



Reglamento base

Lords of War es un juego de habilidad, astucia y oportunidad. Un juego lleno de tácticas, traición, acción y astucia. Además, está situado en su propio universo de ficción, ampliado con historias y leyendas en www.lords-of-war.com.

Lords of War es más que un simple juego. Es una comunidad, una sociedad, un club. Más que eso, se trata de una familia. Así, os damos la bienvenida a la familia de Lords of War -que es fea, sangrienta y brutal, y creemos que vas a encajar muy bien. Para saber por qué estos ejércitos están combatiendo y descubrir la historia que hay detrás de las cartas de mando, dirígete a la página web donde también encontrarás guías, video-tutoriales y mucho, mucho más.

En cualquier caso, que tengáis la mejor de las suertes en vuestras batallas y recordad, la fortuna favorece a los audaces.

Martin Vaux & Nick Street
Black Box Games

Contenido (cajas básicas 1vs1): 2 mazos principales de 36 cartas cada uno y un tablero de batalla.

Tiempo de juego: 30 – 45 minutos

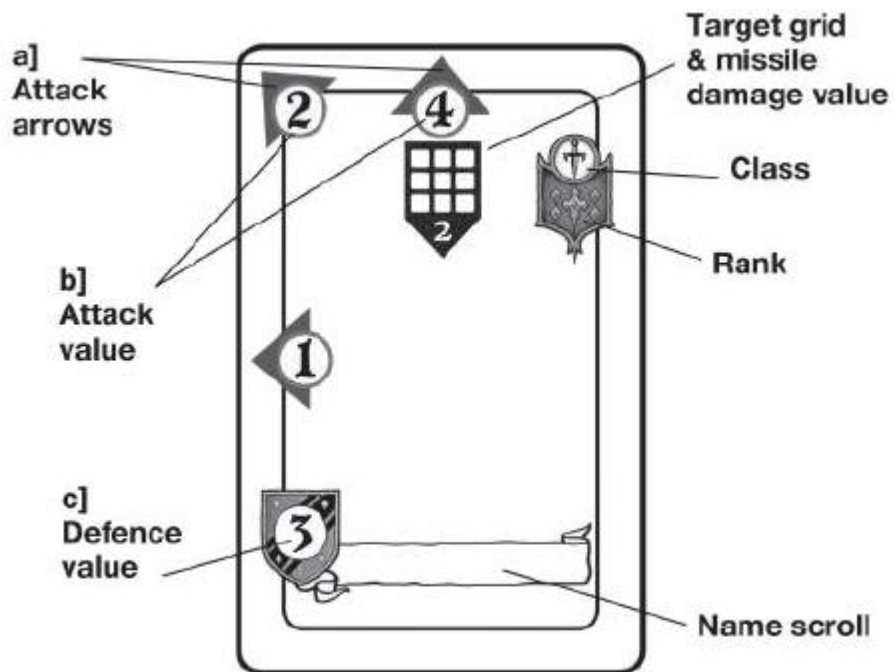
1) Las cartas

Cada carta, también denominada como unidad a lo largo del reglamento, tiene una serie de características como se muestra en el diagrama a continuación, siendo 3 las características principales:

a) Las flechas de ataque: la dirección o direcciones en la que la unidad puede atacar cuando está en juego. La unidad ataca simultáneamente en todas las direcciones en las que apuntan las flechas.

b) **El valor de ataque:** la fuerza del ataque en una dirección dada.

c) **Valor de Defensa:** la fuerza de los ataques que la unidad puede soportar sin ser eliminada.



Clase y Rango

Cada unidad tiene un símbolo que indica su clase y rango:

CLASS:

Infantry		Cavalry		Spear	
Ranged		Berserker			



RANK:

Recruit		Regular		Veteran	
Elite		Special		Command	
General					



La mayoría de las unidades pueden colocarse directamente en combate dentro del campo de batalla. Una unidad que puede entablar combate tiene una o más flechas de ataque alrededor de la carta.


Cuanto más flechas de ataque tenga la unidad, más flexible será a la hora de ser colocada en el tablero y en la cantidad de direcciones en las que puede atacar.

Cuanto mayor sea el número asociado a la flecha de ataque, mejor será la unidad en combate.


Una unidad con **arma a distancia** es la que tiene el símbolo rango  tiene un valor de  daño y alcance que afecta a la cuadrícula de destino que se muestra en la carta.

Este tipo de unidad puede disparar a las unidades enemigas desde cierta distancia y por lo general se juegan mejor detrás de las unidades aliadas, con el fin de mantenerlas fuera de combate y permitir un uso eficaz de su arma a distancia.

