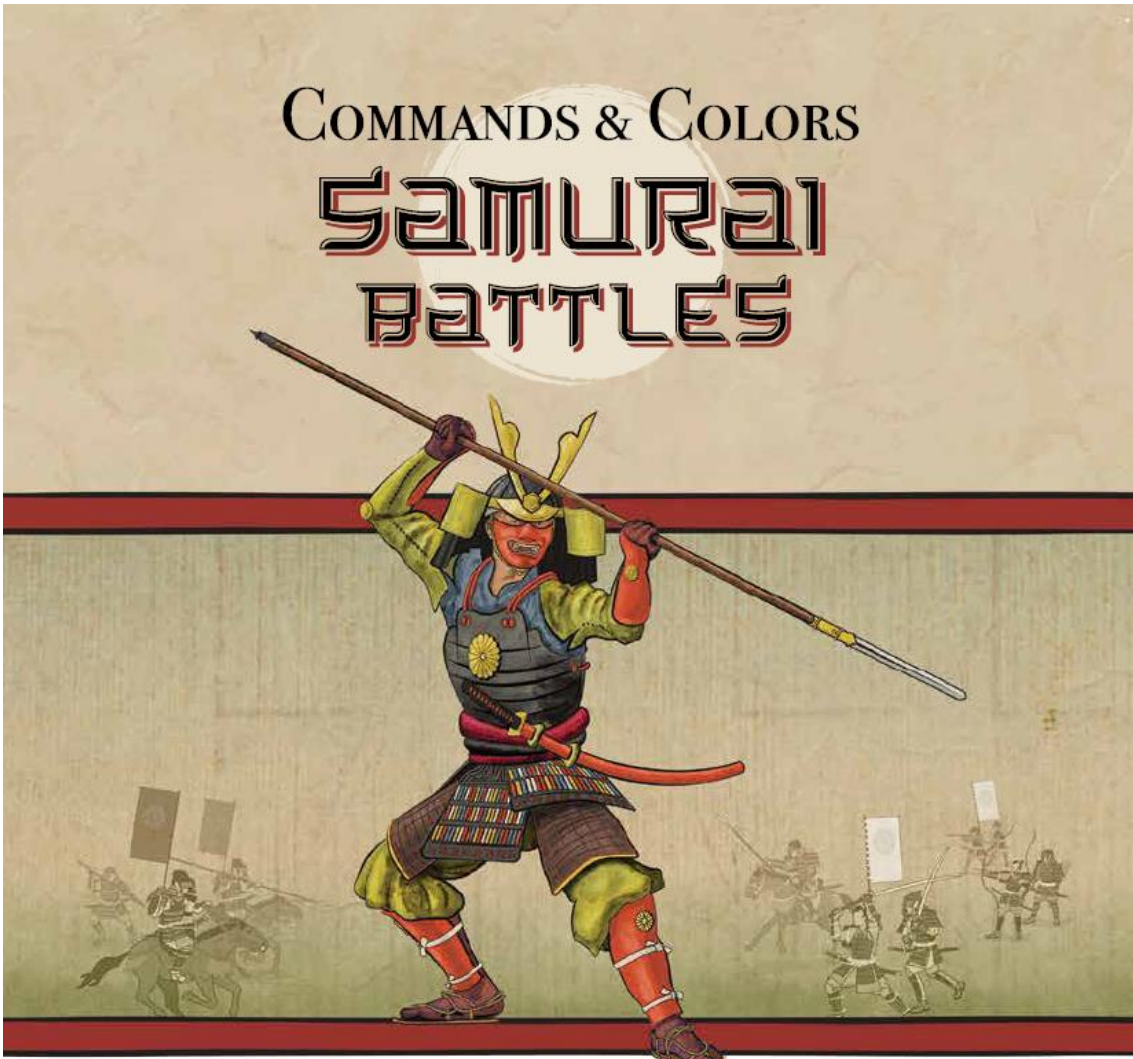


COMMANDS & COLORS

# SAMURAI BATTLES



# REGLAMENTO

DISEÑO DEL JUEGO  
RICHARD BORG



**GMT Games, LLC**  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## INTRODUCCIÓN

El juego *Commands & Colors Samurai Battles* permite a los jugadores recrear importantes enfrentamientos de la historia medieval de Japón. Las batallas incluidas en el libretto de escenarios se centran en el despliegue de fuerzas histórico y en importantes características del terreno a escala con el sistema de juego. Esta escala es flexible y varía de una batalla a otra. En algunos escenarios, una unidad de infantería puede representar a todo un clan de soldados, mientras que en otros, una unidad puede representar a tan sólo un puñado de valientes guerreros.

El juego *Commands & Colors Samurai Battles* se basa en el popularísimo sistema de juego *Commands & Colors* y su diseño no es demasiado complejo. Las cartas de *Orden* dirigen el movimiento y crean una “niebla de guerra”, presentando a los jugadores muchos desafíos y oportunidades interesantes, a la vez que los dados de batalla resuelven el combate de manera rápida y eficaz. La mecánica de juego *Honor y Fortuna* hará que los jugadores tengan que mantener un equilibrio y, de manera indirecta, sirve para medir la disciplina, el honor y la suerte de un ejército en el combate. El uso de fichas de *Honor y Fortuna* para jugar cartas de *Dragón* añadirá elementos de suspense y sorpresa que pueden alterar las reglas y cambiar instantáneamente el curso de la batalla. Sin embargo, las tácticas que necesitarás en el campo de batalla para obtener la victoria se ajustan de manera notable a los puntos fuertes y limitaciones de los distintos tipos de unidades japonesas, sus armas, el terreno de la batalla y la historia escrita.

**¡Bienvenido y que disfrutes!**

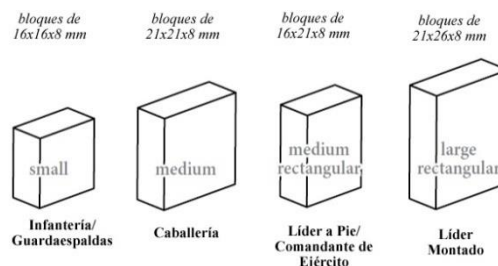
Richard Borg

## CONTENIDO

- 1 Libretto de Reglas para *Commands & Colors Samurai Battles*
- 1 Libretto de Escenarios para *Commands & Colors Samurai Battles*
- 1 Tablero con el Campo de Batalla
- 4 Plantillas para Destroquelar
  - 45 Losetas de Terreno (de doble cara)
  - 30 Fichas de Honor y Fortuna
  - 18 Fichas de Bandera de Victoria
- 60 Cartas de Orden de Samuráis

- 40 Cartas de Dragón
- 12 Dados de Batalla (con impresión a láser)
- 2 Hojas de Consulta con las Unidades
- 5 Láminas de Adhesivos para los Bloques
- 316 Bloques: los Bloques Rojos representan a las unidades del Ejército Samurái Rojo; los Bloques Azules representan a las unidades del Ejército Samurái Azul, y los Bloques Negros Especiales representan a Comandantes de Ejército y su Guardia Personal
  - 220 bloques pequeños para las unidades de a pie
  - 68 bloques medianos para las unidades de caballería
  - 10 bloques rectangulares medianos para los Líderes a pie
  - 8 bloques rectangulares grandes para los Líderes montados
  - 2 bloques rectangulares medianos para los Comandantes de Ejército
  - 8 bloques pequeños para la Guardia Personal

*Nota: se incluyen algunos bloques extra de repuesto*



Todos los bloques de unidades de infantería son bloques pequeños de 16x16x8 mm.

Todos los bloques de unidades de caballería son bloques medianos de 21x21x8 mm.

Todos los bloques de Líderes montados (Líderes de caballería) son bloques rectangulares medianos de 21x26x8 mm, y se colocan de manera que el lado de 26 mm se apoye sobre el tablero.

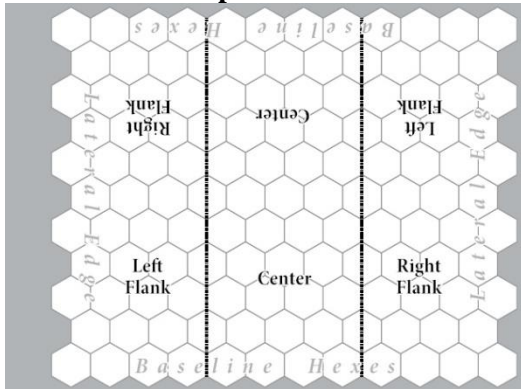
Todos los bloques de Líderes a pie (Líderes de infantería) son bloques rectangulares medianos de 16x21x8 mm, y se colocan de manera que el lado de 21 mm se apoye sobre el tablero.

Todos los Comandantes de Ejército son bloques rectangulares medianos de 16x21x8 mm y

se colocan de manera que el lado de 21 quede perpendicular al tablero.

Toda la Guardia Personal son bloques pequeños de 16x16x8 mm.

### Tablero del Campo de Batalla

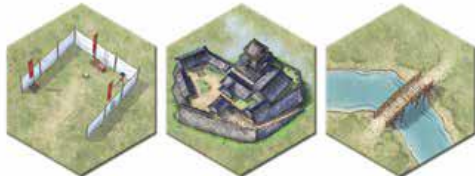


El tablero del campo de batalla (a partir de ahora, simplemente el campo de batalla) es una parrilla de hexágonos (hex) de 12 hexágonos de ancho y 11 de largo. Dos líneas discontinuas dividen el campo de batalla en tres secciones, proporcionándole a cada jugador una sección de flanco izquierdo, una sección central y una de flanco derecho. En los casos en que la línea discontinua cruza un hex, este hexágonos se considera parte tanto de la sección central como de la del flanco.

*Nota: a menudo nos referiremos en las reglas a la Sección de Flanco Izquierdo, Sección Central y Sección de Flanco Derecho simplemente como "Sección" o "Secciones".*

### Losetas de Terreno

Estas losetas representan una amplia variedad de características del terreno y se colocan en el mapa para recrear el campo de batalla histórico de cada escenario. Véase la sección de reglas *Terreno*.



### Fichas de Honor y Fortuna

En términos de juego, las fichas de Honor y Fortuna son una medida de la fuerza y del



poder de resistencia del ejército de un jugador. Estas fichas actuarán también como moneda para usar las cartas de Dragón.

### Fichas de Bandera de Victoria

Las Fichas de Bandera de Victoria se usan para llevar la cuenta de lo que ha progresado un jugador en su búsqueda de la victoria. Siempre que resulte eliminado el último bloque de una unidad enemiga o un bloque de Líder enemigo, ganarás 1 Bandera de Victoria. Cuando una unidad de un jugador ocupe un hex de tienda de mando enemiga al comienzo del turno, el hex de tienda de mando es eliminado del campo de batalla. Cuando es eliminada, una tienda de mando vale 3 Banderas de Victoria. También se obtienen Banderas de Victoria al completar objetivos de victoria específicos de un escenario.



### Cartas de Orden

Las Cartas de Orden se usan para ordenar a las tropas de un jugador que muevan, combatan o hagan algo especial. Las unidades sólo pueden



mover o combatir cuando reciben una orden. Véase la sección *Cartas de Orden* para leer la descripción de todas las cartas de órdenes.

### Cartas de Dragón

Estas cartas representan acontecimientos impactantes, místicos y a veces inexplicables que tienen lugar durante una batalla. Las cartas de Dragón pueden obstaculizar al ejército oponente, mejorar una unidad del jugador o cambiar instantáneamente el curso de la batalla. Véase la sección *Cartas de Dragón* para saber más sobre ellas.



## Dados de Batalla



Los dados de batalla se utilizan para resolver los combates y para otras funciones del juego. El juego básico C&C Samuráis incluye 12 dados especiales con 1 de las siguientes imágenes impresas a láser en cada cara: Círculo Verde, Triángulo Azul, Cuadrado Rojo, Bandera, Símbolo de Honor y Fortuna, Espadas Cruzadas.

## Hojas de Consulta

Las Hojas de Consulta de las Unidades resumen las características de las unidades y líderes.

- *Unidad (ilustración, tipo, símbolo, código alfabético y cantidad de bloques)*
- *Movimiento en hexágonos*
- *Alcance del Disparo en hexágonos*
- *Dados en Combate a Distancia*
- *Dados en Combate Cuerpo a Cuerpo*
- *Se puede ignorar en Combate Cuerpo a Cuerpo*
- *Detalles sobre las retiradas y sobre la pérdida de honor*
- *Notas*

## Unidades, Líderes y Bloques

Cada unidad está compuesta por cierta cantidad de bloques. Los bloques agrupados en un mismo hex forman una unidad.

## Unidades de A Pie

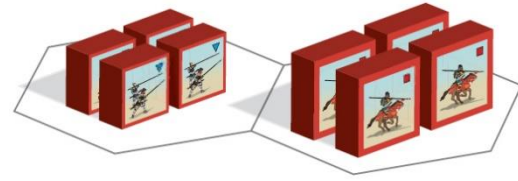
Los bloques de unidades de Infantería muestran la figura de dos soldados, y en el juego base todas las unidades de a pie están compuestas por 4 de estos bloques pequeños.

- Infantería de Lanceros Samuráis (Yari)
- Infantería de Arqueros Samuráis (Yumi)
- Infantería de Lanceros Ashigaru (Yari)
- Infantería de Arqueros Ashigaru (Yumi)
- Infantería de Arcabuceros Ashigaru (Tepo)
- Infantería Irregular de Levas (Campesinos)

## Unidades Montadas

Los bloques de unidades de Caballería muestran una sola figura, y están compuestas por 4 de bloques medianos.

- Caballería de Lanceros Samuráis (Yari)
- Caballería de Arqueros Samuráis (Yumi)



## Líderes

Un Líder no es una unidad.

- Un bloque de Líder montado (caballería) muestra una figura de un solo Líder montado y está representado por 1 bloque rectangular de tamaño grande.
- Un bloque de Líder a pie (infantería) muestra una figura de un solo Líder a pie y está representado por 1 bloque rectangular de tamaño medio.
- Un bloque de Comandante de Ejército muestra la figura de un comandante y está representado por 1 bloque rectangular de tamaño medio.
- Una unidad de Guardia Personal del Comandante de Ejército es una unidad especial de 4 bloques pequeños que se despliega junto al bloque del Comandante de ejército y su hex de tienda de mando.

## Símbolos de las Unidades

Para ayudar a identificar todavía más a una unidad, cada adhesivo de los bloques de las unidades tiene un símbolo de color. El símbolo de color de un bloque (círculo verde, triángulo azul, cuadrado rojo o espadas cruzadas) ofrece una indicación visual del tipo de unidad y ayuda a definir el rango y la armadura de la unidad.



- **Símbolo de círculo verde:** Infantería de Arqueros Ashigaru, Infantería de Arcabuceros Ashigaru, Infantería Irregular de Levas
- **Símbolo de triángulo azul:** Infantería de Lanceros Ashigaru
- **Símbolo de cuadrado rojo:** Caballería de Lanceros Samuráis, Caballería de Arqueros Samuráis, Infantería de Lanceros Samuráis, Infantería de Arqueros Samuráis.
- **Símbolo de espadas cruzadas:** Guardia Personal del Comandante de Ejército.

Los bloques de Líderes no tienen símbolos.



- Los líderes a pie tienen un círculo blanco
- Los líderes de caballería tienen una estrella blanca
- Los Comandantes de Ejército tienen un rombo blanco

### Aplicación de los Adhesivos:

Pega los adhesivos correspondientes a cada una unidad en la parte frontal y trasera de cada bloque. Pega los adhesivos del ejército samurái rojo en los bloques rojos y los del ejército samurái azul en los bloques azules. Te recomendamos que separes los bloques según su color y después los órdenes por tamaño. Comienza con las unidades del ejército rojo. Saca 20 bloques rojos pequeños. Busca los adhesivos de la infantería de lanceros samurái en las *láminas 3 y 4* de las 5 que hay. Despega y coloca un adhesivo en el anverso y en el reverso de cada uno de los 20 bloques rojos pequeños. Cuando hayas acabado, pasa a la infantería de arqueros samurái del ejército rojo. Saca 12 bloques rojos pequeños. Busca los adhesivos de la infantería de arqueros samurái en las *láminas 3 y 4* de las 5 que hay. Despega y coloca un adhesivo en el anverso y en el reverso de cada uno de los 12 bloques rojos pequeños. Cuando hayas acabado, pasas a las unidades de infantería de lanceros Ashigaru del ejército rojo, que necesita 32 bloques pequeños. Sigue así hasta que hayas completado todas las

unidades de samuráis del ejército rojo. Después pasa a las unidades de samuráis del ejército azul y a los bloques azules. Te llevará un tiempo... ¡pero valdrá la pena el esfuerzo!

