncipe de Wales: Un nuevo hombre Noble que ha sido colocado en el tablero de familia de la Reina (es su hijo) queda marcado con el marcador de Príncipe de Wales. Se convertirá en Rey si el Rey actual muere, o si su madre, la Reina Soberana, muere.

Familia Real: El Rey, la Reina y el Príncipe de Wales.

Ejecutor: Un Noble que perpetra un Asesinato (10.3).

Tropas: Incluye arqueros, soldados, caballeros y ballesteros.

Ejército: Un Noble con tropas en la misma ciudad.

Puntos de Fuerza (PF): Cada tropa tiene un número de PF que determina cuántos dados de batalla de cuerpo a cuerpo lanza (7.3).

Región: Una de las seis áreas de tierra designadas, y sus mares adyacentes. Una región es considerada un feudo una vez que un Noble compra su título Real y se convierte en su Lord.

Feudo: Una región que está gobernada por un Lord.

Ciudad independiente: Ciudad que no es parte de un feudo, y que no está ocupada por Nobles o tropas.

Ciudad controlada: ciudad ocupada y controlada por tropas. Si es parte del feudo de un Lord, está controlada por el Lord aunque no esté ocupada.

Ciudad: Cualquier localización, incluyendo las que tienen Fortalezas, Ciudades Amuralladas o Abadías.

Puntos de Victoria (PV): Se consiguen por cada Título Real y por presentar la primera reliquia al Rey o a la Reina Soberana.

Números romanos: Las regiones en el mapa están numeradas con números romanos. Cuando se tire un dado para seleccionar una región, los resultados se corresponden con las regiones como sigue: **I=1; II=2; III=3; IV=4; V=5; VI=6.**

Créditos

Diseño del juego: **Philippe Mouchebeuf**

Director artístico: **Laurent Jorda**

Artista: **Nicolas Treil**

Ilustradores: **Mailon Karr, Ricardo** aka Cptn Cosmos

Reglas en inglés: **Uwe Eickert**

Maquetación del reglamento: **Radek Jaszczuk**

Editores: **Doug Click, Jeff Merlin, Jason Latko, Matt Hancock, Richard Gavin, Jon Vespa, Aaron Isley, Jimmy Dean, Tristan Blasselle, John Parker, Joshua Griffiths**

Edición en español por MasQueOca

Dirección editorial: **José Antonio Gómez Garrido**

Traducción: **Coral Jiménez Gómez**

Revisión: **José Antonio Gómez Garrido y Marco Serrano Galán**

Maquetación y adaptación: **Ricardo Martínez Vicente**

www.EdicionesMasQueOca.com



Índice

Abadesa/Abadía	2.13
Alianza	9.0
Alianza matrimonial	9.0
Anillos	9.0
Arqueros	7.2
Asedio	7.9
Asesinato	10.3
Ataque combinado	7.0
Ataques cuerpo a cuerpo	7.3
Ataques de proyectil	7.2
Ballesteros (At. proyectil)	7.2
Bandidos/Caminos	13.4
Batallas	7.0
Batallas - Invasores	6.4
Bombardas	7.2
Buen tiempo	2.8
Burgués	11.2
Catapultas	7.2
Cautivos	7.6
Ciudad Amurallada	4.4
Ciudad controlada	5.1
Ciudad independiente	5.1
Cosechas Abundantes	2.8
Dados	7.1
Dados de batalla	7.3
Descartar cartas	2.10
Desfile	5.2
Destruir Molino, Abadía o Fortaleza	6.5/7.10
Distrito Eclesiástico	Prep. juego/2.14
Dos y tres jugadores	13.7
Edificios - Fortalezas/Molinos	4.2
Emboscada	10.5
Excalibur	13.2
Extinción	13.5
Final ronda/partida	8.1
Fortaleza Real	4.9
Fortalezas - Compra	4.2
Guardia Real	13.1
Hambruna	2.5
Herejía y Justicia	2.13/10.3-4
Impuesto penalización invasores	3.3
Impuestos - Tallage/Diezmo	2.8
Ingresos - Lord/Abadía	3.0
Intervención	6.10
Invasores	2.5/6.0
Mercenarios (Ballesteros)	11.1
Movimiento	5.0
Movimiento Naval	5.4
Muerte - Asesinato Noble	4.8
Neblina de guerra	4.1
Nobles	2.11
Obispo/Arzobispo	2.14
Orden de la Jarretera	13.3
Paloma mensajera	2.15
Parlamento	9.2
Pasadizo	10.2
Penalizaciones at. cuerpo a cuerpo	7.4
Pérdidas	7.5
Periferia	5.0
Plaga	2.5
Rebelión	3.2/10.1
Región gobernada	4.3
Reliquias	12.0
Rescate	7.7
Saqueo	7.10
Sirviente usado	2.12
Sirvientes	2.12
Soldados	4.0
Tesoros	11.3
Tierra arrasada	3.4
Títulos	4.3
Tormentas	2.5/5.5
Tregua	7.8
Tropas - Sold./Caball./Arq./Ball.	4.0
Voluntad del Rey	4.5

Copyright ©MasQueOca, MasQue Networks SL, bajo licencia de International Team.

C/ Marbella 59, 28034 Madrid (España). Todos los derechos reservados.

Está prohibida la copia, reproducción o difusión, total o parcial, del reglamento, componentes o ilustraciones protegidas del juego sin consentimiento previo.