Las unidades de lanceros  y de ataque a distancia  son unidades de apoyo. Las unidades de apoyo no es necesario que se coloquen directamente en combate, pero pueden colocarse adyacentes a unidades aliadas. Las unidades de apoyo pueden ser utilizadas para ocupar un espacio en el tablero de batalla y evitar así que una unidad enemiga ocupe ese lugar, o pueda colocarse junto a una unidad aliada para impedir que un adversario ataque desde una dirección determinada.

Las 6 cartas de comandante representan a los líderes de los ejércitos y son representados por el símbolo de rango  en su carta.


La pérdida de 4 de estos comandantes dará como resultado la desorganización completa del ejército y provocará la derrota inmediata. Uno de los comandantes es el general del

ejército y viene representado por el símbolo de rango 

2) Puesta en marcha: El juego base

- 1) Decidir que ejército va a usar cada persona.
- 2) Escoger el jugador 1 y el jugador 2 tirando una moneda, un dado, etc
- 3) Colocar el tablero de batalla de forma que los lados cortos queden delante de cada jugador. El jugador número 1 debe tener legible el número 1 del tablero y el jugador número 2 tendrá legible el número 2.



- 4) Cada jugador saca la carta de su general (rango ) de su mazo y lo coloca a un lado de la mesa.
- 5) Cada jugador baraja su mazo de cartas, lo coloca bocaabajo y roba las cinco primeras cartas del mazo sin mirarlas y manteniéndolas bocaabajo delante suya.
- 6) A continuación el jugador cogerá la carta de su general, lo unirá a las 5 cartas robadas y formará su mano inicial. Estas seis cartas no deben mostrarse a su oponente y ya puede mirarlas.

Ganar la partida

El primer jugador en eliminar 20 unidades enemigas o 4 de los comandantes del oponente es el ganador.

3) Lanzando el reto

- 1) El jugador 1 elige una carta de su mano de 6 y la coloca bocaarriba en la casilla del tablero marcada con el número 1. La unidad está encarada y legible para el jugador 1, no para su oponente. Tras colocar la carta, el jugador 1 debe coger la carta superior de su mazo (sin mostrarla al oponente) para volver a tener una mano de 6 cartas.
- 2) El jugador 2 colocará entonces una carta de su mano en la casilla del tablero numerada con el 2 encarada hacia él y bocaarriba. Una vez hecho esto robará la carta superior de su mazo (sin mostrarla al oponente) para volver a tener 6 cartas en la mano.

Listos para empezar la batalla

Cada jugador, comenzando con el jugador 1, llevará acabo su turno que consiste en estas 3 fases:

Fase 1 - Despliegue: Juega una unidad de tu mano en el campo de batalla siguiendo las “Reglas de Enfrentamiento” y sus excepciones.

Fase 2 - Eliminación: Determinar si cualquier unidad es eliminada en combate por ataques a distancia o cualquier combinación de ambos.

Fase 3 - Refuerzos: Volver a tener 6 cartas en tu mano.

