

1 INTRODUCCIÓN

Cuatro pueblos se disputan la hegemonía en la Isla de los Poderosos:



Los **Sajones**, comandados por **Cerdic**, están asentados en el sur.



Los **Anglos**, bajo el mando de **Eomer**, extienden sus dominios en el este.



Los **Jutos**, encabezados por el legendario **Hengist**, se han desplazado hacia el norte en el escenario del juego, ya que históricamente se les encuentra en el sureste.



Los **Britones**, cuyo rey es **Vortigern**, son los legítimos soberanos de Britania, aunque se encuentran en declive y replegados en el oeste.

Cada uno de ellos contará con **ejércitos** con los que extenderá sus dominios y luchará por los recursos que producen las tierras de **Britania**. Estos recursos podrán invertirse en nuevas **tropas, poblados, barcos y fortalezas**. Pero solo puede haber un vencedor, y será aquel que demuestre mayor poder consiguiendo más **Puntos de Victoria**.

2 COMPONENTES

2.1 Tablero

El tablero muestra el mapa de **Britania a finales del s.V**, dividido en **32 áreas o territorios**. En cada área figura una **materia prima** (Piedra, Madera, Hierro y Trigo), que podrá producir si en ella se encuentra un **Poblado**. En el montañoso norte y en el oeste abunda el hierro y la piedra, mientras que en las llanuras del este y del sur predominan los cultivos de trigo y los bosques.



Piedra



Madera



Hierro



Trigo

El nombre de los territorios está impreso en **rojo** o en **negro**, lo cual es importante en el juego, como se verá más adelante.

En algunas áreas también figura el **escudo** de cada pueblo. Estos territorios son los posibles lugares de partida de cada jugador.



Un territorio se considera **controlado** si hay un **marcador**, un **poblado** o una **fortaleza**, y no hay ninguna de estas fichas del enemigo.

Estas casillas representan los **puertos**, y las líneas de puntos son las rutas marítimas por donde se mueven los **barcos**.

2.2 CARTONES DE CADA BANDO

En la parte derecha de estos cartones figura una **tabla de costes de producción** de todo lo que puede construirse o formarse con materias primas, y algo más de información sobre las acciones del juego (como se describirá en detalle más adelante). En la parte izquierda, donde figura el Rey o caudillo, se contabilizarán las **victorias en batallas** mediante marcadores.



2.3 Fichas

Cada jugador cuenta con:



-15 **marcadores**. Estos marcadores se usan principalmente para indicar el control de un territorio. También pueden usarse para contar las victorias en batallas y para indicar el número de tropas de un ejército.

-10 **poblados**. Los poblados permiten producir materias primas



-3 **fortalezas**. Las fortalezas defienden los territorios y son los lugares de partida de los nuevos ejércitos.

-3 **ejércitos**, numerados del 1 al 3. Los ejércitos pueden ser de 1, 2 o 3 tropas, lo cual se indica mediante marcadores que se colocan debajo de la ficha numerada.



-2 **barcos**. Los barcos permiten transportar ejércitos por mar hasta lugares lejanos.

2.4 Dados

Hay 3 **dados rojos** y 3 **negros**. Se usarán para determinar las áreas que producen, para los combates y para el movimiento de los barcos.



2.5 CARTAS DE MATERIA

Son 90 cartas de **Piedra, Madera, Hierro, Trigo y Oro** (18 de cada una). El oro se considera una materia a todos los efectos, siempre que en el juego se haga referencia a "una carta de materia". Estas materias podrán usarse para construir poblados, fortalezas y barcos, o para reclutar tropas. Además, en todas las cartas excepto en el oro, figura un **+1**,



que indica que la carta puede ser jugada como bonificación en la tirada en un ataque, si el combate se produce en un territorio que produce esa materia.

2.6 CARTAS DE FAMA.



Son 32 cartas que representan la fama que cada caudillo obtiene durante el juego por diversas acciones. Se obtienen principalmente por ganar combates, y el jugador podrá usarlas para conseguir ciertas ventajas.

2.7 CARTAS DE BRITANIA.



Son 15 cartas que representan diversos eventos. Están divididas en 3 grupos (Britania I, II y III). En las partidas de 3 jugadores se juega con las 15, y en las de 4 jugadores se juega con 12 cartas. Se levanta una en cada ronda, con lo cual limitan el tiempo de juego.