*Se proporcionan algunos bloques y adhesivos extra como repuestos.*

*Nota: los adhesivos del Comandante de Ejército y de la Guardia Personal se colocan en bloques negros especiales.*

## LISTA DEL EJÉRCITO SAMURÁI

### Unidades de Infantería

Los bloques de unidades de infantería muestran a 2 soldados a pie y la mayoría de unidades están compuestas por 4 bloques pequeños.

#### INFANTERÍA DE LANCEROS SAMURÁI (SSp) ■

MOVIMIENTO: 1 hex y puede combatir.

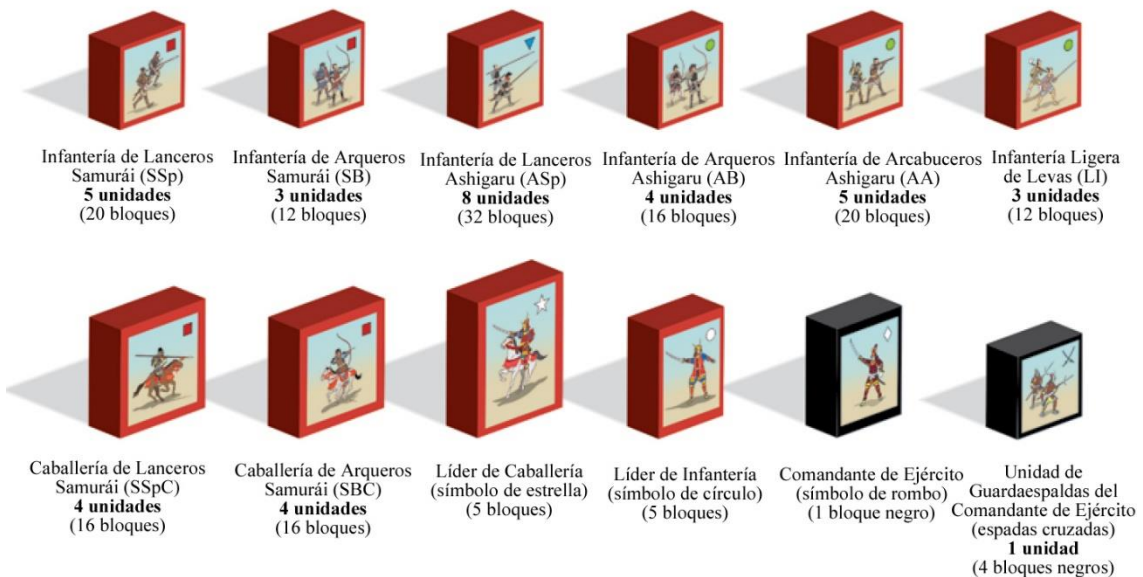
DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ■■■■

RANGO/ARMADURA SUPERIOR: En combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de una unidad ▼ y 2 espadas de una unidad ●.

MORAL: puede ignorar 1 bandera, y se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda o no quiera ignorar.

RETIRADA: pierdes 2 fichas de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.

### BLOQUES DE UNIDADES DEL EJÉRCITO SAMURÁI ROJO



## BLOQUES DE UNIDADES DEL EJÉRCITO SAMURÁI AZUL



**INFANTERÍA DE ARQUEROS SAMURÁI (SB) ■** Alcance: 3

**MOVIMIENTO:** 1 hex y puede combatir.

**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■■

**DADOS EN COMBATE A DISTANCIA:** ■■■ a 2 o 3 hexágonos de distancia. Reducido a ■ si la unidad mueve y dispara.

**OBJETIVO ADYACENTE:** no está permitido el combate a distancia (esto es cuerpo a cuerpo).

**RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** En combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de una unidad ▼ y 2 espadas de una unidad ●.

**MORAL:** puede ignorar 1 bandera, y se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda o no quiera ignorar.

**RETIRADA:** pierdes 2 fichas de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.

**NOTAS:** cuando una unidad SB mueve y combate a distancia, la cantidad de dados que tira se reduce a 1 dado. Una unidad SB obtendrá fichas de Honor & Fortuna en combate a distancia.

**INFANTERÍA DE LANCEROS ASHIGARU (ASp) ▼**

**MOVIMIENTO:** 1 hex y puede combatir, o 2 hexágonos sin combatir.

**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■■

**RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** En combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de una unidad ●.

**MORAL:** se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda ignorar.

**RETIRADA:** pierdes 1 ficha de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.

**INFANTERÍA DE ARQUEROS ASHIGARU (AB) ●** Alcance: 3

**MOVIMIENTO:** mueve hasta 2 hexágonos y puede combatir.

**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■

**DADOS EN COMBATE A DISTANCIA:** ■■ a 2 o 3 hexágonos de distancia. Reducido a ■ si la unidad mueve y dispara.

**OBJETIVO ADYACENTE:** no está permitido el combate a distancia (esto es cuerpo a cuerpo).

**RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** ninguno.

**MORAL:** se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda ignorar.

**RETIRADA:** pierdes 1 ficha de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.

**NOTAS:** cuando una unidad AB mueve y combate a distancia, la cantidad de dados que tira se reduce a 1 dado. Una unidad AB obtendrá fichas de **Honor & Fortuna** en combate a distancia.

**INFANTERÍA DE ARCABUCEROS ASHIGARU (AA) ●**

Alcance: 4

**MOVIMIENTO:** mueve hasta 2 hexágonos, pero si mueve no puede combatir.**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■ Cuando una unidad AA mueve, no puede combatir en cuerpo a cuerpo.**DADOS EN COMBATE A DISTANCIA:** ■■ a 2 o 3 hexágonos de distancia. ■ a 4 hexágonos de distancia.**OBJETIVO ADYACENTE:** no está permitido el combate a distancia (esto es cuerpo a cuerpo).**RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** ninguno.**MORAL:** se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda ignorar.**RETIRADA:** pierdes 1 ficha de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.**NOTAS:** cuando una unidad AA mueve, no puede combatir a distancia ni cuerpo a cuerpo. Una unidad AA también obtendrá un impacto por cada espada que saque en combate a distancia. Una unidad AA NO obtendrá fichas de **Honor & Fortuna** en combate a distancia.**INFANTERÍA IRREGULAR DE LEVAS/CAMPESINOS (LI) ●****MOVIMIENTO:** mueve hasta 2 hexágonos y puede combatir.**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■ **Enjambre de Levas:** si dos o más unidades LI están adyacentes a la misma unidad enemiga cuando reciben órdenes, pueden combinarse en ataque cuerpo a cuerpo y tirar los dados de todas las unidades a la vez. La unidad enemiga, cuando contraataque, sólo puede escoger a una de estas unidades para atacar. Cuando una unidad LI es atacada en combate cuerpo a cuerpo, la unidad atacante no obtienen fichas de **Honor & Fortuna** incluso aunque salgan símbolos de Honor & Fortuna en los dados.**RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** ninguno.**MORAL:** se retira 2 hexágonos por cada bandera que la unidad no pueda ignorar.**RETIRADA:** sólo pierde 2 fichas de **Honor y Fortuna** indistintamente de la distancia que la unidad LI se retire.**Unidades de Caballería**

Los bloques de unidades de caballería muestran una sola figura montada y la mayoría de unidades están compuestas por 4 bloques medianos.

**CABALLERÍA DE LANCEROS SAMURÁI (SSpC) ■****MOVIMIENTO:** Mueve hasta 2 hexágonos y puede combatir.**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■■■**\*TAMAÑO SUPERIOR:** En combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de **CUALQUIER** unidad de a pie (■▼●).**\*RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** en combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de una unidad ▼ y 2 espadas de una unidad ●. *\*(acumulativo con Tamaño Superior).***MORAL:** puede ignorar 1 bandera, y se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda o no quiera ignorar.**RETIRADA:** pierdes 2 fichas de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.**NOTAS:** cuando se enfrente cuerpo a cuerpo contra una unidad de rango inferior (unidades ▼ y ●), no obtendrá **Honor y Fortuna** aunque salgan símbolos de Honor y Fortuna en los dados.**CABALLERÍA DE ARQUEROS SAMURÁI (SBC) ■**

Alcance: 3

**MOVIMIENTO:** Mueve hasta 2 hexágonos y puede combatir.**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** ■■■**DADOS EN COMBATE A DISTANCIA:** ■■■ a 2 o 3 hexágonos de distancia. Reducido a ■ si la unidad mueve y dispara.**OBJETIVO ADYACENTE:** no está permitido el combate a distancia (esto es cuerpo a cuerpo).**\*TAMAÑO SUPERIOR:** En combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de **CUALQUIER** unidad de a pie (■▼●).**\*RANGO/ARMADURA SUPERIOR:** en combate cuerpo a cuerpo ignorará 1 espada de una unidad ▼ y 2 espadas de una unidad ●. *\*(acumulativo con Tamaño Superior).*

**MORAL:** puede ignorar 1 bandera, y se retira 1 hex por cada bandera que la unidad no pueda o no quiera ignorar.

**RETIRADA:** pierdes 2 fichas de **Honor y Fortuna** por cada hex que la unidad se retire.

**NOTAS:** cuando una unidad SBC mueve y combate a distancia, la cantidad de dados que tira se reduce a 1 dado. Una unidad SBC obtendrá fichas de **Honor & Fortuna** en combate a distancia. Cuando se enfrente en combate cuerpo a cuerpo con una unidad de rango inferior, no obtendrá fichas de **Honor y Fortuna** aunque salgan símbolos de Honor y Fortuna en los dados.

### Líderes

Un bloque de Líder de caballería muestra una sola figura montada, mientras que un bloque de Líder de infantería muestra una sola figura de Líder a pie.

### LÍDERES – A pie (infantería) y montado (caballería) ○ ☆

**MOVIMIENTO:** Mueve hasta 2 hexágonos (infantería) o 3 hexágonos (montado).

**DADOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO:** un Líder no puede combatir.

**INSPIRACIÓN:** Un Líder de **infantería** puede inspirar a una unidad de infantería que esté en su propio hex gastando 1 **Honor y Fortuna** para proporcionar a la unidad 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Un Líder de **caballería** puede inspirar a una unidad que esté en su propio hex (de infantería o caballería) y a unidades (de infantería y caballería) que estén en hexágonos adyacentes gastando 1 **Honor y Fortuna** por unidad para proporcionar a la unidad 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo.

**MORAL:** una unidad vinculada a un Líder puede ignorar 1 bandera.

**RETIRADA:** un Líder que está solo se retirará 1, 2 o 3 hexágonos, pero no puede salir del campo de batalla. Pierdes 3 fichas de **Honor y Fortuna** cuando se retire un Líder que está solo. Una unidad vinculada a un Líder perderá 1 ficha de **Honor y Fortuna** adicional por cada hex que la unidad se retire. **Seppuku:** un Líder que está solo en un hex puede realizar *seppuku* en lugar de retirarse.

### Comandante de Ejército y Guardia Personal

Un Comandante de Ejército y su Guardia Personal son un tipo especial de unidad. Esta unidad especial está compuesta por el bloque del Comandante, 4 bloques de Guardia Personal y la loseta de terreno de la tienda de mando. Los adhesivos del Comandante de Ejército y la Guardia Personal se pegan en bloques especiales de color negro.

### COMANDANTE DE EJÉRCITO Y GUARDIA PERSONAL ◇

(Bloque de Comandante de Ejército y 4 bloques de Guardia Personal)

**MOVIMIENTO:** cuando reciben una orden, un Comandante de Ejército y su Guardia Personal no pueden salir del hex de la tienda de mando. Su única opción es combatir en cuerpo a cuerpo. Mientras queden uno o más bloques de Guardia Personal en el hex de la tienda de mando, además, ni el Comandante ni la Guardia Personal pueden retirarse.

**COMBATE:** Cuando recibe una orden o contraataca, la Guardia Personal combatirá en cuerpo a cuerpo con **1 dado por cada bloque de Guardia Personal**.

- El rango y el tamaño no se aplican a ningún combate cuerpo a cuerpo en el que esté implicada la unidad de Guardia Personal.
- En combate cuerpo a cuerpo, la Guardia Personal volverá a tirar una vez todas las espadas, sumando cualquier resultado adicional.
- La Guardia Personal sólo resulta impactada en cuerpo a cuerpo mediante un resultado de espada.
- No se puede escoger a la Guardia Personal como objetivo de un ataque a distancia.
- El Comandante realizará un chequeo de baja con 2 dados siempre que sean eliminados 1 o más bloques de Guardia Personal. Cuando un Comandante de Ejército resulta eliminado, el oponente obtiene 1 Bandera de Victoria.
- Si el Comandante de Ejército resulta eliminado, los bloques de Guardia Personal que pudieran quedar se rinden y son también eliminados de la tienda de mando.



- No se obtiene una Bandera de Victoria si todos los bloques de Guardia Personal son eliminados o se rinden.

**INSPIRACIÓN:** el Comandante de Ejército puede inspirar a su Guardia Personal gastando 1 **Honor y Fortuna** para proporcionar a la Guardia Personal 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo. El Comandante de Ejército puede inspirar a unidades (infantería o caballería) en hexágonos adyacentes gastando 1 **Honor y Fortuna** para proporcionar a la unidad 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo.

**MORAL:** un Comandante de Ejército con su Guardia Personal DEBE ignorar todas las banderas, incluso las causadas por una carta de **Dragón**.

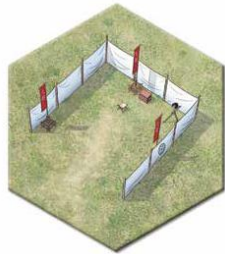
**RETIRADA:** si toda la Guardia Personal resulta eliminada, un Comandante de Ejército (tras tener éxito en un chequeo de baja) debe retirarse o realizar *sepukku*.

**Retirada:** el Comandante de Ejército debe perder 3 de **Honor y Fortuna** y puede retirarse 1, 2 o 3 hexágonos. Una vez un Comandante de Ejército se ha retirado y ha abandonado la tienda de mando, es tratado como un Líder de infantería para el resto de la batalla.

**Sepukku:** un Comandante de Ejército puede escoger realizar *sepukku* en lugar de retirarse.

### Tienda de Mando Enemiga

Cuando la unidad de un jugador ocupa el hex de tienda de mando del enemigo al comienzo del turno, la tienda de mando se retira del campo de batalla.



Una tienda de mando eliminada proporciona 3 banderas de victoria, excepto cuando el escenario o las condiciones de victoria especifiquen lo contrario. Además, cuando la tienda de mando resulta eliminada, se selecciona al azar y se descarta una carta de Mando del oponente.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el primero en ganar un número prefijado de Banderas de Victoria, dependiendo de las condiciones de victoria de escenario seleccionado.

Se obtiene una Bandera de Victoria por cada Comandante de Ejército, Líder y unidad enemigos eliminados. Cuando un bloque de Líder o el último bloque de una unidad es eliminada, coge 1 Bandera de Victoria. En algunos escenarios se pueden ganar Banderas de Victoria adicionales por capturar ciertos hexágonos de terreno o por otros objetivos del campo de batalla.

La victoria se decide en el momento en que la última bandera necesaria se obtiene.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Selecciona una batalla del libro de escenarios. Los jugadores noveles deberían comenzar con la *Primera Escaramuza Samurái*, un escenario no histórico expresamente diseñado para que los jugadores aprenden los principios básicos de la guerra medieval samurái usando las reglas *Commands & Colors*.

2. Cada escenario especifica qué ejército está en la parte superior o inferior del campo de batalla, y los jugadores deben sentarse en el lado más cercano al ejército que dirigirán.

3. Coloca las losetas de hexágonos de terreno en el campo de batalla según indique el mapa de batalla del escenario.

4. Coloca los bloques de unidades y Líderes en el campo de batalla, en las posiciones correspondientes según indique el mapa de batalla del escenario. Cada símbolo de unidad representa a toda una unidad. Los bloques de cada ejército beligerante tienen su propio color distintivo.

5. Baraja minuciosamente el mazo de cartas de Orden y reparte a cada jugador el número de cartas de Orden que indiquen las notas de batalla del escenario. Tu oponente no debe ver tus cartas de Orden. Deje el mazo de cartas de Orden restantes boca abajo junto al tablero, de manera que quede a mano de ambos jugadores.