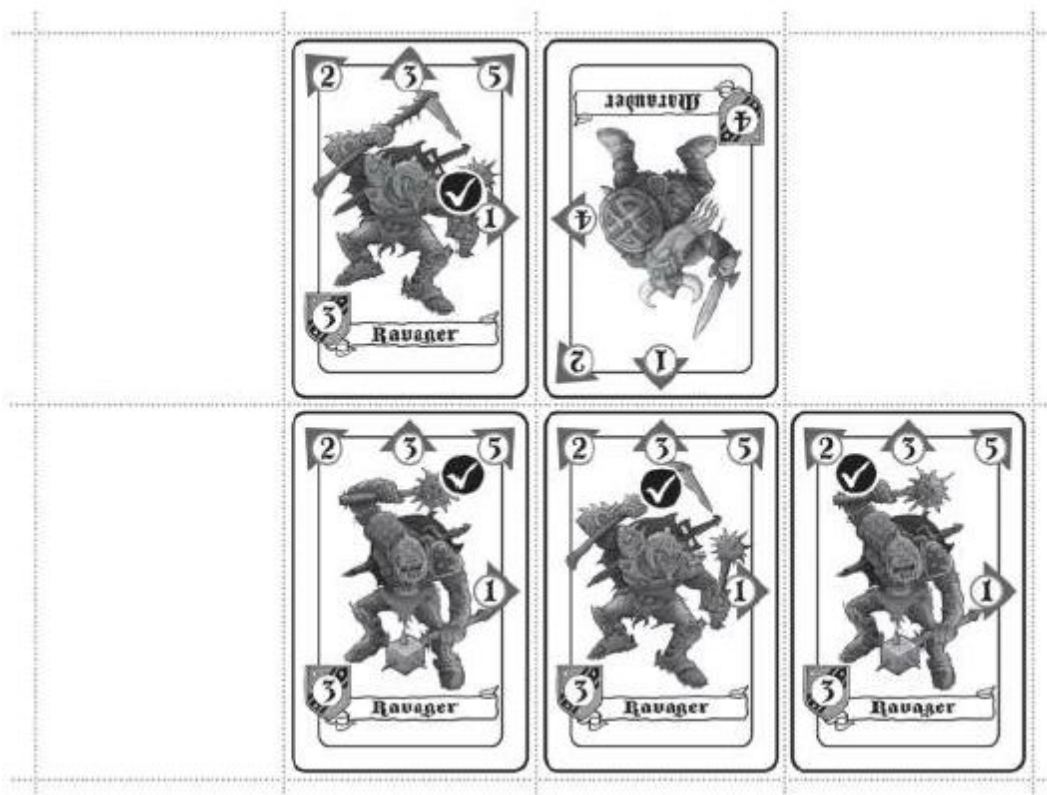
4) Fase 1: Despliegue

El jugador elige una carta de su mano y la coloca bocaarriba en una casilla vacía del campo de batalla. La carta debe colocarse de manera que sea legible por el jugador que la coloca.

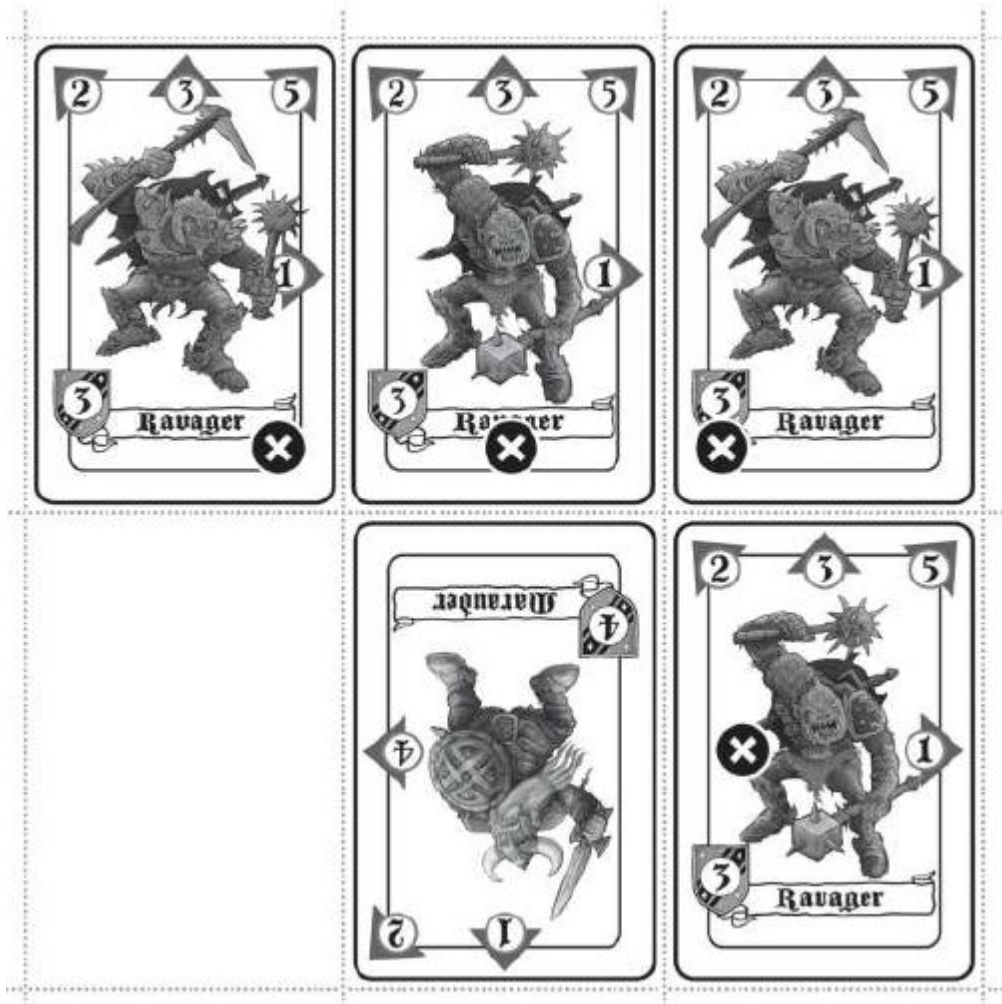
La unidad debe ser colocada adyacente a cualquier unidad enemiga del campo de batalla, de manera que al menos una de sus flechas de ataque esté apuntando a una esquina o borde de al menos una unidad enemiga. Esto es lo que se conoce como “Regla de Enfrentamiento”

Nota: la unidad que se coloca enfrentada al enemigo no es necesario que esté adyacente a ninguna unidad aliada.