2.8 Reglas

Se recomienda leer detenidamente estas reglas, porque ofrecen la información necesaria sobre todos los aspectos del juego.

3 Comenzando a jugar

El juego comienza con una **fase inicial** donde se decide la configuración de partida. En este apartado se explica esta fase inicial. Después de ella, el juego continúa con los turnos normales (ver 4 Turnos y rondas)

3.1 Número de jugadores

Pueden jugar 3 o 4. En el juego a 4 se juega con 12 cartas de Britania (deberás eliminar las marcadas con un "3"). En el juego a 3 se juega con todas las cartas de Britania, pero no podrán elegirse los Jutos, y los territorios Northwest Rheged, North Rheged, Bernicia y Deira no serán accesibles. Coloca en ellos un marcador negro para recordarlo.



3.2 Preparación de la mesa

Coloca los dispensadores de cartas en un lugar accesible a todos los jugadores, y pon en ellos las cartas de materia divididas por tipo. A estos mazos de cartas se les llamará "pila de cartas de materia". Baraja las cartas de Fama y colócalas en el espacio de los dispensadores que queda disponible. Baraja por separado los 3 grupos de cartas de Britania y colócala las I encima de las II, y éstas encima de las III. Estas cartas puedes colocarlas donde más cómodo resulte.

3.3 Elección de los dominios de partida

Se lanza un dado y el que saque la puntuación más alta elige el bando con el que quiere jugar y toma las fichas y el cartón de su color. Seguidamente coloca 1 fortaleza, 1 poblado y 1 ejército de una tropa (cualquiera de sus fichas de ejército) en cualquiera de los territorios donde figure su escudo (las 3 fichas en el mismo área). Le siguen los demás jugadores por turnos y a la derecha, realizando las mismas acciones.

A continuación se sigue la ronda de turnos para colocar 2 poblados más, 1 en cada turno. Estos poblados se pueden colocar en los territorios que ya se controlan, o bien en sus adyacentes. Tanto en esta fase como a lo largo de la partida, puede haber poblados, fortalezas y ejércitos sin límite en un mismo territorio.



1. El jugador Britón (rojo) coloca sus fichas en Powys. Seguidamente, el sajón (amarillo) las coloca en South Wessux, y finalmente el Anglo (azul) en Anglia.



2. El jugador Britón coloca su siguiente poblado en Luitcoyt. Luego, el Sajón coloca el suyo en North Wessex, y el Anglo en el mismo territorio de partida, en Anglia.



3. Finalmente, el Britón coloca su tercer poblado en Erwing. El sajón lo hace en South Mercia, y el Anglo en East Mercia.

El jugador Britón comienza la partida, y le siguen los demás hacia la derecha en la mesa. Aquí concluye la fase inicial, y el juego queda preparado para el primer turno.

4 Turnos y rondas

En Dark Kingdoms, un turno es el conjunto de acciones de un solo jugador. Una vez que un jugador ha realizado todas las acciones de su turno, éste pasa al siguiente a la derecha de la mesa. Cuando todos los jugadores han jugado un turno, se habrá terminado una ronda, y empezará otra.

Una ronda de Dark Kingdoms se divide en los siguientes pasos:

1. El jugador Britón juega una Carta de Britania
2. El jugador Britón lanza los dados para la producción de materias y tributo de oro.
3. Turno del jugador Britón
4. Turno del siguiente jugador (y así hasta una nueva ronda)

Seguidamente se detallan estos pasos:

5 CARTA DE BRITANIA

El jugador britón levanta la primera carta del mazo, la lee, y su efecto tiene lugar al momento. En las acciones en las que intervengan varios jugadores se seguirá siempre el orden de turno. La cartas jugadas se van dejando en una pila de descarte. Cuando se levante la última carta, se jugará toda la ronda, a no ser que un jugador gane antes (ver 15 Fin del Juego)

Nota: En las cartas "Crece la producción" quedan incluidos todos los jugadores, aunque no posean territorios de la materia indicada. Esto es así por entenderse que en cualquier territorio puede haber un mínimo de producción de cualquier materia, lo cual solo ocurre cuando se juega una de estas cartas, o las de Fama tituladas "Desarrollo".