6. Baraja minuciosamente el mazo de cartas de Dragón y reparte a cada jugador el número de cartas de Dragón que indiquen las notas de batalla del escenario. Tu oponente no debe ver tus cartas de Dragón. Deja el mazo de cartas de Dragón restantes boca abajo

junto al tablero, de manera que quede a mano de ambos jugadores.

7. Crea una reserva común de fichas de Honor y Fortuna y déjala junto al tablero. Cada jugador coge de la reserva común la cantidad de fichas de Honor y Fortuna que indiquen las notas del escenario y forma con ellas su propia reserva de Honor y Fortuna frente a él.

8. Deja las fichas de Bandera de Victoria junto al tablero.

9. Deja los dados de batalla al alcance de ambos jugadores.

10. Revisa cualquier regla especial y las condiciones de victoria del escenario.

11. El jugador inicial –según indican las notas del escenario– comienza la partida.

## **TURNO DE JUEGO (Secuencia de Juego)**

Las notas de batalla indican qué jugador va primero. En su turno, el jugador activo (atacante) da órdenes a las fuerzas que tiene bajo su control para que muevan y combatan, para lo cual utiliza una carta de Orden y sus efectos asociados. El oponente del jugador activo se considera el jugador defensor durante el turno. Los jugadores alternan los turnos hasta que uno de ellos obtiene el número de Banderas de Victoria indicado por las condiciones de victoria del escenario.

### **Turno de Jugador**

Sigue la siguiente secuencia. Debe completarse cada fase antes de pasar a la siguiente.

**Fase 1.** Juega una carta de Orden

**Fase 2.** Da órdenes a las Unidades y Líderes

**Fase 3.** Movimiento

**Fase 4.** Batalla

**Fase 5.** Final de Turno

*Nota: la secuencia de juego varía para las cartas de Dragón. Cada carta tiene impresas las instrucciones indicando cuándo debe jugarse.*

## **FASE 1**

### **JUGAR UNA CARTA DE ORDEN**

Al comienzo de un turno, el jugador debe jugar 1 carta de Orden de su mano. Colócala boca arriba y léela en alto. Las cartas de Orden se usan para dar órdenes a los Líderes y Unidades de un jugador para que muevan,

combatan o hagan algo especial. La carta jugada identifica la sección o secciones del campo de batalla en las que se pueden dar órdenes y a cuántas unidades se les puede dar órdenes. Los hexágonos atravesados por líneas discontinuas se consideran a la vez en su sección de flanco correspondiente y en la central. Las Unidades y Líderes sólo pueden mover o combatir cuando reciben una orden. Hay 2 tipos de carta de Orden: cartas de sección, y cartas tácticas.

- Las cartas de sección (izquierda, centro, derecha) son reconocibles por una representación icónica de las secciones del campo de batalla en la parte inferior de la carta. Estas cartas se usan para dar órdenes a un número concreto de unidades y/o Líderes de una sección o combinación de secciones que aparecen destacadas por flechas y por un número en la carta.

- Las cartas tácticas muestran una descripción explícita del número y tipo de unidades que pueden recibir órdenes al jugarse la carta y pueden permitir a las unidades que reciben la orden que muevan y/o combatan de maneras que no permiten normalmente las reglas básicas. Algunas cartas tácticas se usan para dar órdenes a unidades del mismo rango, es decir, unidades que comparten el mismo símbolo, o para dar órdenes a unidades del mismo tipo es decir, infantería o caballería. Cuando no se especifica la localización de las unidades en la carta, la carta táctica puede ser usada para dar órdenes a unidades de cualquier sección del campo de batalla. Las cartas tácticas tienen un hexágono negro con espadas cruzadas en la esquina inferior izquierda de la carta.

Si un jugador llega a encontrarse en una situación en la que no puede dar órdenes a ninguna unidad por medio de la carta de Orden que acaba de jugar, ignora las fases 2 a 4 del turno de juego y pasa directamente a la fase de robo.

## **FASE 2**

### **DAR ÓRDENES A UNIDADES Y LÍDERES**

Tras jugar y revelar una carta de Orden, anuncia qué unidades y Líderes elegibles recibirán órdenes.

- Los bloques que están agrupados juntos en el mismo hex forman una unidad.

- Sólo aquellas unidades y Líderes que reciban órdenes pueden mover, combatir o llevar a cabo una acción especial durante este turno.
- Cada unidad o Líder sólo puede recibir 1 orden durante el transcurso de un turno de juego dado.
- Las unidades y Líderes solos que estén en un hex al que atraviesa una línea discontinua pueden recibir órdenes de cualquier sección.
- Si una carta de Orden de sección permite a un jugador dar más órdenes en una sección dada que unidades y/o Líderes tiene el jugador en esa sección, esas órdenes adicionales se pierden.
- Si una carta táctica permite a un jugador dar más órdenes que unidades y/o Líderes tiene el jugador, esas órdenes adicionales se pierden.

Un bloque de Líder no es una unidad pero, cuando está solo en un hex y recibe una orden, este Líder seguirá las reglas de una unidad de su tipo. Un Líder de infantería (Líder a pie) seguirá las reglas generales para las unidades de infantería, mientras que un Líder de caballería (Líder montado) seguirá las reglas generales para unidades de caballería.

Un bloque de Líder de infantería sólo puede servir como Líder de una unidad de infantería, mientras que un bloque de Líder de caballería puede liderar tanto a una unidad de infantería como de caballería.

Un bloque de Líder que está en el mismo hex que una unidad amiga se considera “vinculado” a ella. El Líder se comportará como y estará sujeto a las mismas reglas y limitaciones que la unidad a la que está acompañando.

Un Líder y la unidad que lidera pueden recibir órdenes juntos, como si fueran una sola unidad, por el coste de una sola orden.

- Un Líder debe permanecer con la unidad que lidera a menos que reciba la orden de separarse de la unidad.
- Puede ordenársele a un Líder que se separe de la unidad que lidera por el coste de una sola orden. La unidad no recibe órdenes cuando un Líder recibe una orden y se separa de la unidad.

- Por el coste de 2 órdenes, se puede ordenar a un Líder que se separe de la unidad que lidera y dicha unidad también puede recibir una orden por separado.
- Cuando un Líder recibe una orden y el Líder mueve y se une a otra unidad, la unidad a la que el Líder se une no recibe órdenes.
- Un Líder no puede mover, unirse a una unidad y volver a mover de nuevo con la unidad a la que se acaba de unir.



Las cartas de Orden de sección y la carta de Orden *Shogun* tienen un símbolo de un casco en su esquina superior derecha para recordar a los jugadores que un Líder, si está con una unidad, puede recibir una orden por separado y abandonar la unidad con la que está. Si una carta de Orden no tiene un símbolo de casco, no puede ser usada para dar órdenes a un Líder para que se separe de la unidad con la que está.

### Mando del Jugador

El mando del jugador equivale al número de cartas de Orden que tiene permitido según las notas de batalla del escenario. Cuando el número de unidades a las que se puede dar una orden no es un número fijo, sino que, en su lugar, la carta de Orden dice “por cada carta de Orden que tengas, incluida esta”, la cantidad de unidades y/o Líderes a los que un jugador puede dar órdenes es igual al número de cartas de Orden que el jugador posee, incluyendo la carta de Orden que está jugando actualmente.

Estas son las cartas de Orden en las que el número de unidades y/o Líderes es igual al mando:

- Cartas de Sección *Advance Left*, *Center* y *Right*
- Cartas con clases de tropas (■▼●)
- La carta de Orden *Shogun*

Cuando el número de cartas de Orden cambia en el escenario, el mando aumentará o se verá reducido al nuevo número de cartas que al jugador se le permite tener en el momento en que la carta se juegue.

## FASE 3

### MOVIMIENTO

Los distintos movimientos se anuncian de manera secuencial, una unidad y/o Líder con

órdenes cada vez, en la secuencia que el jugador elija. Un jugador debe completar el movimiento de una unidad y/o Líder antes de comenzar el de otra.

### **Movimiento de Unidades**

- Una unidad sólo puede mover una vez por turno.
- Una unidad que recibe una orden no tiene por qué mover.
- Una unidad que recibe una orden puede mover en cualquier dirección.
- Una unidad puede mover de una sección del campo de batalla a otra.
- Una unidad sólo puede salir por los hexágonos de la línea de base del campo de batalla cuando las notas de batalla del escenario así lo especifiquen.
- Dos unidades no pueden ocupar el mismo hex.
- Cuando una unidad mueve, esa unidad no puede entrar ni atravesar un hex ocupado por unidades amigas ni por unidades y Líderes enemigos.
- Una unidad no puede separarse en bloques individuales; los bloques de una unidad deben permanecer juntos y mover siempre como un grupo.
- Una unidad que queda reducida como resultado de bajas no puede combinarse con otra unidad.
- Algunas características del terreno influyen en el movimiento y pueden impedir que una unidad mueva toda su capacidad de movimiento y/o combata.
- Una unidad de infantería puede mover a un hex que contenga un Líder amigo (de infantería o caballería) que esté solo siempre que esa unidad no tenga ya un Líder. Al mover al hex donde está el Líder solo, la unidad de infantería debe pararse y unirse al Líder.
- Una unidad de caballería puede mover a un hex que contenga un Líder amigo de caballería que esté solo siempre que esa unidad no tenga ya un Líder. Al mover al hex donde está el Líder solo, la unidad de caballería debe pararse y unirse al Líder.
- Una unidad de caballería no puede mover a un hex que contengan un Líder de infantería amigo que esté solo.
- Una unidad que recibe órdenes no puede mover y unirse a un Líder y después mover de nuevo si a ese Líder se le ordena también mover.

Las reglas del movimiento de retirada varían ligeramente del movimiento bajo órdenes. Véase la sección de las reglas *Retiradas*.

### **Movimiento de las Unidades de Infantería**

- La Infantería de Lanceros Samurái puede mover 1 hex y combatir.
- La Infantería de Arqueros Samurái puede mover 1 hex y combatir.
- La Infantería de Lanceros Ashigaru puede mover 1 hex y combatir, o 2 hexágonos y no combatir.
- La Infantería de Arqueros Ashigaru puede mover hasta 2 hexágonos y combatir.
- La Infantería de Arcabuceros Ashigaru puede mover hasta 2 hexágonos, pero cuando la unidad mueve no puede combatir.
- La Infantería Irregular de Levas puede mover hasta 2 hexágonos y combatir.

### **Movimiento de las Unidades de Caballería**

- La Caballería de Lanceros Samurái puede mover 2 hexágonos y combatir.
- La Caballería de Arqueros Samurái puede mover 2 hexágonos y combatir.

### **Movimiento de Líderes**

Un Líder que está en el mismo hex que una unidad amiga que recibe órdenes de mover debe mover con la unidad hasta donde esta mueva, a menos que el Líder reciba también una orden para separarse de la unidad.

- Un Líder y la unidad que lidera pueden recibir una orden conjunta por el coste de una sola orden.
- Un Líder a pie (infantería), cuando no está con una unidad, puede mover hasta 2 hexágonos por sí mismo.
- Un Líder montado (caballería), cuando no está con una unidad, puede mover hasta 3 hexágonos por sí mismo.

Un Líder que mueve solo está sujeto a las mismas reglas de movimiento y limitaciones por el terreno que cualquier otra unidad del juego.

- Un Líder sólo puede mover una vez por turno.
- Un Líder que recibe órdenes no tiene que mover si no quiere.
- Un Líder que recibe órdenes puede mover en cualquier dirección.
- Un Líder puede mover de 1 sección del campo de batalla a otra.

- Algunas características del terreno influyen en el movimiento y pueden impedir que un Líder mueva toda su capacidad de movimiento.
- Un Líder puede recibir órdenes para separarse de una unidad y mover según el tipo de movimiento de ese Líder.
- Un Líder puede entrar y atravesar un hex ocupado por una unidad amiga.
- Un Líder puede entrar y atravesar un hex ocupado por una unidad amiga en la que haya un Líder, o un hex en el que haya un Líder amigo solo, pero no puede acabar su movimiento en ese hex.
- Un Líder de infantería puede entrar a un hex en el que haya una unidad de infantería amiga, detenerse en el hex y unirse a la unidad.
- Un Líder de infantería no puede entrar a un hex en el que haya una unidad de caballería amiga, detenerse en el hex y unirse a la unidad.
- Un Líder de caballería puede entrar a un hex en el que haya una unidad de amiga (infantería o caballería), detenerse en el hex y unirse a la unidad.
- Un Líder que recibe órdenes no puede mover y unirse a una unidad y después volver a mover si dicha unidad recibe también órdenes de mover.
- Un Líder no puede detenerse ni atravesar un hex en el que haya una unidad o Líder enemigos.
- Sólo puede haber 1 Líder en un hex al final del movimiento.
- Un Líder nunca puede mover a ninguno de los medios hexágonos del borde del campo de batalla.

Las reglas del movimiento de retirada para los Líderes varían ligeramente del movimiento bajo órdenes. Véase la sección de las reglas *Retiradas*.

### Salida de un Líder del Campo de Batalla

Como parte del movimiento normal de un Líder que recibe órdenes, un Líder no vinculado que esta solo puede abandonar el campo de batalla saliendo por su línea de base, siempre que le quede movimiento. Este movimiento para abandonar el campo de batalla se considera el movimiento de 1 hex.

Un Líder que abandone su ejército saliendo por los hexágonos de la línea de base del campo de batalla impedirá que el oponente pueda ganar una Bandera de Victoria, pero al hacerlo, el jugador pierde 3 fichas de Honor y Fortuna.

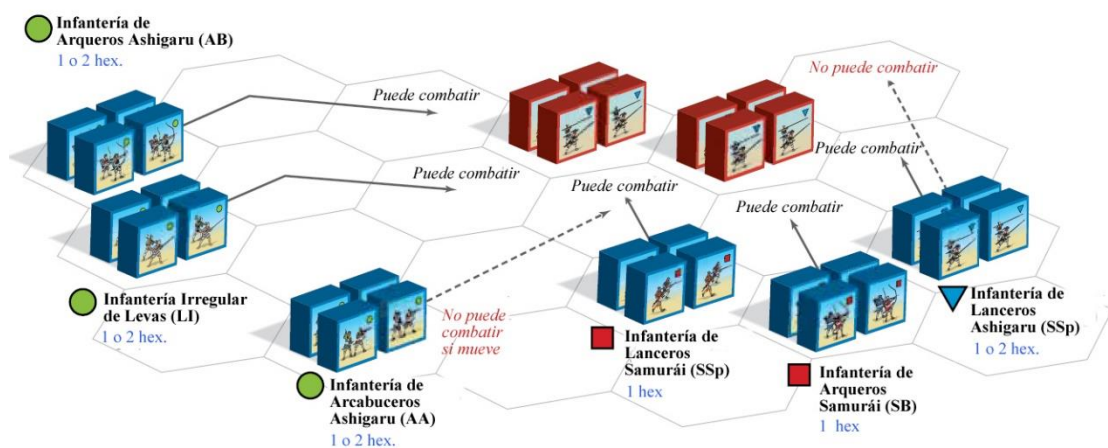
Un Líder que abandona el campo de batalla no proporciona al oponente una Bandera de Victoria, pero el Líder queda eliminado del escenario para toda la batalla. No puede volver en un turno posterior.

## FASE 4 BATALLA

Las batallas se comprueban y resuelven en la secuencia que el jugador elija, 1 unidad con órdenes cada vez.

Anuncia y resuelve la batalla de una unidad por completo antes de comenzar la de otra.

- Una unidad que recibe órdenes no tiene que combatir, incluso aunque esté adyacente a 1 o más unidades enemigas.



El ejemplo superior muestra los valores de movimiento de las unidades de infantería.

- Una unidad normalmente puede combatir una vez por turno. Sin embargo, en algunas situaciones, una unidad puede ganar terreno tras vencer en combate cuerpo a cuerpo y obtener un ataque cuerpo a cuerpo extra. Este avance y el combate extra deben completarse antes de comenzar el combate con otra unidad.
- Una unidad no puede dividir sus dados de batalla entre varias unidades enemigas. Todos los dados de batalla se aplican a la unidad elegida como objetivo del combate.
- El número de bajas que haya sufrido una unidad no afectará a la cantidad de dados de batalla que tira en combate. Una unidad con un solo bloque conserva la misma fuerza de combate que una unidad con todos sus bloques.
- Una unidad que recibe órdenes sólo puede entablar un tipo de combate al hacerlo, incluso aunque sea capaz de entablar tanto combate a distancia como cuerpo a cuerpo.