Ejemplo de despliegue: El jugador enano tiene un Marauder en el campo de batalla y es el turno del jugador Orco. El jugador orco elige jugar su Ravager. El debe colocarlo según la “Regla de Enfrentamiento”, así que él puede colocarlo en las posiciones que se ven aquí:



Como de indica abajo, el ravager orco no puede ser colocado detrás del marauder enano ni en el lado derecho de este por que no siga la “Regla de Enfrentamiento” al no tener ninguna de sus flechas apuntando a una esquina o borde de la carta del marauder.



Hay dos excepciones a la **regla de enfrentamiento**:

- a. El despliegue de unidades de apoyo. Una unidad de apoyo (lancero o ataque a distancia) puede ser colocada en el campo de batalla de la forma normal o en su lugar puede ser colocada adyacente a una unidad aliada en el campo de batalla. Cuando es colocada adyacente a una unidad enemiga no es necesario que al menos una flecha de ataque apunte a la unidad aliada.

Nota: una unidad de apoyo no da ningún tipo de bono de ataque o defensa de la unidad aliada junto a la que se despliega.

- b. Si por alguna razón no hay unidades enemigas en el campo de batalla al comienzo del turno del jugador, el jugador puede desplegar cualquier unidad de su mano adyacente a otra unidad aliada en el campo de batalla.

Si al comienzo del turno no hay cartas de ningún jugador sobre el campo de batalla, entonces el jugador puede colocar su unidad en cualquier casilla.

Nota: Si en su turno un jugador no puede colocar una unidad en el campo de batalla mediante las reglas de enfrentamiento o sus excepciones, entonces el jugador debe elegir una carta de su mano colocarla adyacente a una unidad enemiga en el campo de batalla y luego mostrar la mano al oponente (para demostrar que de verdad no puede cumplir con el despliegue)

5) Fase 2: Eliminación

Una vez que un jugador coloca una carta en el campo de batalla, se debe comprobar si una o más unidades han sido eliminadas en combate, ataques a distancia o una combinación de ambos.

El combate es simultáneo y todas las unidades en el campo de batalla atacan en todas las direcciones que indiquen sus flechas en el mismo turno. Esto significa que no importa de quien es el turno, todas las unidades en el campo de batalla de ambos jugadores están luchando, lo cual puede dar lugar a que unidades de ambos bandos sean eliminadas.

Por lo tanto, cuando una nueva unidad es colocada en el campo de batalla, hay que comprobar el ataque y los valores de defensa de todas las unidades en el campo de batalla, incluyendo ataques a distancia, para determinar que unidades serán eliminadas.

Una unidad es eliminada cuando el total combinado de los valores de ataque de una o más unidades del oponente adyacentes, o atacando a distancia, es mayor que el valor de defensa de la unidad.

Si el valor de ataque combinado es igual o menor al valor de defensa no ocurre nada y la carta permanece en el campo de batalla.

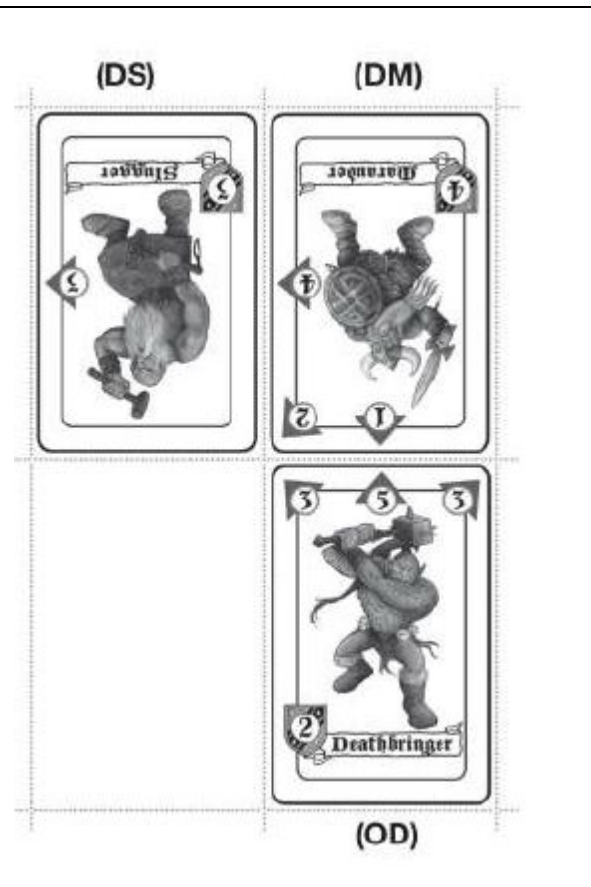
Las unidades eliminadas no son retiradas inmediatamente si no que permanecen en juego hasta que se hayan resuelto todos los enfrentamientos. Las cartas eliminadas van a una pila de descarte boca arriba cerca del lado del tablero del oponente para poder llevar mejor control del número necesario de unidades eliminadas para ganar.