6 Producción de Materias y Tributo de Oro

Seguidamente al paso anterior, el jugador britón toma 2 dados, uno rojo y otro negro, y los lanza para determinar qué territorios van a producir materias. Producirán todos los territorios donde haya poblados, y cuyo nombre sea del color del dado que ha sacado mayor puntuación. Cada jugador tomará por turnos sus materias: Por cada poblado suyo que se encuentre en un territorio rojo, o negro (según el resultado de los dados), tomará 1 carta de la materia que produzcan dichos territorios, sin importar si son o no controlados.

Además de estas materias, y en este mismo momento, los jugadores podrán obtener Oro si poseen territorios conquistados donde haya un marcador de control. Por cada uno de estos territorios con el nombre del color que ha salido en los dados, se tomará 1 carta de Oro, lo cual se considera un tributo de las tierras conquistadas. **Nota:** Al comienzo de la partida aún no hay tierras conquistadas, por lo que nadie tomará Oro de esta manera.

Si en la tirada sale un doble, cada jugador decidirá por separado si producirán y tributarán sus territorios negros o lo harán los rojos.

Justo antes de que el Britón lance los dados, cualquiera puede decidir si quiere pagar 1 carta de Oro (si es que la tiene) para añadir un dado más a la tirada, del color que se quiera, con el fin de aumentar la probabilidad de que salga rojo o negro. Esta regla es acumulativa, es decir, si un jugador paga un Oro por añadir un dado, cualquier otro jugador podrá pagarlo para añadir un dado más a su elección.

Ejemplo



El dado de mayor puntuación es el rojo, por lo que producen los territorios con nombre rojo. El britón toma 2 de Piedra y 1 Oro. El sajón 1 de Madera. El anglo 1 de Trigo, y el juto 1 de Hierro y 1 de Madera.

Una vez que todos los jugadores han tomado sus cartas de materia, es el turno del jugador Britón, y le seguirán los demás.

7 ACCIONES DE UN TURNO

En su turno, un jugador puede realizar las siguientes acciones libremente, sin necesidad de seguir ningún orden:

- Usar las cartas de materia para gastarlas en los diversos recursos que aparecen en su cartón (como se describe en el siguiente apartado)
- Mover sus ejércitos y barcos, y combatir si se da el caso (según se explica en el apartado 9 Movimientos y Combates)
- Jugar una carta de Fama según el texto de la carta, para obtener alguna ventaja (como se describe en el apartado 10 Cartas de Fama)

A continuación se explican estas acciones en detalle.

8 Usar las cartas de materia

Las cartas de materia representan los recursos con los que el jugador puede construir y crecer. En este apartado se describe el uso de las cartas para este fin.

En su turno, un jugador puede usar todas las cartas y realizar con ellas todas las acciones que quiera y pueda. En los cartones de cada jugador figuran todas las acciones que pueden realizarse con las cartas:

Reclutar una Tropa. Como en los demás casos, aparece su coste (2 Oro y 1 Hierro) Construir un Poblado Destruir un Poblado por 3 Oros

8.2 Reclutar tropas.

Con 2 de Oro y 1 Hierro se recluta una tropa. Se depositan las cartas en su pila, y se podrá colocar la tropa sobre el tablero como se describe a continuación.

Cada jugador puede tener hasta 3 ejércitos (numerados del 1 al 3), y cada uno de ellos puede ser de 1, 2 o 3 tropas, que se indicarán apilando marcadores y siempre con la ficha numerada arriba. Pueden reclutarse tantas tropas como permitan las cartas y el límite de 3 por ejército.



Ejército de 1 tropa Ejército de 3 tropas

Al reclutar tropas, el jugador elige:

- Formar un nuevo ejército, tomando una ficha de ejército y colocándola en un área con Fortaleza. Si el jugador no tiene fortalezas, el ejército partirá de un poblado. Si ha reclutado 2 tropas o 3 tropas para ese nuevo ejército, colocará también marcadores debajo de la ficha numerada para indicarlo.
- Aumentar uno existente, lo cual puede hacerse estando la ficha en cualquier lugar del mapa.