La secuencia en que combatirán las unidades que reciben órdenes queda enteramente a discreción del propietario, y un jugador puede cambiar libremente entre combate a distancia y combate cuerpo a cuerpo al pasar de combatir con una unidad a otra.

### COMBATE A DISTANCIA (DISPARO)

Sólo aquellas unidades armadas con armas de proyectiles, que son los arcos y los arcabuces, pueden entablar combate a distancia.

Una unidad con armas de proyectiles (a distancia) que combate contra una unidad enemiga que está a más de 1 hex de distancia

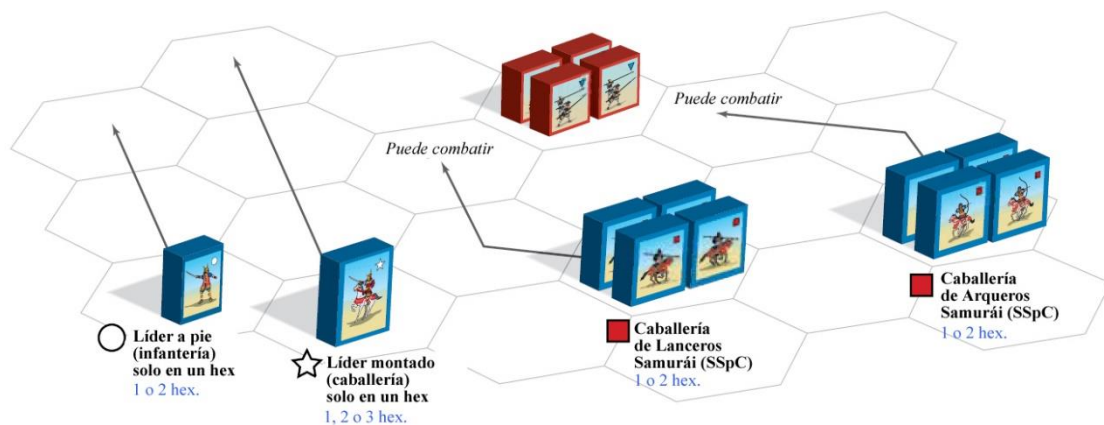
se dice que está efectuando combate a distancia contra esa unidad enemiga, la “unidad objetivo”.

- En combate a distancia, la unidad objetivo debe estar tanto dentro del alcance de la unidad que dispara como de la línea de visión de esta.
- No se puede realizar combate a distancia contra una unidad enemiga adyacente.
- Una unidad que lleva armas a distancia y que está adyacente a una unidad enemiga no puede escoger como objetivo del disparo a otra unidad enemiga más distante. Si la unidad decide combatir, debe entablar cuerpo a cuerpo con la unidad enemiga adyacente.
- Una unidad enemiga que es el objetivo de un ataque a distancia no puede contraatacar.

### Procedimiento para el Combate a Distancia

1. Declarar la Unidad que va a Disparar
2. Comprobar Distancia
3. Comprobar Línea de Visión
4. Determinar el máximo de dados de batalla debido al terreno
5. Determinar modificaciones a los dados debido a la carta de combate y a la carta de Dragón.
6. Resolver Batalla (tirar dados)
7. Obtener Impactos
8. Aplicar Retiradas

**1. Declarar la Unidad que va a Disparar:** Declara qué unidad que haya recibido órdenes va a disparar y cuál es su unidad objetivo. Anuncia la cantidad de dados de batalla que la unidad que ha recibido órdenes tiene permitido en combate a distancia.



El ejemplo superior muestra los valores de movimiento de las unidades montadas y de los líderes.

## 2. Comprobar Distancia:

Verifica que la unidad objetivo está dentro del alcance. El alcance es la distancia entre la unidad que dispara y la unidad objetivo enemiga medida en hexágonos. Cuando cuentas el alcance en hexágonos, incluye el hex de la unidad objetivo, pero no el hex de la unidad que dispara.

## 3. Comprobar Línea de Visión:

Verifica que la unidad objetivo está dentro de la línea de visión. Una unidad debe poder “ver” a la unidad enemiga a la que dispara, y a esto se le conoce como “línea de visión”.

Dibuja una línea imaginaria desde el centro del hex que contiene a la unidad que dispara hasta el centro del hex que contiene a la unidad objetivo. Está línea de visión sólo está bloqueada si un hex (o parte de un hex) entre la unidad atacante y la unidad objetivo contiene una obstrucción. Se consideran obstrucciones una unidad o Líder, tanto si son amigos como enemigos, algunas características del terreno y los medios hexágonos de los bordes del campo de batalla.

Si la línea imaginaria para por el borde de 1 o más hexágonos que contengan obstrucciones, la línea de visión no está bloqueada a menos que haya obstrucciones en ambos lados de esta línea.

El terreno de la unidad que dispara no bloquea la línea de visión.

## 4. Determinar el máximo de dados de batalla debido al terreno:

El terreno en el que está la unidad objetivo y, en algunos casos, la unidad atacante, pueden influir (normalmente reduciendo) el número de dados de batalla que se tirará en el combate. Actualiza el número de dados de batalla debido al terreno. Véase la sección de las reglas *Terreno*.

## 5. Determinar modificaciones a los dados debido a la carta de combate y a la carta de Dragón:

Una vez aplicados los efectos del terreno, actualiza el número de dados de batalla en base a las capacidades especiales de las unidades, el modificador de la carta de Orden y el modificador de la carta de Dragón.

## 6. Resolver Batalla:

Tira el número modificado de dados de batalla y resuelve la tirada según el resultado.

## 7. Obtener Impactos:

La unidad que dispara obtiene 1 impacto por cada símbolo del dado que haya sacado que coincida con el símbolo de la unidad objetivo.

- Un círculo verde ● proporcionará 1 impacto en una unidad con ese símbolo.
- Un triángulo azul ▼ proporcionará 1 impacto en una unidad con ese símbolo.
- Un cuadrado rojo ■ proporcionará 1 impacto en una unidad con ese símbolo.
- Una unidad de arcabuceros también obtendrá 1 impacto en combate a distancia por cada símbolo de espada que saque.
- Una unidad de arqueros no obtendrá un impacto si saca un símbolo de espadas en combate a distancia.

		(SB)	Sólo Combate CaC			Una unidad SB tiene un alcance de 3 hexágonos. A 2 o 3 hexágonos del objetivo tira 3 dados. Cuando una unidad SB mueve y dispara a distancia, el número de dados de batalla se ve reducido a 1 dado. <i>Una unidad SB obtiene Honor y Fortuna en combate a distancia.</i>	
		(AB)	Sólo Combate CaC			Una unidad AB tiene un alcance de 3 hexágonos. A 2 o 3 hexágonos del objetivo tira 2 dados. Cuando una unidad AB mueve y dispara a distancia, el número de dados de batalla se ve reducido a 1 dado. <i>Una unidad AB obtiene Honor y Fortuna en combate a distancia.</i>	
		(AA)	Sólo Combate CaC				Una unidad AA tiene un alcance de 4 hexágonos. Además de los impactos habituales por los símbolos de unidad, una unidad AA obtiene impactos al sacar espadas en combate a distancia. A 2 o 3 hexágonos del objetivo tira 2 dados. A 4 hexágonos de distancia tira 1 dado. Cuando una unidad AA mueve, no puede efectuar disparo a distancia. <i>Una unidad AA NO obtiene Honor y Fortuna en combate a distancia.</i>
		(SBC)	Sólo Combate CaC			Una unidad SBC tiene un alcance de 3 hexágonos. A 2 o 3 hexágonos del objetivo tira 3 dados. Cuando una unidad SBC mueve y dispara a distancia, el número de dados de batalla se ve reducido a 1 dado. <i>Una unidad SBC obtiene Honor y Fortuna en combate a distancia.</i>	

*Nota: no se permite combate a distancia contra objetivos adyacentes (esto es combate cuerpo a cuerpo)*

- Una bandera en los dados no causa impactos en combate a distancia, pero puede causar que la unidad enemiga se retire; véase la sección de las reglas *Retiradas*.
- En combate a distancia, una unidad de arqueros obtendrá 1 ficha de Honor y Fortuna por cada símbolo de Honor y Fortuna que saque en los dados.
- Un arcabuz no obtendrá fichas de Honor y Fortuna cuando salga el símbolo de Honor y Fortuna en los dados al tirar en combate a distancia.

### **Efecto de los Impactos en Combate a Distancia**

Por cada impacto obtenido, se elimina 1 bloque de la unidad objetivo. Una vez eliminado el último bloque de una unidad oponente, obtienes una Bandera de Victoria. Si se obtienen más impactos en los dados que bloques tiene la unidad, estos impactos adicionales no tienen efectos.

### **Impactos sobre un Líder**

Cuando una unidad enemiga que tiene un Líder vinculado recibe un impacto en combate a distancia, este Líder debe efectuar un Chequeo de Baja de Líder; véase la sección de las reglas *Chequeos de Baja de Líder*.

### **8. Aplicar Retiradas:**

Una vez resuelto todos los impactos, eliminadas las bajas y realizados los Chequeos de Baja de Líder, se resuelven las retiradas; véase las reglas *Retiradas*.

## **COMBATE CUERPO A CUERPO**

Una unidad que combate contra una unidad enemiga que está en un hex adyacente está luchando en combate contra cuerpo contra la unidad enemiga. Una unidad adyacente a una unidad enemiga debe luchar en combate cuerpo a cuerpo si decide combatir; no puede realizar combate a distancia contra esta unidad enemiga ni contra otra unidad enemiga que esté dentro de su alcance.

### **Procedimiento para el Combate Cuerpo a Cuerpo**

1. Anunciar la Unidad que combatirá en Cuerpo a Cuerpo
2. Determinar el máximo de dados de batalla según el Terreno

3. Determinar actualizaciones a los dados por Líder Inspirador, carta de Orden y carta de Dragón
4. El Atacante Resuelve la Batalla (tira dados)
5. El Atacante Obtiene Impactos
6. Aplicar Retiradas
7. Posible Ganancia de Terreno y Combate Cuerpo a Cuerpo Extra
8. Contraataque. El defensor puede contraatacar en algunas situaciones. Si tiene lugar un contraataque, el defensor combatirá y aplicará impactos y retiradas contra la unidad que le atacó.

### **1. Anunciar la Unidad que combatirá en Cuerpo a Cuerpo:**

Anuncia la unidad que ha recibido órdenes y que quieres que combata y la unidad enemiga a la que va a atacar.

- Una unidad debe estar en un hex adyacente a una unidad enemiga para atacar a esta en cuerpo a cuerpo.
- Se puede combatir cuerpo a cuerpo en cualquier dirección.
- Cada combate cuerpo a cuerpo se anuncia y resuelve de 1 en 1 unidad cada vez, en la secuencia que elija el jugador.
- Un jugador debe anunciar y resolver el combate cuerpo a cuerpo de 1 unidad por completo –lo que incluye ganar terreno, combate cuerpo a cuerpo extra y contraataque del oponente –, antes de comenzar el siguiente combate.
- Cada combate cuerpo a cuerpo es realizado por 1 unidad elegible que reciba órdenes contra una unidad enemiga defensora adyacente, indistintamente de la cantidad de unidades amigas y enemigas que estén adyacentes entre sí.
- Si hay más de 1 unidad con órdenes adyacente a la unidad enemiga defensora, cada combate cuerpo a cuerpo que haya sido ordenado se resuelve por separado. La única excepción son las unidades de Infantería Irregular de Levas; véase la sección de las reglas *Enjambre de Infantería de Levas*.

Indica la cantidad de dados de batalla que la unidad con órdenes puede tirar en combate cuerpo a cuerpo.

- La Caballería de Lanceros Samuráis puede quedarse en posición o mover 1 o 2 hexágonos y combatir cuerpo a cuerpo contra una



unidad enemiga adyacente con 4 dados de batalla.

- La Caballería de Arqueros Samuráis puede quedarse en posición o puede mover 1 o 2 hexágonos y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 3 dados de batalla.
- La Infantería de Lanceros Samuráis puede quedarse en posición o mover 1 hex y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 4 dados de batalla.
- La Infantería de Arqueros Samuráis puede quedarse en posición o mover 1 hex y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 3 dados de batalla.
- La Infantería de Lanceros Ashigaru puede quedarse en posición o mover 1 hex y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 3 dados de batalla. La Infantería de Lanceros Ashigaru puede mover 2 hexágonos, pero entonces no puede combatir en cuerpo a cuerpo.
- La Infantería de Arqueros Ashigaru puede quedarse en posición o mover 1 o 2 hexágonos y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 2 dados de batalla.
- La Infantería de Arcabuceros Ashigaru puede quedarse en posición y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 2 dados de batalla. La Infantería de Arcabuceros Ashigaru no puede combatir en cuerpo a cuerpo si la unidad mueve.
- La Infantería Irregular de Levas puede quedarse en posición o mover 1 o 2 hexágonos y combatir cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga adyacente con 2 dados de batalla.

**Enjambre de Infantería de Levas:** Cuando 2 o más unidades de Levas que han recibido órdenes están adyacentes a la misma unidad enemiga y van a combatir con ella en cuerpo a cuerpo, todas las unidades de leva del enjambre pueden combinar su ataque y tirar sus dados de cuerpo a cuerpo a la vez.

## **2. Determinar el máximo de dados de batalla según el Terreno:**

El terreno en el que está la unidad objetivo, y en algunos casos aquel en el que está la unidad que inicia el combate, pueden influir (normalmente reduciendo) en la cantidad de dados de batalla que se tiran en ese combate

cuerpo a cuerpo. Actualiza el número de dados de batalla por terreno; véase la sección de las reglas *Terreno*.

## **3. Determinar actualizaciones a los dados por Líder Inspirador, carta de Orden y carta de Dragón:**

Una vez aplicados los efectos por el Terreno, actualiza la cantidad de dados de batalla en base a las capacidades especiales de la unidad, modificadores por la carta de Orden o por la carta de Dragón y por el modificador en combate cuerpo a cuerpo por Líder inspirador.

### **Combate Cuerpo a Cuerpo con Líder Inspirador**

Un Líder que está solo en un hex no puede combatir. Cuando un Líder está vinculado a una unidad, seguirá las reglas de combate de la unidad a la que acompaña, incluidas retiradas y acciones especiales.

Aunque un Líder no puede combatir, sí que puede influir en el combate cuerpo a cuerpo de una unidad inspirándola. Un jugador puede decidir gastar 1 ficha de Honor y Fortuna para que un Líder inspire a una unidad. Una unidad inspirada por un Líder tirará 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo. La ficha de Honor y Fortuna gastada se devuelve a la reserva común.

Un Líder de infantería (un Líder a pie) debe estar en el mismo hex que la unidad a la que va a inspirar. Un Líder de caballería (un Líder montado) puede inspirar a una unidad que esté en su hex y también a unidades amigas que estén en hexágonos adyacentes. Cada unidad inspirada por un Líder de caballería cuesta 1 ficha de Honor y Fortuna.

- Puede gastarse un máximo de 1 de Honor y Fortuna para inspirar a una unidad durante un combate cuerpo a cuerpo; por lo tanto, una unidad inspirada sólo puede obtener un dado adicional para combatir.
- Puede inspirarse a una unidad tanto cuando está atacando en combate cuerpo a cuerpo como cuando está contraatacando.
- Un Líder de caballería no necesita recibir órdenes para inspirar a una unidad adyacente.
- Cuando una unidad inspirada y que tira 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo obtiene símbolos de Honor y Fortuna al tirar

los dados, recibe 1 ficha menos de Honor y Fortuna de las que sacó en la tirada.

#### 4. El Atacante Resuelve la Batalla:

Tira el número actualizado de dados de batalla y resuelve la tirada resultante.

#### 5. El Atacante Obtiene Impactos:

En combate cuerpo a cuerpo, la unidad atacante obtiene 1 impacto por cada símbolo de dado obtenido que coincida con el símbolo de la unidad objetivo.

- Un círculo verde ● proporcionará 1 impacto contra una unidad con ese símbolo.
- Un triángulo azul ▼ proporcionará 1 impacto contra una unidad con ese símbolo.
- Un cuadrado rojo ■ proporcionará 1 impacto contra una unidad con ese símbolo.
- Una unidad de arcabuceros también obtendrá 1 impacto en combate a distancia por cada símbolo de espada que saque.
- Un resultado de espada en los dados proporcionará normalmente 1 impacto en combate cuerpo a cuerpo, con las siguientes excepciones:
  - Debido a su tamaño superior, una unidad de caballería ignorará 1 espada obtenida contra ella cuando sea atacada en cuerpo a cuerpo por una unidad de infantería.
  - Debido a su rango superior, una unidad con un símbolo de cuadrado ignorará 1 espada obtenida contra ella cuando sea atacada en cuerpo a cuerpo por una unidad con un símbolo ▼.
  - Debido a su rango superior, una unidad con un símbolo de cuadrado ignorará 2 espadas obtenidas contra ella cuando sea atacada en cuerpo a cuerpo por una unidad con un símbolo ●.
  - Debido a su rango superior, una unidad con un símbolo de triángulo ignorará 1 espada obtenida contra ella cuando sea atacada en cuerpo a cuerpo por una unidad con un símbolo ●.