Nota: Las unidades aliadas nunca se causan daños las unas a la otras.

Ejemplo de combate:

El jugador orco acaba de desplegar al orco deathbringer (OD) para enfrentar a los enanos marauder (DM) y slugger (DS)

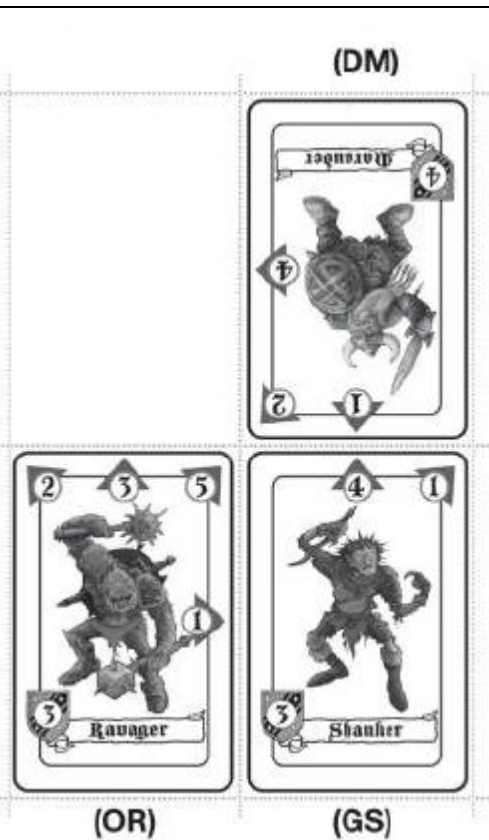
- 1) el OD ha eliminado al DM porque el está enfrentado y su valor de ataque es de 5 lo cual supera el valor de defensa de 4
- 2) El OD no ha eliminado al DS porque su valor de ataque de 3 no es suficiente para superar la defensa de 3 del enano.
- 3) El OD tiene una defensa de 2 y no es eliminado por ninguno de sus oponentes (el DS no tiene flecha de ataque en esa dirección y el DM solo tiene ataque 1)
- 4) El DM es eliminado del campo de batalla y colocado en la pila de descarte.



Otro ejemplo de combate:

El jugador orco acaba de colocar el Orco Ravager (OR) para enfrentar al enano marauder (DM). El Goblin Shanker (GS) ya estaba allí del turno anterior.

- 1) OR y GS se han unido para eliminar al DM. El GS combate con su valor de ataque de 4 y el OR suma su valor de ataque de 5. Este ataque combinado suma 9 que es mayor que el valor de defensa de 4 que tiene el DM.
- 2) El OR con un valor de defensa de 3 no es eliminado por el DM que tiene solo un ataque de 2.
- 3) El GS con un valor de defensa de 3 tampoco es eliminado por el DM que en este caso ataca con un valor de 1
- 4) El DM es eliminado del campo de batalla y situado en la pila de descartes



Situaciones de eliminación


En ocasiones situar una unidad en el campo de batalla puede hacer que se den una o más de estas situaciones, las cuales son movimientos legales:

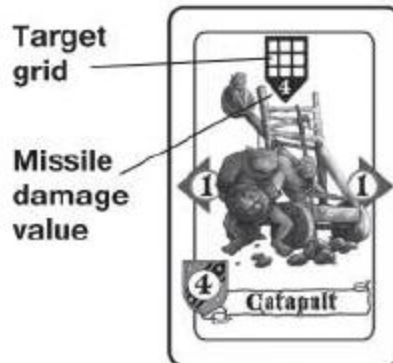
- i) La eliminación de más de una unidad enemiga simultáneamente, ya sea por sí misma o por la combinación con las unidades amigas de alrededor.
- ii) La unidad y cualquier número de unidades enemigas son eliminadas de forma simultánea, esto se conoce como movimiento suicida.
- iii) La unidad enemiga es destruida instantáneamente y ninguna unidad enemiga es eliminada (*NdT: esto se da obviamente cuando no nos queda otro sitio para situar la unidad que en una posición desfavorable*).

Un jugador que elimine al generar enemigo gana automáticamente un turno extra, después de robar hasta tener 6 cartas en su mano. Si los generales de ambos ejércitos son eliminados al mismo tiempo, ningún jugador tiene la opción de jugar un turno extra.