Ejemplo



El jugador Britón solo contaba con el ejército 1 de 1 tropa, en Mercia. Paga 2 de Oro y 1 de Hierro (depositando las cartas en sus respectivas pilas), y recluta una tropa, que será un nuevo ejército. Toma la ficha de ejército 2, y la coloca en un área con fortaleza (Luitcoyt). Seguidamente, paga las mismas cartas y aumenta el ejército 1 en una tropa más.

8.2.2 Reclutamiento de campesinos: Si no tienes ejércitos, puedes reclutar uno de 1 tropa pagando 2 cartas de materia cualesquiera (Los campesinos te prestan su servicio de guerra en caso de necesidad). Este ejército también partirá de una Fortaleza (o un poblado en su defecto)

8.3 CONSTRUIR POBLADOS

Con trigo, piedra y madera puede construirse 1 poblado. Se depositan las cartas en la pila de cartas de materia, se toma un poblado y se coloca en cualquier territorio controlado. Recuerda: un territorio se considera controlado si hay un marcador, poblado o fortaleza de tu color, y no hay ninguna de estas fichas del enemigo. Cada Poblado da 1 Punto de Victoria (PV). Para ganar el juego es necesario acumular PV. Puedes ver las condiciones de victoria en el apartado 15

IMPORTANTE: Si en el área donde se quiere construir un poblado hay un marcador de control, éste se deberá quitar, con lo cual esa área ya no producirá Oro.

Los poblados producen 1 materia del territorio donde se encuentren. No hay límites en el número de poblados que puede haber en una misma área. También proporcionan una defensa del territorio, como se verá en caso de ataque.

Los poblados se pueden destruir por 3 de Oro (pues se considera que antes se toman sus riquezas). En este caso, se saca la ficha del tablero y el jugador la vuelve a tener disponible. Si fuese la única ficha en el área, se sustituye por un marcador de control. Si en el área hay otros

poblados o fortalezas del enemigo, no podrá colocar el marcador, pues no controla el área.

Si un jugador tiene todos sus poblados sobre el tablero y se hace con uno en un ataque, tendrá que elegir cuál quiere eliminar. Si destruye un poblado y era la única ficha en el área, mantendrá el control colocando un marcador.

8.4 CONSTRUIR FORTALEZAS



Con 2 de Piedra y 2 de Trigo se construye una Fortaleza. Se depositan las cartas en la pila de cartas de materia, se toma una Fortaleza y se coloca en cualquier territorio controlado (y si hubiera un marcador se deberá quitar antes). Cada Fortaleza da 2PV.

Las fortalezas son una defensa fuerte del territorio, como se verá en caso de ataque. No hay límites en el número de fortalezas que puede haber en una misma área. También son los puntos de partida de los ejércitos.

Si un jugador tiene todas sus fortalezas sobre el tablero y se hace con una en un ataque, tendrá que elegir cuál quiere eliminar. Si destruye una fortaleza y era la única ficha en el área, mantendrá el control colocando un marcador.

8.5 CONSTRUIR BARCOS



Con 2 de Madera y 1 de Hierro se construye un Barco. Se depositan las cartas en la pila de cartas de materia, se toma un Barco y se coloca en el puerto de un área controlada. Cada barco da 1PV

Los barcos permiten el transporte marítimo de los ejércitos, como se describe en el siguiente apartado. Pueden venderse por 3 de Oro, tras lo cual la ficha sale del tablero y el jugador la recupera.

8.6 COMPRAR MATERIAS CON ORO

3 de Oro pueden cambiarse por una materia cualquiera a elección. Se depositan las 3 cartas de Oro sobre su pila, y se toma la carta de materia elegida.

9 MOVIMIENTOS

En su turno, el jugador puede mover todas sus fichas de ejército. El movimiento de una ficha siempre es anterior al combate, y el combate es siempre la última acción de un ejército. Si una ficha no mueve para combatir en el mismo territorio del que partía, el movimiento se considera ya hecho. Después de combatir, el jugador podrá mover el resto de sus ejércitos. Varios ejércitos pueden coincidir en un mismo territorio.