*Nota: el rango y la estatura superiores son acumulativos y sólo se aplicarán en combate cuerpo a cuerpo, no en combate a distancia.*

- Una bandera en los dados no causa impactos en combate cuerpo a cuerpo, pero puede causar que la unidad enemiga se retire; véase la sección de las reglas *Retiradas*.

#### Efectos de los Impactos en Cuerpo a Cuerpo

Por cada impacto obtenido, se elimina 1 bloque de la unidad objetivo. Una vez eliminado el último bloque de una unidad oponente, obtienes una Bandera de Victoria (no se aplica a los bloques de la unidad de Guardia Personal del Comandante del Ejército). Si se obtienen más impactos en los dados que bloques tiene la unidad, estos impactos adicionales no tienen efectos.

#### Impactos sobre un Líder

Cuando una unidad enemiga que tiene un Líder vinculado recibe un impacto en combate cuerpo a cuerpo, este Líder debe efectuar un Chequeo de Baja de Líder; véase la sección de las reglas *Chequeos de Baja de Líder*.

#### Honor y Fortuna

Por cada símbolo de Honor y Fortuna obtenido en combate cuerpo a cuerpo recibes 1 ficha de Honor y Fortuna con las siguientes excepciones:

- Cuando la unidad de un jugador estaba inspirada y tira 1 dado adicional en combate cuerpo a cuerpo por ello, obtiene 1 ficha de Honor y Fortuna menos del total que sacara en los dados.
- Cuando una unidad de Caballería Samurái lucha en combate cuerpo a cuerpo contra una unidad de menor rango (triángulo azul o círculo verde), no obtiene fichas de Honor y Fortuna aunque salgan símbolos de Honor y Fortuna en los dados.
- Ninguna unidad obtiene fichas de Honor y Fortuna al atacar a una unidad de infantería irregular de levas aunque saque símbolos de Honor y Fortuna en los dados.

#### 6. Aplicar Retiradas:

Una vez resuelto todos los impactos, eliminadas las bajas y realizados los Chequeos de Baja de Líder, se resuelven las retiradas; véase las reglas *Retiradas*.

#### 7. Posible Ganancia de Terreno y Combate Cuerpo a Cuerpo Extra:

Véase la sección de las reglas *Acciones Especiales*.

#### 8. Contraataque:

En un combate cuerpo a cuerpo, la unidad enemiga defensora puede contraatacar a la unidad atacante, siempre que sobrevivan 1 o

más bloques de la unidad defensora al combate cuerpo a cuerpo y la unidad defensora no se haya retirado de su hex original.

El procedimiento para el contraataque seguirá las mismas reglas que el combate cuerpo a cuerpo del atacante. Durante un contraataque, la unidad defensora determina pues el número apropiado de dados que tirará, incluyendo posible reducción por el terreno de la batalla y modificaciones a los dados por Líder inspirador y cartas de Dragón. Se resuelve el contraataque, se aplican los impactos y se determinan las retiradas de la misma manera que si la unidad estuviese atacando.

- Una unidad defensora no puede contraatacar cuando se ve obligada a retirarse de su hex original, incluso aunque el movimiento de retirada deje a esta unidad en un hex que sigue estando adyacente a la unidad que la atacó originalmente.
- Una unidad defensora puede contraatacar si no puede llevar a cabo una retirada debido a que su ruta de retirada está ocupada y esto le impide retirarse. Una unidad defensora sigue pudiendo contraatacar mientras que a la unidad le queden 1 o más bloques después de sufrir bajas por no poder completar su movimiento de retirada; véase la sección de reglas **Retiradas**.
- No es posible volver contraatacar después de que la unidad defensora contraataque. El combate cuerpo a cuerpo se detiene de inmediato una vez la unidad del jugador no activo haya contraatacado.
- Una unidad que contraataca no puede ganar terreno ni ataque cuerpo a cuerpo extra.
- La unidad objetivo de un ataque a distancia nunca puede contraatacar. Sólo las unidades que luchan en cuerpo a cuerpo pueden.

### **CHEQUEO DE BAJA DE LÍDER**

Siempre que un Líder se vea implicado en un combate, hay cierta probabilidad de que este acabe siendo una baja. Si es necesario un chequeo de baja, tu oponente tirará los dados para determinar si tu Líder resulta impactado y eliminado del campo de batalla o si sobrevive.

Cuando un Líder está con una con una unidad que pierde 1 o más bloques en combate a distancia o cuerpo a cuerpo, existe cierta

probabilidad de que el Líder también sea impactado, y debe hacerse un Chequeo de Baja de Líder por ese Líder.

*Nota 1: una unidad con Líder que pierde 1 o más bloques debido a que no consigue completar un movimiento de retirada, debido a una carta de Dragón o durante una tirada por Pérdida de Honor, son situaciones que no provocarán una Chequeo de Baja de Líder. Este chequeo sólo se hace cuando un Líder está con una unidad y la unidad pierde 1 o más bloques en combate.*

*Nota 2: cuando los cuatro bloques de Guardia Personal de un Comandante de Ejército resultan eliminados, si el Comandante sobrevive al Chequeo de Baja, se convierte en un Líder a pie en todos los sentidos y se retira.*

### **Procedimiento para el Chequeo de Baja de Líder en el Combate a Distancia**

Durante un ataque a distancia, cuando un Líder está con una unidad, si esta pierde 1 o más bloques pero no resulta eliminada, se hace un Chequeo de Baja de Líder con 2 dados de batalla. Para impactar y eliminar al Líder, deben salir 2 símbolos de espada. Si salen dos símbolos de espada, el jugador propietario retira el bloque del Líder del campo de batalla y el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria. Si no salen 2 símbolos de espada, el Líder sobrevivirá al chequeo y permanecerá con la unidad.

Cuando un Líder está con una unidad y todos los bloques de la unidad resultan eliminados en un ataque a distancia, dejando el bloque del Líder solo en el hex, el Chequeo de Baja de Líder se hace con 1 dado de batalla. Para que el Líder resulte impactado y eliminado bastará un resultado de espadas. Si sale un símbolo de espada, el jugador propietario retira el bloque del Líder del campo de batalla y el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria. Si el Líder no resulta impactado, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos o realizar *seppuku*.

*Nota: no se puede escoger como objetivo de un combate a distancia a los bloques de Guardia Personal de un Comandante de Ejército.*

### **Procedimiento para el Chequeo de Baja de Líder en el Combate Cuerpo a Cuerpo**

Durante un ataque cuerpo a cuerpo, cuando un Líder está con una unidad, si esta pierde 1 o más bloques pero no resulta eliminada, se hace un Chequeo de Baja de Líder con UN dado de batalla. Para impactar y eliminar al Líder, debe salir 1 símbolo de espada. Si sale 1 símbolo de espada, el jugador propietario retira el bloque del Líder del campo de batalla y el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria. Si no sale 1 símbolo de espada, el Líder sobrevivirá al chequeo y permanecerá con la unidad.

*Nota Importante: tirar un dado en lugar de dos se aparta de la norma similar para los chequeos de baja de Líderes de otros juegos C&C como Ancients, Napoleonicos o Medieval. Los Líderes japoneses medievales combatían normalmente en primera línea y resultaban baja con mucha frecuencia.*

Cuando un Líder está con una unidad y todos los bloques de la unidad resultan eliminados en un ataque cuerpo a cuerpo, el Líder que se ha quedado solo en el hex realiza un Chequeo de Baja de Líder con 1 dado de batalla. Para que el Líder resulte impactado y eliminado bastará un resultado de espadas. Si sale un símbolo de espada, el jugador propietario retira el bloque del Líder del campo de batalla y el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria. Si el Líder no resulta impactado, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos o realizar *seppuku*.

- Cuando una unidad es eliminada, cualquier bandera que saliera durante el combate no tendrá efecto sobre el Líder que se queda solo. Tras el Chequeo de Baja de Líder, el Líder debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos o realizar *seppuku*.
- Si un Líder que está solo no puede retirarse al menos 1 hex, debe realizar *seppuku*.
- Cuando un Líder está solo en un hex de línea de base amiga y tiene que retirarse, el Líder debe realizar *seppuku*.
- Después de que un Líder se retire, sea eliminado o realice *seppuku*, la unidad que estaba atacando al Líder en cuerpo a cuerpo puede ganar terreno y avanzar al hex que ha quedado vacío.

### **Combate Contra un Líder que Está Solo en un Hex**

Cuando un Líder está solo en un hex y es atacado, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo, la unidad atacante determina el número de dados de batalla que tirará contra el Líder. Cuando salgan uno o más símbolos de espada, el Líder resulta impactado y eliminado. Las unidades de arqueros no impactan normalmente con espadas al disparar a distancia, pero cuando atacan a un Líder que está solo, las espadas sí que contarán para ellas. No es necesario un Chequeo de Baja de Líder. El jugador propietario retira el bloque de Líder del campo de batalla y el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria.

- Cualquier cantidad de banderas que se obtengan contra un Líder que está solo no tendrá efecto. En lugar de eso, el Líder debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos o realizar *seppuku*.
- Si un Líder que está solo no puede retirarse al menos 1 hex, debe realizar *seppuku*.
- Cuando un Líder está solo en un hex de línea de base amiga y tiene que retirarse, el Líder debe realizar *seppuku*.
- Después de que un Líder se retire, sea eliminado o realice *seppuku*, la unidad que estaba atacándole en cuerpo a cuerpo puede ganar terreno y ocupar el hex que ha quedado vacío.

### **RETIRADAS**

Durante un combate a distancia o cuerpo a cuerpo, una vez resueltos todos los impactos, eliminadas las bajas y hechos los Chequeos por Baja de Líder, se resuelven las retiradas. Cada bandera de retirada que saliera en los dados y que una unidad no puede ignorar le obligará a retirarse 1 hex de movimiento hacia su propio lado del campo de batalla. 2 banderas que no puedan ser ignoradas obligarán a la unidad a retirarse 2 movimientos de retirada, etc.

Todas las unidades de infantería y caballería Samurái y Ashigaru se retiran 1 hex por cada bandera que saliera contra ellas y que no puedan ignorar, mientras que la infantería irregular de levas debe retirarse 2 hexágonos por cada bandera que no pueda ignorar.

El jugador que controla la unidad que se retira decide a qué hex se retira esta, de acuerdo con las siguientes reglas:

- Una unidad siempre debe retirarse hacia la línea de base del campo de batalla del jugador que controla la unidad, indistintamente de la dirección desde la que vino el ataque. Normalmente hay 2 hexágonos para escoger a la hora de retirarse hacia el lado del campo de batalla de un jugador, excepto cuando se está cerca del borde del campo de batalla. El jugador que se retira puede escoger cualquiera de estos 2 hexágonos, pero debe escoger 1 que no esté ocupado ni sea intransitable.
- Una unidad nunca puede retirarse hacia los lados.
- Una unidad no puede retirarse a o a través de un hex que contenga otra unidad, sea amiga o enemiga.
- Una unidad no puede retirarse a o a través de un hex que contenga un Líder enemigo.
- El terreno no tiene efecto sobre el movimiento de retirada de una unidad, por lo que una unidad que se retira puede atravesar, por ejemplo, terreno de bosque o arroyo vadeable sin detenerse. Sin embargo, no es posible retirarse a o a través de terreno intransitable.
- Una unidad de infantería puede retirarse a un hex que contenga un Líder a pie o montado amigo que esté solo. Al mover al hex del Líder que está solo, la unidad de infantería debe detenerse y unirse al Líder, incluso aunque no haya completado su movimiento de retirada.
- Una unidad de caballería puede retirarse a un hex que contenga un Líder montado amigo que esté solo. Al mover al hex del Líder que está solo, la unidad de caballería debe detenerse y unirse al Líder, incluso aunque no haya completado su movimiento de retirada. La unidad ignorará cualquier movimiento de retirada restante.
- Cuando una unidad no puede retirarse debido a que su ruta de retirada está ocupada por unidades, Líderes o terreno intransitable, sufrirá 1 impacto por cada hex de movimiento de retirada que no puede completar, eliminándose pues por cada uno de estos hexágonos 1 bloque de dicha unidad.
- Cuando una unidad no puede retirarse debido a que está en la línea de base de su ejército, sufrirá 1 impacto por cada hex de movimiento de retirada que no puede completar, eliminándose pues por cada uno de estos hexágonos 1 bloque de dicha unidad.
- Cuando una unidad puede retirarse legamente hacia la línea de base del jugador que

la controla sin sufrir bajas, debe retirarse en esa dirección en lugar de en otra dirección en la que perdería bloques.

- Siempre que una unidad se retire, causará que el jugador que la controla pierda Honor y Fortuna; véase la sección de las reglas ***Honor y Fortuna***.

### **Retirada de Líderes**

Un Líder vinculado a una unidad debe permanecer con la unidad durante todo el movimiento de retirada.

Un Líder que no está con una unidad (un Líder que está solo) debe retirarse tras ser atacado y sobrevivir al Chequeo de Baja de Líder. Un Líder que se retira está sujeto a las mismas reglas de retirada y limitaciones por terreno que cualquier otra unidad, con las siguientes excepciones:

- El movimiento de retirada de un Líder es de 1, 2 o 3 hexágonos –a elección del jugador– hacia su lado del campo de batalla. El jugador que controla la unidad decide la cantidad de hexágonos que se retirará el Líder y la ruta que seguirá para retirarse.
- Un Líder puede retirarse a través de un hex que contenga una unidad amiga, una unidad amiga que esté con un Líder o un Líder amigo que esté solo. Una unidad o Líder no se ve afectada cuando un Líder se retira atravesando su hexágono.
- Un Líder en retirada no puede atravesar un hex en el que haya una unidad o un Líder enemigos.
- Un Líder no puede acabar su movimiento de retirada en un hexágono que contenga otro Líder amigo, terreno intransitable o una unidad o Líder enemigos.
- Un Líder de infantería puede retirarse a un hex que contenga una unidad de infantería amiga que no tenga ya un Líder, detenerse allí y unirse a la unidad.
- Un Líder de infantería no puede retirarse a un hex que contenga una unidad de caballería amiga.
- Un Líder de caballería puede retirarse a un hex que contenga una unidad amiga de infantería o caballería que no tenga ya un Líder, detenerse allí y unirse a la unidad.
- Si un Líder no puede retirarse al menos un hex, debe realizar *seppuku*.
- Un Líder que está solo y que es atacado cuando está en un hex de su línea de base,

tras sobrevivir al Chequeo de Baja, debe realizar *seppuku*.

### **Seppuku de un Líder**

En lugar de retirarlo, el jugador que lo controla puede decidir que un Líder que está solo realice *seppuku* (suicidio honorable) incluso aunque el Líder tenga una ruta de retirada despejada.

Cuando un Líder realiza *seppuku*, el jugador propietario retira el bloque de Líder del campo de batalla y gana 5 fichas de Honor y Fortuna, pero el jugador debe perder 1 carta de Orden de su mano de cartas, seleccionada al azar por su oponente. La carta de Orden seleccionada se descarta. La pérdida de esta carta reduce el mando del jugador propietario en uno.

Un Líder que realiza *seppuku* no proporcionará al oponente una Bandera de Victoria, pero el jugador de la oposición sí que roba 1 carta de Dragón y la añade a su mano de cartas de Dragón.

### **Reforzar la Moral**

Algunas situaciones permitirán a una unidad ignorar 1 o más banderas que se obtuvieran contra ella en los dados. Una unidad puede ignorar 1 o más banderas cada vez que es atacada. Ignorar un resultado de bandera cuando se tiene la opción queda totalmente a discreción del jugador. Cuando se puede ignorar un resultado de 2 banderas, el jugador puede escoger ignorar 1 y aceptar 1. Todas las banderas que se saquen contra una unidad por encima de las que esta puede ignorar provocarán automáticamente una retirada y deben ser aceptadas.