6) Fase 2: Eliminación involucrando unidades de disparo



Todas las unidades de disparo , como la catapulta orco que se muestra a continuación, tiene una cuadrícula de objetivo con una valor de daño por proyectiles.



La cuadrícula de objetivo en la carta muestra que casillas en el mapa de batalla pueden ser objetivos de los disparos de la unidad cuando es desplegada. La catapulta orco (C), de acuerdo con su cuadrícula de objetivo, puede atacar a cualquiera de las 9 casillas de su frontal, como se representa en las casillas grises de la figura 1.

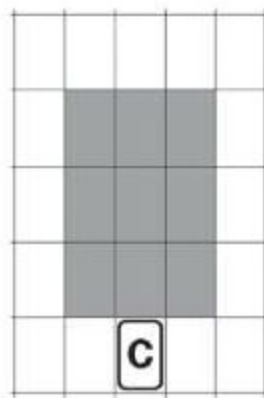


Figure 1

El valor de proyectiles incluido debajo de la cuadrícula indica el daño causado a una unidad enemiga cada vez que la unidad dispara. La catapulta orco causa 4 puntos de daño con su disparo.

Este enano lanzador de hachas es una unidad que tiene un ataque de disparo por su retaguardia. El lanzador de hachas (A) de acuerdo a su cuadrícula de objetivos, puede disparar por su retaguardia a las 6 casillas de delante. Este se muestra en el diagrama de la figura 2. Los disparos del lanzador de hachas causan 3 puntos de daño.

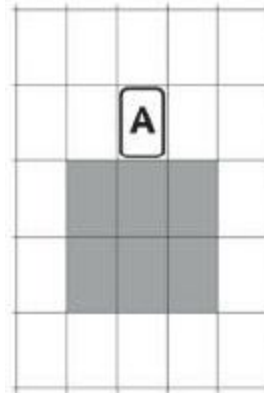


Figure 2

Un ejemplo de combate a distancia:

El jugador orco acaba de colocar la catapulta (OC) que al ser una unidad de apoyo puede colocarse adyacente a una unidad amiga, el Goblin Shanger (GS) en lugar de adyacente a un enemigo.

- 1) El GS no se considera enfrentado a Enano Slugger (DS) ya que no tienen flecha de ataque opuesta al enano.
- 2) El DS no se considera enfrentado al GS por el mismo motivo, no tiene ninguna flecha de ataque apuntando a su enemigo.
- 3) La catapulta elimina al DS porque este se encuentra en las casillas a las que puede hacer objetivo y el valor de disparo de 4 es suficiente para superar la defensa de 3 del enano.
- 4) El enano se retira del campo de batalla y se coloca en la pila de descartes.



(DS)



(GS)

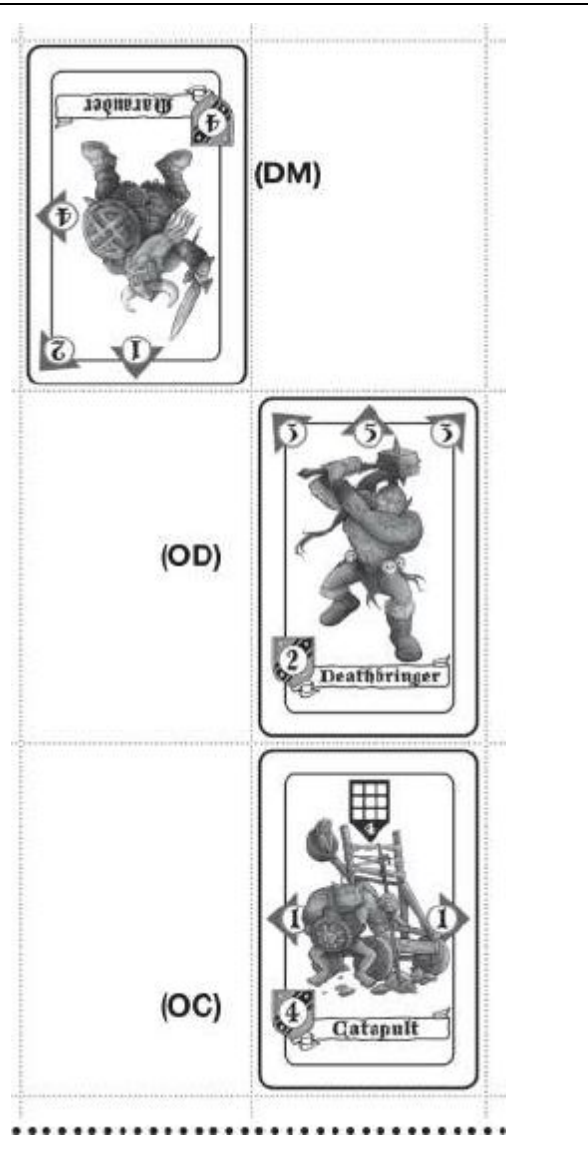


(OC)

Un combate combinado que incluye un ataque de disparo:

El jugador orco acaba de colocar la catapulta (OC) que al ser una unidad de apoyo puede colocarse adyacente a una unidad amiga, el Orc Deathbringer (OD) en lugar de adyacente a un enemigo.