Para agotar el movimiento de una ficha, el jugador puede decidir lo siguiente:

9.1.1 Mueve a un área adyacente:



a) Si esa área está vacía o solo hay un marcador de control enemigo, **se toma sin resistencia**, colocando un marcador de control y eliminando el del enemigo si lo hubiese. Este último caso se considera un ataque, por ejemplo a efectos de la carta de Fama "Defensa".



b) Si hay 1 o más ejércitos enemigos, se libra una **batalla** (ver **11 Batallas**) **contra uno o contra todos** los ejércitos del área del mismo jugador, a elección del jugador atacado. Se considera atacante al que hace el movimiento.



c) Si hay 1 o más poblados enemigos, el jugador puede decidir si **atacará al poblado** (ver **12 Ataque a un Poblado**), o bien lo intentará **saquear** (ver **13 Saqueo a un Poblado**). En un turno, un mismo ejército solo puede atacar o saquear un poblado.



d) Si hay una fortaleza enemiga, se libra un **Asedio** (ver **14 Asedio**)

9.1.2 Permanece en el área



a) Si es un área controlada, con un marcador, ejército, poblado o fortaleza propios, no ocurre nada.



b) Si hay un marcador, poblado, un ejército o una fortaleza enemiga, el jugador debe decidir si atacar o saquear, o mover a otra área. No puede quedarse en ella sin atacar o saquear. Si solo hubiese un marcador enemigo, el ataque solo supone eliminarlo.

9.1.3 Embarca y mueve por mar

Un ejército puede **embarcar** (colocarse encima de un barco) si está en un área donde haya un puerto con un barco suyo. Los barcos mueven lanzando **2 dados** y **contando el mayor resultado**, y puede llegar tantos puertos a un lado u otro como marque el número sacado (desde 0 a este número). Una vez en el destino elegido, el barco permanecerá en el puerto, y la ficha **desembarcará** necesariamente en el área. **Sólo puede haber un barco en un puerto**, pero no se impide el paso de otros barcos.

El embarque o desembarque de un ejército **no gasta una acción de movimiento**. El barco cargando un ejército se considera movimiento del barco, y no del ejército, por lo que la ficha de ejército puede mover por tierra después de desembarcar, si no lo hizo antes. Un ejército no podrá embarcar si antes ha combatido en el mismo turno, ya que el combate es siempre la última acción de los ejércitos. Si un jugador cuenta con 2 barcos, podrá usar los 2 para mover el mismo ejército, haciendo un transbordo. Los barcos también pueden **moverse sin ejércitos**, ya que se considera que cuentan con una tripulación mínima, pero no podrán recoger un ejército en mitad del movimiento.

Ejemplo

El ejército nº1 Sajón, situado en South Wessex, decide embarcar y mover por mar. Lanza los dados, y con un 4 elige quedarse en Essex. Deja la ficha de Barco en la casilla correspondiente y desembarca, conquistando el territorio. Como aún no ha gastado su movimiento por tierra, entra en Anglia para atacar al jugador Anglo.

El ejército nº1 Sajón, situado en Wessex, mueve hacia South Wessex con la intención de embarcar y mover por mar. Lanza los dados, y con un 4 elige quedarse en Essex. Deja la ficha de Barco en la casilla correspondiente y desembarca, conquistando el territorio. Como ya ha gastado su movimiento por tierra, debe quedarse en Essex.

El ejército nº1 Sajón, situado en South Wessex, pretende combatir con el anglo en Anglia, para lo cual embarca con tal de llegar a Essex por mar y luego mover a Anglia. Tras un 2 en los dados, no puede cumplir su intención, con lo cual desembarca, y como aún no ha gastado su movimiento, se dirige a North Wessex para combatir al ejército Britón.

9.2 Orden de ataque

Dado que un ejército sólo puede combatir una vez dentro del mismo turno, si en el territorio donde mueve hay más de una ficha del enemigo de distinto tipo, se establece el siguiente orden de prevalencia en el ataque: **1º Fortaleza, 2º Ejércitos, 3º Poblado**

Si hay fichas de distintos enemigos, el jugador sólo podrá atacar a uno de ellos, de modo que decidirá primero a qué enemigo va a atacar, y seguidamente se aplica el orden anterior.

Ejemplo

El ejército Britón ataca East Anglia. Siguiendo el orden de prevalencia, debe asediar la Fortaleza.