**Nota Importante:** una unidad sólo puede ignorar como máximo 2 banderas de una tirada de combate.

Una unidad puede ignorar 1 bandera:

- Cuando está apoyada por 2 unidades amigas. Estas unidades de apoyo pueden estar en 2 hexágonos cualesquiera que estén adyacentes a la unidad. Una unidad debe determinar si tiene apoyo cada vez que sea atacada.
- El apoyo es recíproco. Las unidades que están en 3 hexágonos adyacentes se apoyan las unas a las otras.

- Un bloque de Líder, cuando está solo en un hex, puede contarse como hex adyacente de apoyo y proporcionará el mismo apoyo que una unidad.
- Una unidad con símbolo de cuadrado rojo puede ignorar 1 bandera.
- El efecto de ciertas cartas de Dragón también puede proporcionar la habilidad de ignorar 1 o más banderas.
- Un Líder que está con una unidad permitirá a esta ignorar 1 bandera.

*Nota: el Chequeo de Baja de Líder tiene lugar antes de que una unidad determine si debe retirarse. Por lo tanto, cuando un Líder resulta eliminado debido a un Chequeo de Baja de Líder, es posible que la unidad no pueda ignorar una bandera debido a que el Líder ya no está con ella.*

### **Retiradas y Pérdida de Honor**

Siempre que una unidad o Líder deba retirarse, la retirada provocará que el jugador que los controla pierda fichas de Honor y Fortuna.

Una unidad con círculo verde ● debe perder 1 ficha de Honor y Fortuna por cada hex que se retira. *Nota: la Infantería de Levas (LI) se retira de manera diferente (véase a continuación).*

Una unidad con triángulo azul ▼ debe perder 1 ficha de Honor y Fortuna por cada hex que se retira.

Una unidad con cuadrado rojo ■ debe perder 2 fichas de Honor y Fortuna por cada hex que se retira.

- Infantería de Irregular de Campesinos/Levas: sólo pierde 2 fichas de Honor y Fortuna, indistintamente de la cantidad de hexágonos que deba retirarse.
- Una unidad que se retira y está vinculada a un Líder perderá 1 ficha de Honor y Fortuna adicional por cada hex que la unidad y el Líder se retiren. Por ejemplo, una unidad con símbolo de triángulo con un Líder que se retire perderá 2 fichas de Honor y Fortuna por cada hex que la unidad y el Líder se retiren (1 ficha por la unidad y otra por el Líder que les acompaña).
- Un Líder que está solo en un hex cuando se retira 1, 2 o 3 hexágonos debe perder 3 fichas

de Honor y Fortuna. Un Líder no pierde Honor y Fortuna por cada hex que se retira.

- Un Líder que está solo puede realizar *seppuku* en lugar de retirarse.
- Una unidad que no puede retirarse –lo que provocará que pierda bloques–, no pierde fichas de Honor y Fortuna, puesto que no realizó un movimiento de retirada desde su hex original.

### **PÉRDIDA DE HONOR**

Cuando a un jugador no le quedan fichas de Honor de Honor y Fortuna en su reserva para cubrir con ellas la pérdida de honor debido a una retirada o a una carta de Dragón, el jugador debe perder las fichas de Honor y Fortuna que le quedaran en su reserva y debe hacer una tirada de **Pérdida de Honor**.

En la **Pérdida de Honor** se tiran 4 dados, más 1 dado adicional por cada ficha de Honor y Fortuna que no se pudiera pagar.

*Ejemplo: a un jugador sólo le queda 1 ficha de Honor y Fortuna en su reserva, pero la unidad Samurái debe retirarse 1 hex, lo que obliga al jugador a perder 2 fichas de Honor y Fortuna. La tirada de Pérdida de Honor sería pues de 4 dados más 1. El dado adicional se debe a que el jugador sólo tiene 1 ficha de Honor y Fortuna en su reserva, pero tiene que pagar 2 por la retirada de los Samuráis.*

#### **Pérdida de Honor cuando la Unidad se Retira**

Después de que la unidad haya completado su movimiento de retirada, el jugador hará la tirada de **Pérdida de Honor**.

- Cada símbolo que salga en los dados que coincida con el símbolo de la unidad que se retira eliminará 1 bloque de dicha unidad. Una vez eliminado el último bloque de la unidad, el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria.
- Cada símbolo que salga en los dados que no coincida con la unidad que se retira provocará la pérdida de 1 bloque a la unidad más cercana de ese ejército cuyo símbolo coincida con el del dado. El jugador que controla el ejército escogerá qué unidad perderá bloques cuando 2 o más unidades estén a la misma distancia de donde la unidad en retirada terminó su movimiento. Si se elimina el

último bloque de la unidad, el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria.

- Un resultado de espada, bandera o símbolo de Honor y Fortuna obtenidos durante una tirada de **Pérdida de Honor** no tendrán efecto.

*Nota 1: cuando una unidad con Líder pierde un bloque, no se hace el Chequeo de Baja de Líder.*

*Nota 2: cuando una unidad con Líder es eliminada en una tirada de Pérdida de Honor, no se hace Chequeo de Baja de Líder. El Líder se queda en el hexágono preguntándose por qué su unidad se ha desanimado y ha abandonado la batalla.*

#### **Pérdida de Honor cuando un Líder Solo se Retira**

Después de que un Líder que esta solo haya completado su movimiento de retirada, el jugador hará una tirada de **Pérdida de Honor**.

- Si salen 1 o más símbolos de espada en la tirada, el Líder resultará eliminado y el jugador oponente obtendrá una Bandera de Victoria.
- Cada símbolo obtenido causará la pérdida de 1 bloque a la unidad más cercana cuyo símbolo coincida con el resultado del dado. El jugador que la controla elegirá que unidad pierde los bloques cuando haya 2 o más de estas a la misma distancia en hexágonos de donde la unidad en retirada acabó su movimiento de retirada. Si el último bloque de una unidad es eliminado, el jugador oponente obtiene una Bandera de Victoria.
- Una espada sólo surte efecto contra un Líder que está solo, mientras que una bandera o un símbolo de Honor y Fortuna no tendrán efecto en una tirada de **Pérdida de Honor**.

#### **Pérdida de Honor debido a una Carta de Dragón**

Cuando un jugador no tiene fichas de honor para cubrir una pérdida de honor causada por una carta de Dragón que se jugó contra él, cada símbolo que salga en la tirada de **Pérdida de Honor** provocará la eliminación de 1 bloque de una unidad de su ejército a elección del jugador y cuyo símbolo coincida con el símbolo que salió en los dados. Un resultado de espada, bandera o símbolo de Honor y Fortuna obtenidos durante una tirada de **Pérdida de Honor** debido a una carta de Dragón no tendrá efecto.

## ACCIONES ESPECIALES

### Ganar Terreno

Cuando la unidad que recibe órdenes del jugador activo ataca en combate cuerpo a cuerpo y elimina a la unidad defensora enemiga o la obliga a retirarse del hex que ocupaba, la unidad atacante ha tenido éxito en el combate cuerpo a cuerpo. Esta unidad puede avanzar (mover) al hex vacío. A esto se le llama ganar terreno.

Ganar terreno tras tener éxito en un combate cuerpo a cuerpo no es obligatorio. Sin embargo, si la unidad no gana terreno, el atacante victorioso pierde la oportunidad de un posible ataque cuerpo a cuerpo extra, incluso aunque está adyacente a otra unidad enemiga.

Las siguientes situaciones no permiten ganar terreno a una unidad:

- Una unidad defensora que está contraatacando no puede ganar terreno.
- Una unidad defensora que juega una carta de Orden *First Strike* no puede ganar terreno.

### Combate Cuerpo a Cuerpo Extra

Tras tener éxito en un combate cuerpo a cuerpo, una unidad de caballería o de infantería con un Líder vinculado que gana terreno puede atacar una segunda vez en cuerpo a cuerpo. Este ataque extra es opcional, y el hecho de ganar terreno no obliga a la unidad a volver a atacar en cuerpo a cuerpo.

- Un combate cuerpo a cuerpo extra se lleva a cabo de la misma manera que un combate cuerpo a cuerpo: véase la sección de las reglas *Combate Cuerpo a Cuerpo*.
- Una unidad que gana terreno tras tener éxito en un combate y avanza con ello a un hex que prohíbe el combate al entrar no puede realizar el combate cuerpo a cuerpo extra.
- Una unidad que puede optar al ataque cuerpo a cuerpo extra tras ganar terreno puede escoger como objetivo de este ataque a cualquier unidad enemiga que haya en un hex adyacente. No es necesario que ataque a la unidad enemiga que acaba de abandonar el hex.
- Si una unidad tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo extra, puede avanzar al hex

vacío, pero no volver a combatir en este turno.

## FASE 5

### FINAL DE TURNO

Una vez resueltos todos los movimientos y combates, el jugador activo descarta la carta de Orden que ha jugado y la deja boca arriba junto al mazo de robo de cartas de Orden, robando una nueva.

El jugador activo tiene ahora la opción de robar 1 carta de Dragón o de ganar 2 fichas de Honor y Fortuna.

- El jugador activo siempre tiene la opción de robar 1 carta de Dragón o de ganar 2 fichas de Honor y Fortuna, indistintamente de si se jugó una carta de Dragón durante el turno.
- Además, si el jugador activo no jugó una carta de Dragón durante su turno, puede descartar 1 carta de Dragón de su mano para obtener 1 ficha de Honor y Fortuna.
- No es posible robar o descartar más de 1 carta de Dragón al final del turno de un jugador.
- No es posible descartarse de una carta de Dragón robada al final del turno de un jugador.

Si el mazo de robo de las cartas de Orden o de las cartas de Dragón se agota, baraja las cartas del descarte para formar un nuevo mazo.

Una vez el jugador activo ha robado la carta de Orden y ha repuesto la carta de Dragón o la ficha de Honor y Fortuna, su turno acaba.

*Nota: un jugador que juega una carta de Dragón durante el turno del oponente no repone de inmediato dicha carta ni las fichas de Honor y Fortuna gastadas. Esto sólo se hace al final del turno de un jugador activo.*

## HONOR Y FORTUNA

El comandante de un ejército tenía que imponer cierto orden entre el caos que se cernía sobre un ejército samurái en batalla. Muy probablemente, la fuerza de combate que lograba mantener cierto control y disciplina era el ejército que iba a resultar vencedor. El Honor y la Fortuna es una manera indirecta



para medir la disciplina de un ejército, su honor y las fortunas de la guerra.

Los jugadores se encontrarán ante el reto de mantener un equilibrio entre aprovechar el uso de estas fichas para influir en la suerte del ejército al usar cartas de Dragón y las acciones de combate inspiradas por un Líder, y a la vez de conservar el suficiente honor para prevenir que el caos se apropie de las filas cuando la moral falle y una unidad deba retirarse.

Las fichas de Honor y Fortuna se colocan inicialmente en una reserva de Honor y Fortuna, junto al tablero y al alcance de todos los jugadores. Durante el transcurso del juego, el Honor y la Fortuna que gane un jugador se coloca en su reserva de Honor y Fortuna, en su área de juego. La cantidad de fichas de Honor y Fortuna que tiene un jugador es información pública en todo momento.

### **Gestión y Reposición de las Reservas de Honor y Fortuna**

Tan importante como la gestión de su mano de cartas de Orden y cartas de Dragón es prestar cuidadosa atención a su reserva de fichas de Honor y Fortuna, asegurarse de que esta sea apropiada para poder activar las acciones de sus cartas de Dragón en el momento más oportuno e impedir la pérdida de bloques de su ejército debido a la Falta de Honor.

Estas son algunas maneras de ganar Honor y Fortuna:

- Se recibe una cantidad de fichas de Honor y Fortuna al comienzo de la partida, según indiquen las notas de batalla del escenario.
- Al final del turno del jugador activo, este tiene la opción de coger 2 fichas de Honor y Fortuna en lugar de robar una carta de Dragón.
- Al final del turno del jugador activo, si el jugador activo no ha jugado una carta de Dragón, puede descartarse de 1 de sus cartas de Dragón para ganar 1 ficha de Honor y Fortuna.
- Como resultado de jugar ciertas cartas de Dragón.
- Se ganan fichas de Honor y Fortuna por cada símbolo de Honor y Fortuna que salga en los dados en combate cuerpo a cuerpo.

- Algunas unidades proporcionan fichas de Honor y Fortuna por cada símbolo de Honor y Fortuna que salga en los dados en combate a distancia.

Sacar símbolos de Honor y Fortuna en otras ocasiones durante la partida (como, por ejemplo, durante tiradas de Chequeo por Baja de Líder o de Pérdida de Honor) no proporcionan fichas de Honor y Fortuna.

No hay límite a la cantidad de fichas de Honor y Fortuna que un jugador puede tener en su reserva. Sin embargo, si se agota la reserva común de estas fichas, no es posible ganar más hasta que la reserva se reponga. Las acciones que normalmente proporcionan fichas de Honor y Fortuna no se la proporcionarán a un jugador si la reserva está vacía.

## **FINAL DE LA PARTIDA Y VICTORIA**

Los jugadores juegan alternativamente sus turnos hasta que uno de ellos obtiene la cantidad de Banderas de Victoria que indican las condiciones del escenario.

Los jugadores pueden acumular Banderas de Victoria de diferentes maneras. La más común es mediante la eliminación de unidades y Líderes enemigos. Cumplir determinados objetivos específicos de un escenario, como capturar ciertos hexágonos de terreno, u ocupar y eliminar la tienda de mando del enemigo, son también maneras de obtener Banderas de Victoria. Estas otras condiciones se explicarán en detalle en las notas de batalla de los escenarios.

Una partida termina en el momento exacto en el que un jugador obtiene la cantidad necesaria de Banderas de Victoria, ocurra en el momento del turno que ocurra. Esto quiere decir que una partida podría acabar incluso después de un contraataque que ha tenido éxito, obteniendo pues la victoria el jugador oponente, y no el activo.

Si la mano de cartas de Orden de un jugador llega a reducirse a una sola carta al comienzo del turno de un jugador, este debe rendirse y su oponente obtendrá la victoria.

## CARTAS DE DRAGÓN (40 cartas)

Las cartas de Dragón y las fichas de Honor y Fortuna son algunos de los recursos más valiosos de un jugador. Hay 40 cartas de Dragón en el juego básico. En términos de juego, las cartas de Dragón son la puerta de acceso a acciones míticas y legendarias en el campo de batalla.



No hay límite a la cantidad de cartas de Dragón que puede tener un jugador.

Cada carta de Dragón muestra la siguiente información:

- **a) Título:** el nombre de la carta de Dragón.
- **b) Coste:** el coste en fichas de Honor y Fortuna que un jugador debe pagar de su reserva de dichas fichas para que la carta surta efecto. Las fichas de Honor y Fortuna son literalmente el combustible que alimenta las acciones y poderes especiales de las cartas de Dragón, y dichas cartas no se pueden jugar si el jugador no tiene suficientes fichas de Honor y Fortuna en su reserva. *Nota: algunas cartas de Dragón tienen un coste de cero Honor y Fortuna.*
- **c) Fase del Juego:** este texto explica en qué momento del turno debe ser jugada la carta de Dragón.
- **d) Objetivo:** texto que detalla el objetivo, sujeto, beneficiario o área de efecto de la acción de la carta de Dragón.
- **e) Efecto:** una descripción del efecto de la carta de Dragón y de las reglas especiales que lo regulan.

Los jugadores deben tener en cuenta una serie de reglas sencillas pero muy importantes a la hora de usar una carta de Dragón:

- Cuando juegues una carta de Dragón, colócala frente a ti durante la fase apropiada del juego y léela en alto.
- Una carta de Dragón siempre debe jugarse en la fase del juego indicada. Algunas cartas de Dragón pueden jugarse fuera de turno, o como reacción a una de las acciones de una carta de Dragón jugada por el oponente.

- Para usar una carta de Dragón, el jugador debe poder pagar el coste en fichas de Honor y Fortuna correspondiente antes de que el efecto de la carta se use.
- Paga la cantidad de fichas de Honor y Fortuna requerida de tu reserva, colocándolas temporalmente sobre la carta de Dragón.
- Al final del turno de juego, devuelve las fichas que hay sobre la carta de Dragón a la reserva común de Honor y Fortuna y descártate la carta de Dragón, dejándola en un mazo de descarte junto al mazo de cartas de Dragón.
- El jugador activo sólo puede jugar 1 carta de Dragón durante su turno.
- El jugador defensor sólo puede jugar 1 carta de Dragón durante el turno del jugador activo.
- Como resultado de lo anterior, durante el transcurso de un mismo turno de juego sólo pueden jugarse un máximo de 2 cartas de Dragón, 1 de cada jugador.
- En caso de que los efectos de 2 cartas de Dragón jugadas seguidas se contradigan, la segunda carta anula el efecto de la primera.
- En caso de conflicto entre las reglas básicas de este libretto y las reglas de las cartas de Dragón, dichas cartas tienen prioridad, pero las restricciones al movimiento y a la batalla debido al terreno siempre se aplicarán, a menos que la carta de Dragón indique lo contrario.