- 1) El OD y el OC juntos eliminan al Enano Marauder (DM). El orco está enfrentado al enano con su valor de ataque de 3 y la catapulta dispara con un valor de 4. Esta combinación suma 7 que es suficiente para superar el valor de defensa de 4 del enano.
- 2) El DM no está enfrentado al OD así que no ataca.
- 3) El enano se retira del campo de batalla y se coloca en la pila de descartes.



Situaciones de ataque a distancia

Unidades con armas a distancia pueden hacer un ataque a distancia en el mismo turno en que son colocadas en el campo de batalla, y una vez en el campo de batalla puede hacer ataques a distancia cada vez que sea el turno del jugador que la controla.

Las unidades de disparo pueden disparar a cualquier unidad y ellos no necesitan línea de visión a la unidad a la que quieren disparar.

Las unidades de disparo no pueden abrir fuego si están enfrentadas a una unidad enemiga, esto es cuando una o más unidades enemigas tienen flechas de ataque apuntando hacia ellas.

Una unidad de disparo puede abrir fuego si una o más de sus propias flechas de ataque apuntan a una unidad enemiga adyacente, pero la unidad enemiga adyacente no tiene ninguna flecha de ataque enfrentada hacia la unidad que dispara.

Si la unidad de disparo puede atacar tanto en cuerpo a cuerpo como con proyectiles debe elegir que tipo de ataque quiere hacer cada turno. Las unidades de ataque a distancia nunca pueden atacar a unidades aliadas.

Una unidad de disparo solo puede efectuar un disparo por turno contra un enemigo que se encuentre dentro de su cuadrícula de disparo, dos unidades de disparos pueden hacer objetivo a la misma unidad enemiga.

Moviendo unidades



Una unidad puede mover si tiene una o más flechas de movimiento:

Una unidad puede mover en cualquier momento durante el turno de su controlador pero solo puede moverse si no está enfrentada a una unidad enemiga. Un jugador no está obligado a mover sus unidades.

Una unidad que se mueve solo puede hacerlo un espacio por turno en la dirección de cualquiera de sus flechas de movimiento, y puede solo moverse a una casilla vacía.

Nota: Una unidad que es desplegada al campo de batalla puede moverse ese mismo turno si no se encuentra enfrentada a ningún enemigo. La unidad que ha eliminado a un oponente puede moverse después de retirar a su oponente siempre que no esté enfrentada a ningún otro oponente (este movimiento podría dar como resultado una eliminación adicional)

7) Fase 3: Refuerzos

Después de desplegar a una unidad en el campo de batalla y comprobar que unidades han sido eliminadas (o no), el jugador termina su turno recargando su mano hasta tener 6 cartas.

Para recargar su mano hasta llegar a 6 el jugador tiene dos opciones: robar la carta superior de su mazo o retirar una tropa del campo de batalla de vuelta a su mano.

Para poder retirar una unidad del campo de batalla la unidad debe cumplir estos tres puntos:

- 1) no puede estar enfrentado a ninguna unidad enemiga (esto es no tener unidades enemigas adyacentes con al menos una flecha de ataque apuntando a la unidad)
- 2) no puede haber sido colocada este turno
- 3) no puede haber tomado parte de un combate en el que se han eliminado unidades enemigas (esto incluye ataques a distancia)

Si la unidad no está sujeta a ninguna de esas condiciones, ella puede ser retirada del campo de batalla y colocada en la mano del jugador para que este vuelva a tener 6 cartas.

8) Hasta la muerte:

Después de que el jugador 1 ha completado las tres fases del turno, el jugador 2 toma el turno y realiza las tres fases del turno:

Fase 1 - Despliegue: Juega una unidad de tu mano en el campo de batalla siguiendo las “Reglas de Enfrentamiento” y sus excepciones.

Fase 2 - Eliminación: Determinar si cualquier unidad es eliminada en combate por ataques a distancia o cualquier combinación de ambos.

Fase 3 - Refuerzos: Volver a tener 6 cartas en tu mano.

Los jugadores continúan alternando sus turnos siguiendo las 3 fases en cada turno hasta que uno de ellos gane la partida.