El ejército Britón ataca East Anglia, donde se encuentra un ejército Anglo y un poblado y 2 ejércitos Sajones. Decide atacar al jugador Sajón, y siguiendo el orden, debe atacar a los ejércitos. Hay 2 ejércitos, y el Sajón decide que se enfrentará a los 2.

9.3 Unión y distribución de ejércitos

En el turno del jugador, los ejércitos que coincidan en un territorio pueden unirse o distribuirse libremente, pero nunca pueden dividirse. Estas acciones pueden hacerse también durante los movimientos. En cualquier caso, el ejército que ya haya movido o combatido no podrá mover o combatir más.

Ejemplo

El jugador Britón quiere atacar la fortaleza del anglo en Lindsey, pero el ejército que está a su alcance es el 2, y considera que es débil para atacar una fortaleza.

Mueve el ejército 1 y lo une con el 2, sumando 3 tropas. El ejército 1 ha movido y ha desaparecido, pero el 2 (ahora reforzado) no ha movido aún, y está listo para intentar el asedio a la fortaleza.

10 CARTAS DE FAMA

Otra posible acción de un jugador en su turno es jugar una carta de Fama. Estas cartas se obtienen tras los combates, en los siguientes casos:

- 1 carta por Victoria en una Batalla, Asedio o Ataque a un Poblado.
- 1 carta por provocar una retirada.
- 1 carta por perder con honor (si el jugador pudo retirarse y en cambio luchó hasta el final)

Todas estas acciones de los combates se describen a partir del siguiente apartado (11 Batallas, y en adelante)

Para jugar una carta solo es necesario seguir la norma de uso que se indica en la parte de abajo. Varias cartas tienen una doble función: pueden ser usadas también como +1 en una tirada de combate, lo cual se indica en la parte superior. El jugador puede acumular todas las cartas de Fama que quiera, pero **solo puede jugar una en un mismo turno si la juega siguiendo el texto de la carta**. Si el uso es como bonificación en la tirada en un combate, podrá jugar tantas como quiera. La carta que acaba de ganarse puede ser jugada al momento.

Todas las cartas de Fama que el jugador vaya jugando las irá colocando debajo del mazo.

11 Batallas

Las batallas se inician cuando un jugador mueve a un área donde hay uno o varios ejércitos del enemigo, con la intención de combatir. Se juega con dados, lanzando primero el atacante y seguidamente el defensor.

Si en el área hay más de un ejército del jugador atacado, éste decidirá si todos tomarán parte en la batalla (considerándose como un solo ejército de la suma de tropas), o lo hará solo uno, eligiendo cuál de ellos combatirá.

Se lanzan tantos dados como tropas y cuenta el mayor resultado. A empate gana el defensor. Si un ejército cuenta con más de 1 tropa, el jugador podrá seguir tirando en nuevas rondas de batalla. Tras cada ronda el perdedor eliminará 1 tropa, hasta la destrucción o la victoria. **Un ejército sólo puede batallar una vez en el mismo turno del jugador.**

11.2 CARTAS

Durante una batalla, ambos contendientes pueden jugar sin límite cartas con +1 a la tirada, con el fin de superar la tirada de su adversario. Esta acción representa el gasto en recursos que repercute en una mayor efectividad bélica. Las cartas de materia con +1 **solo pueden usarse si el lugar de la batalla es un territorio que produzca dicha materia** (en cambio, las de Fama con bonificación pueden jugarse en cualquier caso). Las cartas se juegan después de la tirada de ambos, y puede responderse ilimitadamente al contrario. Las cartas gastadas se devuelven a la pila. **Una batalla no puede interrumpirse para realizar cualquier otra acción.**

11.3 VICTORIA

Vence el jugador que aniquila al enemigo. El vencedor gana 1PV, colocando un marcador sobre el espacio del Rey en su tarjeta, y **ambos contendientes toman 1 carta de Fama** (el derrotado por perder la Batalla sin retirarse). Si tras la batalla no queda ninguna ficha del enemigo en el área, el vencedor tomará el control de la misma, colocando un marcador.