### • Ambush (Emboscada)

*Juégalas antes de la tirada de combate cuerpo a cuerpo o de combate cuerpo a cuerpo extra de tu oponente.*

Objetivo: tu unidad defensora.

La unidad objetivo combatirá primero en cuerpo a cuerpo con 1 dado adicional.

Si la unidad oponente no resulta eliminada o se retira, puede entonces continuar con su orden de combate original. Tu unidad no puede contraatacar.

### • Ashigaru Attack (Ataque de los Ashigaru)

*Juégalas junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades de Lanceros Ashigaru (unidades con símbolo ♠).

Las unidades objetivo tiran 1 dado adicional en cuerpo a cuerpo durante todo el turno.

### • Blue Dragon (Dragón Azul)

*Juégalas junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades enemigas que estén en o junto a un hex de agua.

Tira un dado por cada objetivo. Si sale su símbolo, la unidad sufrirá una baja. Las banderas, espadas, Honor y Fortuna y símbolos de otras unidades no tienen efecto.

• **Brave Leader (Líder Valiente)**

*Juégala tras la tirada en combate cuerpo a cuerpo de tu oponente.*

Objetivo: 1 unidad con Líder.

La unidad objetivo puede ignorar todas las banderas que salgan contra ella en este combate.

• **Brave Messenger (Mensajero Valiente)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: tú.

Da órdenes a 1 unidad adicional si juegas una carta de Orden que permite dar órdenes a 1, 2 o 3 unidades. Da órdenes a 2 unidades adicionales si tu tienda de mando está desplegada en el campo de batalla. Estas órdenes adicionales pueden ser en cualquier sección del campo de batalla.

• **Bravery (Valentía)**

*Juégala antes de la tirada de combate de tu oponente.*

Objetivo: 1 unidad.

La unidad objetivo puede ignorar todas las banderas que se saquen contra ella en este turno.

• **Cowards (Cobardes)**

*Juégala antes de tu tirada de combate.*

Objetivo: 1 unidad enemiga.

El objetivo no puede ignorar de ninguna forma las banderas que se saquen contra ellas, ni siquiera con cartas de Dragón.

• **Desperate Charge (Carga Desesperada)**

*Juégala antes de tu tirada en combate cuerpo a cuerpo.*

Objetivo: 1 unidad con 1 solo bloque.

El objetivo tira 2 dados adicionales en este combate cuerpo a cuerpo.

• **Fire Arrows (Flechas de Fuego)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades de arqueros que reciban órdenes.

Las unidades objetivo tiran 1 dado adicional en combate a distancia durante todo el turno.

• **Fire by Rank (Disparo por Filas)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades de arcabuceros que reciban órdenes.

Las unidades objetivo tiran 1 dado adicional en combate a distancia. Los resultados de espadas se vuelven a tirar una vez, contándose los impactos y banderas adicionales obtenidos.

• **Followers of Bishamon (Seguidores de Bishamon)**

*Juégala como reacción a la carta de Orden de tu oponente.*

Objetivo: todas tus unidades.

Las unidades objetivo pueden ignorar todas las banderas que se saquen contra ellas en combate durante este turno.

• **Head Collector (Coleccionista de Cabezas)**

*Juégala antes de tu tirada en combate cuerpo a cuerpo.*

Objetivo: 1 unidad con órdenes y con Líder. La unidad objetivo recibirá 1 Honor y Fortuna por cada bloque enemigo eliminado, además del Honor y Fortuna que reciba de manera normal.

• **Insult (Insulto)**

*Juégala como reacción al movimiento de tu oponente.*

Objetivo: 1 líder enemigo con órdenes.

El movimiento del líder objetivo resulta cancelado y el líder se vuelve a dejar en su hex original. Si el líder objetivo está con una unidad, esta unidad también se devuelve al hex original y no puede combatir en este turno.

• **Katchu Keiba Victor (Ganador de la Katchu Keiba)**

*Juégala durante el movimiento.*

Objetivo: 1 unidad de caballería con órdenes.

La unidad objetivo puede mover 2 hexágonos adicionales aparte de su movimiento normal y además combatir.

• **Legendary Combat (Combate Legendario)**

*Juégala después de tener éxito en un combate cuerpo a cuerpo.*

Objetivo: 1 unidad con órdenes.

Tras tener éxito en un combate cuerpo a cuerpo en el que el enemigo resulte eliminado o se retire de un hex, la unidad objetivo puede ganar terreno y efectuar un combate cuerpo a cuerpo extra (la infantería no necesita Líder). Si la unidad objetivo ya ha efectuado el ataque extra, puede ganar terreno una segunda vez y volver a efectuar un segundo combate cuerpo a cuerpo extra.

• **Move As the Wind (Moveos Como el Viento)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades de infantería que reciban órdenes.

Las unidades objetivo pueden mover 1 hex adicional por encima de su movimiento normal y además combatir.

• **Ninja Assassin (Asesino Ninja)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: 1 líder enemigo.

Antes de dar órdenes a las unidades, tira 1 dado contra el objetivo. Si obtienes un símbolo de espadas, el líder resulta eliminado. Si el líder resulta eliminado, tu oponente no pierde una carta de Orden.

• **Ninja Thief (Ladrón Ninja)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: una carta de Dragón descartada.

Antes de dar órdenes a las unidades, selecciona 1 carta de Dragón que haya sido descartada. Puedes jugar esta carta en este turno pagando su coste en Honor y Fortuna, o conservarla en tu mano para un turno posterior.

• **Panic (Pánico)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: todas las unidades enemigas.

Las unidades objetivo no pueden ignorar las banderas que se saquen contra ellas en este turno.

• **Personal Challenge (Combate Singular)**

*Juégala antes de un combate cuerpo a cuerpo en el que ambas unidades tengan Líder.*

Objetivo: ambos líderes.

Antes del combate cuerpo a cuerpo, los jugadores tiran tantos dados como cartas de Orden tengan, incluida la carta que se acaba de jugar. El jugador que jugó la carta de Dragón añade 2 dados. El jugador que tenga más Honor y Fortuna añade 1 dado.

El líder del jugador que tenga más estatus (nivel de estatus: comandante, montado, a pie) añade 1 dado. Aquel que saque más espadas elimina al líder enemigo. No se obtiene Bandera de Victoria, pero se pierde 1 carta de Orden seleccionada al azar. También se obtiene Honor y Fortuna.

Si hay empate, ningún líder resulta eliminado.

• **Physician (Médico)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: una unidad reducida.

Antes de dar órdenes a las unidades, el objetivo recupera 1 bloque o todos los bloques si la tienda de mando está en la misma sección del campo de batalla.

• **Practice of Aikido (Práctica del Aikido)**

*Juégala antes de la tirada de combate cuerpo a cuerpo de tu oponente.*

Objetivo: 1 unidad enemiga atacante

La unidad objetivo tira un máximo de 2 dados en este combate cuerpo a cuerpo. Este número no puede incrementarse de ningún modo, ni siquiera con una carta de Dragón.

• **Red Dragon (Dragón Rojo)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: unidades oponentes.

Antes de dar órdenes a las unidades, tira 3 dados, o 4 dados si tu tienda de mando está en el campo de batalla.

Por cada símbolo que saques (●▼■), tu oponente debe retirar una unidad a su elección con ese símbolo. Las banderas, espadas y símbolos de Honor y Fortuna no tienen efecto.

Se pierde Honor y Fortuna cuando estas unidades se retiran.

• **Revenge (Venganza)**

*Juégala antes de tirar en un contraataque en cuerpo a cuerpo.*

Objetivo: 1 unidad que esté contraatacando en cuerpo a cuerpo.

La unidad objetivo contraatacará con la misma cantidad de dados que la unidad oponente tiró contra ella.

• **Rice Famine (Hambre por Escasez de Arroz)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

Objetivo: tu oponente.

Tira un dado por cada unidad enemiga con símbolo ●.

● – 1 figura con símbolo ● resulta eliminada.

▼ – 1 figura con símbolo ▼ resulta eliminada.

■ – 1 figura con símbolo ■ resulta eliminada.

侍 – Se pierden 2 de Honor y Fortuna por el robo indiscriminado de alimentos.

El oponente escoge los bloques que pierde.

• **Shot Proof Armor (Armadura a Prueba de proyectiles)**

*Juégala tras la tirada a distancia del oponente contra una unidad.*

Objetivo: 1 unidad escogida como objetivo. La unidad objetivo ignora todos los éxitos obtenidos contra ella en combate a distancia. Si es dos veces objetivo de una unidad que usa la carta de Orden *Hold and Shoot*, juega la carta después del segundo ataque a distancia. La unidad objetivo ignorará todos los impactos de ambos ataques.

• **Spirit of Kishijoten (Espíritu de Kishijoten)**

*Juégala tras tu tirada de combate cuerpo a cuerpo.*

**Objetivo:** 1 unidad tuya que combata cuerpo a cuerpo.

La unidad ignora los resultados de la tirada de combate cuerpo a cuerpo y vuelve a tirar los dados. La unidad debe aceptar el resultado de la segunda tirada.

• **Spirit of Haya-Ji (Espíritu de Haya-Ji)**

*Juégala durante el movimiento.*

**Objetivo:** 1 unidad con órdenes.

La unidad con órdenes puede mover 1 hex adicional por encima de su movimiento normal y además combatir. El objetivo también puede atravesar unidades (amigas o enemigas) y terreno siempre que este no sea intran-sitable.

• **Strike Fear (Infundir Miedo)**

*Juégala antes de tu tirada de combate.*

**Objetivo:** 1 unidad.

Cada bandera que se saque contra la unidad objetivo enemiga en este combate cuerpo a cuerpo contará como 2 banderas.

• **Tactical Wisdom (Sabiduría Táctica)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

**Objetivo:** tu carta de Orden.

Antes de dar órdenes a las unidades, cambia la sección especificada en tu carta de Orden por otra sección a tu elección.

• **Tea Ceremony (Ceremonia del Té)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

**Objetivo:** tú.

Antes de dar órdenes a las unidades, tira tantos dados como las cartas de Orden que tengas, incluida la que acabas de jugar.

Obtienes 2 de Honor y Fortuna por cada símbolo de Honor y Fortuna que saques o –si tu tienda de mando está en el campo de batalla–, obtienes 3 de Honor y Fortuna por cada símbolo de Honor y Fortuna que saques.

• **Timid Success (Éxito Moderado)**

*Juégala como reacción a una unidad oponente que gana terreno.*

**Objetivo:** 1 unidad enemiga

La unidad objetivo no puede ganar terreno ni efectuar un combate cuerpo a cuerpo extra. Además, el oponente debe perder 2 de Honor y Fortuna.

• **Turncoat (Renegados)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

**Objetivo:** 1 unidad enemiga sin líder.

Tú y tu oponente tiráis cada uno 3 dados. El jugador con más banderas de victoria ganadas añade 1 dado.

El jugador con más Honor y Fortuna suma 2 dados. El jugador que saque más símbolos

de Honor y Fortuna decide si la unidad cambia de bando. Si hay empate, no hay efecto. Si la unidad cambia de bando, reemplaza los bloques por tuyos.

• **White Dragon (Dragón Blanco)**

*Juégala junto a tu carta de Orden.*

**Objetivo:** tú.

Roba 1 carta de Orden inmediatamente y añádela a tu mano de cartas. La cantidad de cartas de Orden que puedes tener aumenta desde ahora en una.

• **White Fox Spirit (Espíritu del Zorro Blanco)**

*Juégala como reacción a la carta de Orden de tu oponente.*

**Objetivo:** tu oponente.

El oponente está distraído y sólo puede dar órdenes a 1 unidad en este turno.

• **Wild Winds (Vientos Violentos)**

*Juégala después de que tu oponente haya jugado una carta de Orden.*

**Objetivo:** la carta de Orden seleccionada por tu oponente.

Antes de que se jueguen las acciones de la carta de Orden seleccionada, selecciona al azar una de las cartas de Orden restantes de tu oponente. Tu oponente jugará esta carta en este turno.

La carta que se seleccionó originalmente vuelve a la mano del oponente.

• **Wise Advisors (Consejeros Sabios)**

*Juégala al final de tu turno.*

**Objetivo:** tú.

Tras descartar la carta de Orden que jugaste en este turno, en lugar de robar una nueva carta de Orden, busca en el mazo de descartes de cartas de Orden, coge una y añádela a tu mano. Puedes buscar en el mazo antes de jugar esta carta.

## **CARTAS DE ORDEN (60 cartas)**

Las cartas de Orden se usan para ordenar a las unidades de un jugador que muevan, combatan o lleven a cabo otras acciones esenciales. Las unidades sólo pueden mover o combatir cuando reciben órdenes.



## CARTAS DE SECCIÓN (39 cartas)

Las cartas de sección se usan para dar órdenes a una cantidad de unidades y/o Líderes de una sección específica del campo de batalla, con objeto de que aquellos muevan y/o combatan.

Las cartas de sección que tienen un casco de samurái en su parte superior recuerdan a los jugadores que pueden dar con ellas órdenes a un Líder que esté con una unidad, para que así este se separe y mueva independientemente por el coste de 1 orden de la carta jugada.

- **Order One Unit Left (Dar Órdenes a Una Unidad de la Izquierda):** da una orden a 1 unidad o Líder de la sección izquierda. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba 2, escoge 1 y descarta la otra. (2 cartas)
- **Order One Unit Center (Dar Órdenes a Una Unidad del Centro):** da una orden a 1 unidad o Líder de la sección central. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba 2, escoge 1 y descarta la otra. (2 cartas)
- **Order One Unit Right (Dar Órdenes a Una Unidad de la Derecha):** da una orden a 1 unidad o Líder de la sección derecha. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba 2, escoge 1 y descarta la otra. (2 cartas)
- **Order Two Units Left (Dar Órdenes a Dos Unidades de la Izquierda):** da una orden a 2 unidades y/o Líderes de la sección izquierda. (3 cartas)
- **Order Two Units Center (Dar Órdenes a Dos Unidades del Centro):** da una orden a 2 unidades y/o Líderes de la sección central. (4 cartas)
- **Order Two Units Right (Dar Órdenes a Dos Unidades de la Derecha):** da una orden a 2 unidades y/o Líderes de la sección derecha. (3 cartas)
- **Order Three Units Left (Dar Órdenes a Tres Unidades de la Izquierda):** da una orden a 3 unidades y/o Líderes de la sección izquierda. (3 cartas)
- **Order Three Units Center (Dar Órdenes a Tres Unidades del Centro):** da una orden a 3 unidades y/o Líderes de la sección central. (3 cartas)

- **Order Three Units Right (Dar Órdenes a Tres Unidades de la Derecha):** da una orden a 3 unidades y/o Líderes de la sección derecha. (3 cartas)

- **Advance Left (Avance por la Izquierda):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad y/o Líder de la sección izquierda. (2 cartas)

- **Advance Center (Avance por el Centro):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad y/o Líder de la sección central. (2 cartas)

- **Advance Right (Avance por la Derecha):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad y/o Líder de la sección derecha. (2 cartas)

- **Crane's Wing (El Ala de la Grulla):** da una orden a 1 unidad o Líder de cada sección. (2 cartas)

- **Flying Geese (Gansos Voladores):** da una orden a 2 unidades o Líderes de cada sección. (2 cartas)

- **Out Flanked (Flanqueo):** da una orden a 2 unidades o Líderes de las secciones izquierda y derecha. (2 cartas)

- **Tiger Tail Left (Cola del Tigre Izquierda):** da una orden a 2 unidades y/o Líderes de la sección central y a 1 unidad o Líder de la sección izquierda. (1 carta)

- **Tiger Tail Right (Cola del Tigre Derecha):** da una orden a 2 unidades y/o Líderes de la sección central y a 1 unidad o Líder de la sección derecha. (1 carta)

## CARTAS TÁCTICAS (21 cartas)

Las cartas tácticas permiten a menudo a las unidades que reciben órdenes mover y/o combatir de maneras que normalmente no permiten las reglas básicas, o activarse indistintamente de la sección en la que estén. Las restricciones al movimiento y al combate por el terreno siguen aplicándose a las unidades que han sido activadas por una carta Táctica.