CONSEJOS TÁCTICOS

Despliega unidades de disparo de manera que ellas estén lejos del combate protegidas por otras unidades amistosas para poder aprovechar la potencia de sus disparos.

No se deben desplegar las unidades débiles sin pensar; pues serán fácilmente eliminadas. Despliega las unidades débiles de forma que enfrenten a las unidades más fuertes por sus posiciones más vulnerables como el lugar donde no tengan flechas de ataque. Esto impedirá que estas unidades puedan ser retiradas y facilitará su eliminación.

Una unidad débil puede ser usada para realizar el ataque final que permita eliminar a una unidad más poderosa. Incluso aunque sea un movimiento suicida, la pérdida de una unidad débil a cambio de una unidad fuerte, como un comandante, merece la pena.

¿Y LUEGO QUÉ?

A) Batallas sin tablero:

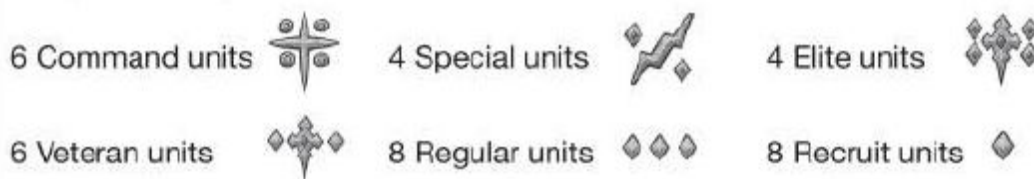
Se juega exactamente de la misma manera pero ignorando las casillas del tablero de batalla o jugando directamente sin tablero. Jugar de esta manera presenta nuevas oportunidades y desafíos para los jugadores experimentados.

B) Duración del juego:

Para alargar o acortar la duración de las partidas, los jugadores pueden ponerse de acuerdo para cambiar el número de unidades y/o comandantes que ellos deben eliminar para ganar.

C) Personaliza tu ejército:

Cada mazo de ejército básico tiene un número fijo de unidades de cada rango:



Para personalizar tu ejército tú puedes quitar de tu mazo cualquier número de cartas y sustituirlas por cartas del mismo rango de otro mazo.

Ejemplo: Un jugador orco quiere más potencia de disparo, así que quita dos orc ravagers (de rango veterano) de su mazo y los reemplaza por dos catapultas orcas (de rango veterano)

Personalizar tu mazo de ejército de esta manera puede hacerse con tantas cartas como desees.

Diseñar tu propio ejército de esta manera te permitirá ajustar tu táctica en función del oponente al que te enfrentes o hacer que tu ejército se ajuste al estilo de juego que a ti te guste.

D) Construyendo un ejército mercenario:

¿No eres feliz jugando solo con una raza? Pues puedes retirar cualquier número de cartas del mazo de tu raza y sustituirlas por cartas del mismo rango de los mazos de las otras razas.

Ejemplo: un jugador orco quiere arqueros mejores que los goblin así que retira a dos orc war hogs (rango elite) y los sustituye por dos quillshots hombres lagarto (rango élite)

Reglas Intermedias

Las reglas intermedias de Lords of War usan todas las reglas básicas añadiendo nuevas habilidades a dos tipos de unidades: Caballería y Berserkers.

Caballería

Cuando se juegan las reglas intermedias la función de la caballería cambia significativamente al volverse una unidad con facilidad para abandonar el campo de batalla y regresar donde más falta haga.

Durante la fase de refuerzos del turno del jugador él puede elegir retirar la unidad de caballería siempre y cuando no esté enfrentada a una unidad de lanceros. Esto significa que si la unidad de caballería está enfrentada a cualquier otro tipo de unidad que no sean lanceros, incluyendo otras unidades de caballería, puede retirarse del campo de batalla.

Nota: Ninguna carta puede retirarse del campo de batalla en el mismo turno en que ha sido jugada.

Berserkers

Al igual que la caballería la forma de usar a los berserkers cambia en las reglas intermedias, haciéndoles más mortales y peligrosos de usar.

Si una unidad berserker elimina a una unidad enemiga (o ayuda a eliminar a una unidad enemiga) y no está enfrentado con ninguna otra carta enemiga, la unidad berserker debe avanzar a ocupar el lugar de la unidad eliminada.

Este movimiento no es opcional; los berserkers deben avanzar si eliminan a un oponente. Si elimina a más de un oponente en un mismo turno el jugador que lo controla puede elegir a cual de las casillas mueve.

De esta manera, las unidades berserkers pueden ser capaces de matar a múltiples unidades enemigas en un solo turno o provocar su propia muerte accidentalmente.