Ejemplo

El ejército Britón ataca al Anglo. Ambos lanzan los dados en una primera ronda:

El Anglo ganaría con un 5, de modo que el Britón decide jugar 2 cartas de Madera para superarlo:

El Anglo también juega 1 Madera:

Pero el Britón no puede responderle porque ya no tiene madera, y gana el defensor por favorecerle el empate. El Britón debe deshacerse de 1 tropa y decide iniciar una nueva ronda de ataque. Ahora lanzará 1 solo dado:

El Anglo aún tiene madera, pero no suficiente para ganar, con lo cual ha perdido la batalla y sale del tablero. El vencedor suma 1PV, toma el control del área, y ambos toman 1 carta de Fama

11.4 Retirada

Ambos combatientes pueden decidir retirarse en cualquier momento entre cada ronda de batalla. **Excepción:** el atacante no puede retirarse al comienzo, antes de tirar los dados, en cambio **el defensor sí puede hacerlo**. La retirada supone siempre el fin de la Batalla.

Las condiciones de la retirada son:

- Solo es posible la retirada a un área controlada adyacente a aquella donde tuvo lugar la Batalla.** Si no hay un área controlada, el ejército no podrá retirarse y deberá combatir hasta el final sin derecho a tomar carta de Fama (pues sólo se toma carta al decidir luchar cuando había posibilidad de retirada)
- Todos los ejércitos que hubiese en el área de la batalla deben retirarse al mismo territorio.
- No es posible la retirada a un área donde haya un ejército enemigo, aunque sea controlada. En cambio sí puede hacerse a un área controlada donde haya un ejército propio, pero no podrá unirse a él.
- Si el jugador que se retira sólo controlaba el territorio con un marcador, lo perderá y pasará a manos del otro jugador.
- Sólo el vencedor toma 1 carta de fama** por provocar la retirada, aunque **no cuenta como victoria**, y le roba otra carta al azar al que se retira.

Ejemplo

El Anglo sólo tiene 2 posibilidades de retirada (2 áreas adyacentes controladas). Tras retirarse, pierde el control de South Mercia, pues sólo lo controlaba con un marcador. El Britón le robará una carta de materia al azar, y tomará 1 carta de Fama.

12 Ataque a un poblado

Los Ataques a Poblados se inician cuando un ejército mueve a un área donde hay un poblado enemigo, con la intención de atacarlo. Se juega con dados, lanzando primero el atacante y seguidamente el defensor.

El atacante lanza tantos dados como tropas, y cuenta el mayor resultado. Cada derrota resta una tropa, como en el caso de las Batallas, y puede seguir lanzando con el resto en una nueva ronda de ataque o retirarse. Un ejército sólo puede atacar a un poblado en el mismo turno del jugador, pero un mismo poblado puede ser atacado dos veces en el mismo turno por ejércitos distintos.

El defensor del poblado lanza siempre 2 dados, contando el mayor resultado. A empate gana el defensor. Si el atacante supera en la tirada al defensor, bastará esa tirada para finalizar el combate.

12.2 CARTAS

Durante el ataque a un poblado, ambos contendientes pueden jugar cartas de Materia siguiendo las mismas reglas que en las Batallas.

12.3 VICTORIA

- Si vence el atacante: toma el poblado (1PV), sustituyéndolo por uno de su color, y toma **1 carta de fama**.
- Si vence el defensor, toma **1 carta de Fama**. El ejército derrotado toma 1 carta de fama si luchó hasta el final pudiendo haberse retirado.

12.4 Retirada

El atacante puede decidir retirarse a un área adyacente controlada, con las mismas reglas y condiciones que se describen para las Batallas.

Ejemplo

El ejército Britón ataca el poblado Anglo. Ambos lanzan los dados en una primera ronda:

El Britón ganaría con un 5, pero el Anglo juega una carta de Piedra, con la que suma 5:

El Britón no juega cartas de materia, y el empate le vale al Anglo para ganar esta primera ronda y resistir el ataque. El Britón se deshace de una tropa, y decide iniciar una nueva ronda de ataque. Ahora lanzará un solo dado:

Nadie juega cartas de materia, de modo que el 3 del Britón le da la victoria. Toma el poblado (cambiándolo por uno de su color), y toma 1 carta de Fama.