- **Order Units with Symbol (Dar Órdenes a Unidades con el Símbolo ●):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad con símbolo ●. Si no tienes ninguna unidad con un símbolo ●, da

una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

• **Order Units with ▼ Symbol (Dar Órdenes a Unidades con el Símbolo ▼):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad con símbolo ▼. Si no tienes ninguna unidad con un símbolo ▼, da una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

• **Order Units with ■ Symbol (Dar Órdenes a Unidades con el Símbolo ■):** por cada carta de Orden que tengas, incluida esta, da una orden a 1 unidad con símbolo ■. Si no tienes ninguna unidad con un símbolo ■, da una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

• **Cavalry Charge (Carga de Caballería):** da una orden a 4 o menos unidades de caballería. Las unidades que reciben órdenes combaten en cuerpo a cuerpo con 1 dado adicional durante todo el turno. Las unidades de caballería con símbolo ■ pueden mover 3 hexágonos y combatir. Las unidades que reciben órdenes no pueden combatir a distancia. Si no tienes ninguna unidad de caballería, da una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

• **Counter Attack (Contraataque):** cuando juegues esta carta, se convierte en una copia de la carta de Orden que tu oponente jugó en el último turno. Sigue las instrucciones de esa carta como si la hubieras jugado realmente, pero teniendo en cuenta que las referencias a secciones deben invertirse (la sección izquierda se convierte en la derecha y viceversa). (2 cartas)

• **First Strike (Primer Ataque):** juega esta carta después de que tu oponente anuncie un combate cuerpo a cuerpo, pero antes de que tire los dados. Tu unidad defensora combatirá primero. Si la unidad oponente no resulta eliminada o se retira, podrá entonces combatir siguiendo su orden original. Tu unidad no podrá contraatacar tras el combate del oponente. Al final del turno, robas primero para reemplazar tu carta de Combate. (2 cartas)

• **Hold and Shoot (Aguantar y Disparar):** da órdenes a 4 o menos unidades con armas a distancia. Estas unidades pueden disparar dos veces. Las unidades que reciben la orden no pueden estar en hexágonos adyacentes a una unidad o Líder enemigos. Las unidades tampoco pueden mover ni antes ni después

del combate. Si no tienes unidades con armas a distancia, da órdenes a 1 unidad a tu elección. (2 cartas)

• **Infantry Onslaught (Arremetida de la Infantería):** da órdenes a 4 o menos unidades de infantería que formen un grupo (hexágonos adyacentes, enlazados y contiguos). Todas las unidades que han recibido órdenes que tengan un símbolo ▼ y/o ■ pueden mover 2 hexágonos y también combatir en cuerpo a cuerpo. Las unidades con símbolo ● pueden recibir órdenes, pero las unidades con armas a distancia que reciben órdenes no pueden iniciar combate ni a distancia ni cuerpo a cuerpo. Si no tienes unidades de infantería, da órdenes a 1 unidad a tu elección. (2 cartas)

• **Leadership (Liderazgo):** da órdenes a unidades que estén bajo el mando de un Líder, incluyendo el hex del Líder y hasta 4 hexágonos adyacentes, enlazados y contiguos, o bien da órdenes a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

*Nota: un Líder que está solo en un hex bajo el mando del Líder que ha recibido órdenes también puede recibir una orden. Un Líder que está con una unidad no puede separarse de la unidad mediante una orden.*

• **Serpent Command (Orden de la Serpiente):** da órdenes a un grupo de unidades. El grupo debe estar formado por unidades que estén en hexágonos adyacentes, enlazados y contiguos, sin límite. Las unidades de este grupo pueden mover sólo 1 hex. Tras mover, las unidades pueden atacar en combate a distancia o cuerpo a cuerpo si son elegibles. Las unidades pueden ganar terreno si tienen éxito en el combate cuerpo a cuerpo y obtener un combate extra si son elegibles. (2 cartas)

*Nota: un Líder que está solo en un hex puede ser parte del grupo y recibir órdenes. Un Líder que está con una unidad no puede separarse de la unidad mediante una orden.*

• **Shogun:** por cada carta de Orden que tengas, incluyendo esta, tira 1 dado. Por cada símbolo que saques, puedes dar órdenes a una unidad con este símbolo. Por cada bandera, puedes dar órdenes a un Líder o a una unidad a tu elección. Puedes dar órdenes a unidades de diferentes secciones. Por cada símbolo de Honor obtienes 1 ficha de Honor y Fortuna. Las unidades que han recibido órdenes combatirán con 1 dado adicional durante todo el turno. Vuelve a barajar el mazo

de cartas de Orden junto con el de descarte; baraja también el mazo de cartas de Dragón junto a los descartes. (1 carta)

*Nota: puede usarse un símbolo de bandera para dar órdenes a un Líder que está solo, a un Líder que está con una unidad para que se separe de ella, o a un Líder vinculado para que mueva con la unidad que lidera.*

## TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA

Cada descripción de los hexágonos de terreno incluye los siguientes detalles:

- **Movimiento:** cualquier efecto al entrar en un hex de este tipo se describe aquí. Los movimientos de retirada no están sujetos a las restricciones de movimiento que se indican.
- **Combate:** cualquier efecto que afecta al combate de una unidad que esté en este tipo de terreno se describe aquí. Las limitaciones al combate debido al terreno reducen la cantidad básica de dados de batalla que una unidad que ataca a o desde este tipo de terreno tirará. Normalmente, contra más accidentado sea el terreno, mayor será la limitación a los dados. Por ejemplo, las unidades con símbolo cuadrado, abrumadas por su armadura y armamento superiores, sufrirán más por lo habitual en terreno difícil, mientras que las unidades con símbolo de círculo lo pasarán relativamente mejor. Este límite a la cantidad de dados que se tiran en un tipo de terreno en particular sólo se aplica al número base de dados que tira ese tipo concreto de unidad. Los dados extras proporcionados por cartas de Orden, cartas de Dragón o por inspiración de un Líder no están sujetos a este límite y se seguirán añadiendo a los dados de combate, de manera que la cantidad real de dados que una unidad tirará en terreno difícil podrá exceder el máximo permitido para ese tipo de terreno.
- **Línea de visión:** se especificará aquí si el terreno bloquea la línea de visión.



### CAMPO

El terreno de campo abierto es el tipo de terreno por defecto de todos los hexágonos del tablero. Este terreno abierto no tiene restricciones al movimiento, combate o línea de visión.



### BOSQUE

**Movimiento:** una unidad o Líder que entre en hex de bosque debe detenerse y no puede mover más en este turno.

**Combate:**

- Una unidad que mueve a hex de bosque sigue pudiendo combatir en este turno.



- Una unidad que está en hex de bosque combate con un máximo de 2 dados.

Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de bosque combate con un máximo de 2 dados.

Una unidad que ataca a distancia a una unidad enemiga que está en hex de bosque combate con un máximo de 1 dado.

**Línea de visión:** un hex de bosque bloquea la línea de visión.



### COLINA

**Movimiento:** sin restricciones al movimiento.

**Combate:**

- Una unidad que está en hex de colina combate en

cuerpo a cuerpo con un máximo de 3 dados.

Una unidad que no está en hex de colina y que ataca a una unidad enemiga que está en hex de colina combate con un máximo de 2 dados.

El ataque a distancia de una unidad no se ve afectado por una colina.

**Línea de visión:**

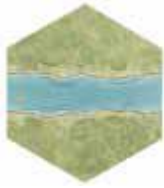
Un hex de colina bloquea la línea de visión a las unidades que estén detrás del hex.

Una unidad que está en una altura inferior tiene línea de visión al primer hex de colina y viceversa.

Una unidad que está en una altura inferior no tiene línea de visión a través de un hex de colina y hasta un segundo hex de colina y viceversa (es decir, una unidad que está a una altura inferior no puede ver, ni ser vista, si hay al menos otro hex de colina entre las 2 unidades).

La línea de visión no está bloqueada entre unidades que esté en el mismo grupo de colinas (colinas adyacentes a la misma altura). Estos hexágonos de colina se consideran una meseta.





### RÍO

**Movimiento:** los ríos son terreno intransitable excepto por vados y puentes.

**Combate:** no es posible.

**Línea de visión:** un hex de río no bloquea la línea de visión.



### RÍO VADEABLE (ARROYO)

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en un río vadeable debe detenerse.

Sigue siendo posible ganar terreno.

#### Combate:

- Una unidad que mueve a hex de terreno vadeable puede seguir combatiendo en este turno.

- Una unidad que está en hex vadeable combate con un máximo de 2 dados.

- Una unidad que está en hex vadeable combate con un máximo de 1 dado en combate a distancia.

- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex vadeable combate con un máximo de 2 dados.

**Línea de visión:** un hex de río vadeable no bloquea la línea de visión.

*Nota: cuando las notas de batalla indican que todo un río (arroyo) es vadeable, aplica las reglas para vado en todos los hexágonos que forman el río vadeable (arroyo). Además, cualquier hex de vado que forme parte del arroyo vadeable se considera muy poco profundo y no tiene restricciones a la batalla.*



### PUENTE

**Movimiento:** no hay restricciones al movimiento.

**Combate:** no hay restricciones al combate.

- Una unidad que está en hex de puente puede ignorar 1 bandera.

**Línea de visión:** un hex de puente no bloquea la línea de visión.



### EDIFICIO

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en hex de edificio debe detenerse y no puede mover más en este turno.

#### Combate:

- Una unidad que entra en hex de edificio no puede combatir en este turno.

- Una unidad de infantería que está en hex de edificio

combate en cuerpo a cuerpo con un máximo de 2 dados.

- Una unidad de infantería que está en hex de edificio combate a distancia con un máximo de 1 dado.

- Una unidad de caballería que está en hex de edificio combate con un máximo de 1 dado.

- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de edificio combate en cuerpo a cuerpo con un máximo de 2 dados.

- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de edificio combate a distancia con un máximo de 1 dado.

- Un Líder no puede influir en el combate cuerpo a cuerpo de una unidad inspirándola si la unidad está en hex de edificio.

**Línea de visión:** un hex de edificio bloquea la línea de visión.



### CULTIVO

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en hex de cultivo debe detenerse y no puede mover más en este turno.

#### Combate:

- Una unidad que entra en hex de cultivo sigue pudiendo combatir en este turno.

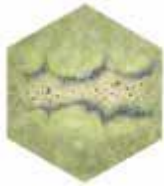
- Una unidad de infantería que está en hex de cultivo no tiene restricciones al combate.

- Una unidad de caballería que está en hex de cultivo combate con un máximo de 2 dados.

- Una unidad de caballería que ataca a una unidad enemiga que está en hex de cultivo combate con un máximo de 2 dados.

- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de cultivo combate a distancia con un máximo de 1 dado.

**Línea de visión:** un hex de cultivo no bloquea la línea de visión.



### BARRANCO

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en hex de barranco debe detenerse y no puede mover más en este turno.

**Combate:**

- Una unidad que entra en hex de barranco no puede combatir en este turno.
- Una unidad que está en hex de barranco combate en

cuerpo a cuerpo con un máximo de 1 dado.

- Una unidad que está en hex de barranco combate a distancia con un máximo de 1 dado.
- Una unidad de infantería que ataca a una unidad enemiga que está en hex de barranco combate cuerpo a cuerpo con un máximo de 2 dados.
- Una unidad de caballería que ataca a una unidad enemiga que está en hex de barranco combate cuerpo a cuerpo con un máximo de 1 dado.
- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de barranco combate a distancia con un máximo de 1 dado.

**Línea de visión:** un hex de barranco no bloquea la línea de visión.

*Nota: una unidad en hex de barranco sí bloquea la línea de visión.*



### TIENDA DE MANDO

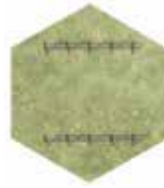
**Movimiento:** un hex de tienda de mando está normalmente ocupado por el Comandante del Ejército y su unidad de Guardia Personal.

Sin embargo, cuando la tienda de mando no está ocupada, una unidad o Líder que entra en un hex de tienda de mando deben detenerse y no puede mover más en este turno.

**Combate:**

- Una unidad que mueve a un hex de tienda de mando sigue pudiendo combatir en este turno.
- No hay restricciones al combate.

**Línea de Visión:** un hex de tienda de mando no bloquea la línea de visión.



### VALLAS/EMPALIZADAS

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en un hex de valla o empalizada debe detenerse y no puede mover

más en este turno.

- Una unidad de infantería que entra en hex de valla o empalizada sigue pudiendo combatir en este turno.

- Una unidad de caballería que entra en hex de valla o empalizada no puede combatir.

**Combate:** una valla o empalizada proporciona protección alrededor de ella.

- Una unidad que está en hex de valla o empalizada combate con un máximo de 2 dados.
- Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de valla o empalizada combate cuerpo a cuerpo con un máximo de 2 dados.
- Una unidad de infantería que está en hex de valla puede ignorar 1 bandera cuando es atacada por una unidad de caballería enemiga.
- Una unidad de infantería que está en hex de empalizada puede ignorar 1 bandera cuando es atacada por una unidad enemiga.

**Línea de Visión:** un hex de valla o empalizada bloquea la línea de visión.

*Nota: las vallas y empalizadas usan una loseta de terreno común. Las instrucciones del escenario especificarán qué tipo de terreno está presente.*



### CASTILLO

**Movimiento:** una unidad o Líder que entra en un hex de castillo debe detenerse y no puede mover más en este turno.

**Combate:**

- Una unidad que entra en hex de castillo no puede combatir en este turno.
- Una unidad de infantería que está en hex de castillo combate en cuerpo a cuerpo con un máximo de 3 dados.
- Una unidad de infantería que está en hex de castillo combate a distancia con un máximo de 3 dados.
- Una unidad de caballería que está en hex de castillo no puede combatir.
- Una unidad de infantería que ataca a una unidad enemiga que está en hex de castillo combate cuerpo a cuerpo con un máximo de 2 dados.

- Una unidad de caballería que ataca a una unidad enemiga que está en hex de castillo combate cuerpo a cuerpo con un máximo de 1 dado.
  - Una unidad que ataca a una unidad enemiga que está en hex de castillo combate a distancia con un máximo de 1 dado.
  - Una unidad de caballería no puede atacar en cuerpo a cuerpo a una unidad enemiga que esté en hex de castillo.
  - Una unidad de infantería que está en hex de castillo ignorará 1 bandera.
  - Una unidad que está en hex de castillo no se retirará y sufrirá 1 impacto por cada bandera que no pueda ignorar.
- Línea de Visión:** un hex de castillo bloquea la línea de visión.



## CRÉDITOS

### CREACIÓN Y DESARROLLO:

Richard Borg

### DESARROLLO Y APOYO:

Pat Kurivial, Roy Grider, Brent Steeves, Brad Bell, Brian Sherry, Stephen Turnbull, Brian Bradford

### DIRECTOR ARTÍSTICO:

Mark Simonitch

### ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA Y DISEÑO DE LA CAJA:

Terry Leeds

### MAPA E ILUSTRACIONES DE CARTAS y LOSETAS:

Terry Leeds

### ILUSTRACIONES DE LOS ADHESIVOS Y MAQUETACIÓN:

Dariusz Buraczewski y Mark Simonitch

### MAQUETACIÓN DE LOS LIBRETOS DE REGLAS Y ESCENARIOS:

Terry Leeds

### EDITORES DE LAS REGLAS:

Tony Curtis y Sandra Borg

### REVISIÓN DE REGLAS:

Kevin Duke, Hans Korting, Duncan Larkin, Elisha Evan-Sapir, Tony Curtis

### PRUEBAS DE JUEGO:

Brad Bell, George Carson, Neal Ekengren, Roy Grider, Charles Heckman, Rene Hoevenberg, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Chris Lestochi, Steve Malecek, Bill Massey, Jose Mata, Steve May, Richard May, Terry Mikrut, Paul Miller, Stan Oien, Mike Panko, Mike y Carli Partain, Kenneth Richmond, Jim Riley, Louis Rotundo, Brian Sherry, Ken Sommerfield, Mike Sopp, Brent Steeves, Rick Thomas, Bob Wanio, Nick Zizo y toda el GMT Command Staff

### COORDINACIÓN DE LA PRODUCCIÓN:

Tony Curtis

### PRODUCTORES

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

### TRADUCCIÓN AL CASTELLANO:

Luis E. Hernández Agüe