13 Saqueo

Si un jugador necesita materias que no tiene, puede intentar **saquear un poblado enemigo**. Los Saqueos a Poblados se inician cuando un ejército mueve a un área donde hay un poblado enemigo, con la intención de saquearlo. **Sólo pueden saquearse los poblados que se encuentren en áreas donde no haya otro tipo de fichas.** Se juega con dados, y siempre a **una sola tirada**, lanzando primero el atacante y seguidamente el defensor. Un saqueo no se considera un combate, **no se pierden tropas, ni se pueden jugar cartas de bonificación.**

El atacante lanza tantos dados como tropas, y cuenta el mayor resultado.

El defensor del poblado lanza 1 dado. A empate gana el defensor.

-Si gana el atacante, le roba al defensor **una carta de materia de las que produce esa área** y permanecerá en el área. El defensor podrá declarar que no tiene la carta, en cuyo caso le robará una al azar. Si esta carta robada al azar es la carta buscada, **tendrá derecho a robarle una más.**

-Si gana el defensor, evitará el saqueo, **le roba al atacante una carta de materia al azar**, y éste **deberá retirarse** a un área adyacente controlada (si no es posible quedará destruido).

Nota: Si un jugador ha decidido atacar un poblado, y no saquearlo, no podrá cambiar a saqueo después de una ronda de combate, y lo mismo a la inversa.

14 Asedio (Ataque a una Fortaleza)

Los **Asedios** se inician cuando un ejército mueve a un área donde hay una fortaleza enemiga con la intención de atacarla. Se juega con dados, lanzando primero el atacante y seguidamente el defensor.

El **atacante lanza tantos dados como tropas**, y cuenta el mayor resultado. Cada derrota resta una tropa, y puede seguir lanzando con el resto en una nueva ronda de ataque o retirarse.

El **defensor de la fortaleza lanza 6 dados**, contando el mayor resultado. A empate gana el defensor. Si el atacante supera en la tirada al defensor, bastará esa tirada para finalizar el combate.

14.2 Opción de refugio

Si el defensor cuenta con un ejército en el área, puede decidir **refugiarlo en la fortaleza** (siempre al comienzo del combate), y **sumará tantos dados como tropas a las 6 de la fortaleza**. Cada derrota le restará una tropa, y una vez eliminado el ejército, sólo le quedará la fortaleza. Este refugio sólo tiene lugar mientras dure el combate, y al término se entiende que el ejército se encuentra nuevamente fuera de la fortaleza.

14.3 CARTAS

Durante el ataque a un poblado, ambos contendientes pueden jugar cartas de Materia con las mismas reglas que en las Batallas.

14.4 VICTORIA

-Si vence el atacante: toma la fortaleza (2PV), sustituyéndola por una de su color, y toma 1 carta de fama.

-Si vence el defensor: toma 1 carta de Fama. El ejército atacante derrotado toma 1 carta de fama si pudo retirarse y luchó hasta el final.

14.5 RETIRADA

El atacante puede decidir retirarse a un área adyacente controlada con las mismas reglas y condiciones que se describen para las Batallas.



El Anglo no puede responder, por lo que pierde el ejército y se inicia otra ronda. La fortaleza lanzará ahora 6 dados:

El 6 del Britón le vale para ganar, pues nadie juega bonificaciones. Toma la fortaleza (2PV), y una carta de Fama.

15 FIN DEL JUEGO

La victoria puede lograrse de 2 formas diferentes:

-**Con la primera victoria en combate (Batalla, Ataque a un poblado, o Asedio a una fortaleza)**, tras contar con 15 PV (en las partidas de 3 jugadores), o 14 PV (en las partidas de 4 jugadores). Recuerda que el objetivo de PV debes alcanzarlo antes de lograr la última victoria.

-**Sumando más PV tras el fin del juego por agotarse las cartas de Britania**. Si hay un empate, se cuenta el número de territorios controlados. Si persiste el empate, se cuenta el número de victorias en Batallas, y en el raro caso en que se mantenga el empate, se cuenta el número de cartas totales en la mano.

Ejemplo



El ejército Britón ataca la fortaleza. El Anglo refugia su ejército, con lo cual tirará 7 dados. Este es el resultado:



El Anglo ganaría con un 6, pero el britón puede jugar cartas:

$$\text{1 dado rojo} + \text{1 dado rojo} + \text{3 cañas} + \text{1 carta de Fama} = 7$$

Dark Kingdoms

Diseño de juego, Diseño gráfico e ilustraciones por
Marco Antonio del Campo Gómez