R VS R:R

REALEZA VS RELIGIÓN : REVOLUCIÓN

Diseño del juego: Seiji Kanai y Hayato Kisaragi
Ilustraciones: Noboru Sugiura
Traducción: Cristóbal Morales Capita

Historia

En todas las épocas el poder ha cautivado al hombre. Ni los sabios príncipes, obradores de la justicia y la ecuanimidad, ni los hombres de fe, divulgadores de la palabra de Dios, han podido resistirse a su tentación.

En esta tierra, donde la paz reinó durante mucho tiempo, fue un pajarito de aspecto inocente quien enfrentó a ambos líderes del pueblo: el rey soberano, y el religioso hierofante. Les susurró al oído: «Solo uno debe gobernar esta tierra, y tú, eres el elegido,» desencadenando así una silenciosa lucha por el control.

Valientes generales y bellas princesas se unieron a su rey. Astutos cardenales y bondadosos santos siguieron al hierofante. Y otras mentes, con otros intereses, aprovecharon el paso del tiempo para unirse a la facción vencedora. Fue una lucha de voluntad, carisma y poder, que envolvió a toda la nación.

Resumen de Juego

Cada jugador tomará el rol del líder de la **Realeza** o de la **Religión**, y usará a sus fieles aliados (losetas) en su intento de dominar el reino. Turno a turno colocarán losetas sobre el tablero de 3x3 que representa el reino hasta que este se llene. Vencerá aquel con el mayor número de aliados sobre el tablero.

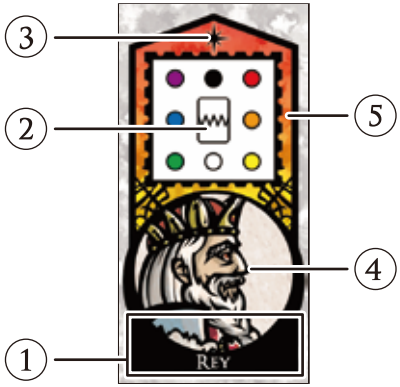
Cada personaje (loseta) tiene un poder diferente (efecto), y podrá tornar la lealtad de los personajes a su alrededor con su carisma y conspirar o usar la magia para forzar la retirada de otros. Es cuestión de estrategia decidir a quién colocar, cuándo y dónde. Además, hay personajes neutrales, con efectos muy especiales y poderosos. Estos están disponibles para ambos jugadores y variarán entre partida y partida.

Toda la información estará al descubierto. ¿Podrás superar la estrategia de tu adversario y controlar la mayoría del tablero?

Contenido

32 losetas de juego (7 rojas, 7 azules, 17 neutrales, 1 en blanco)
1 reglamento
1 tablero de juego

Losetas de Juego



① Nombre del Personaje
Nombre de la loseta

② Icono de Poder
El efecto que ejerce esta loseta, representado con un icono.
Ver **"Lista de losetas"** para más detalles.

③ Tipo de Icono de Poder
Icono que muestra si el poder es "pasivo" o "activo". Ver **"Efectos de losetas e iconos"** para más detalles.

④ Imagen
Imagen del personaje

⑤ Alineamiento
El alineamiento inicial de esta loseta. Rojo para realeza, azul para religión y negro para neutral.

Preparación

Nota: Para la primera partida, se recomienda jugar usando el modo de "juego original" descrito al final del reglamento.

① Los jugadores deben sentarse enfrentados.

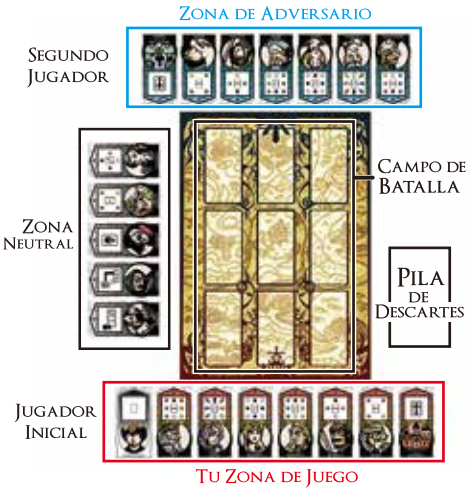
② Coloca el tablero de juego con los lados más cortos hacia los jugadores.

③ Un jugador tomará las 7 losetas de **realeza** (rojo), y el otro jugador las 7 de **religión** (azul). Ambos sets de losetas tienen poderes idénticos. Los jugadores colocarán las losetas frente a ellos, en sus "**zonas de juego**" con la información al descubierto.

④ Retira la loseta del **Ciudadano** de las losetas neutrales y baraja las 16 restantes. Luego coloca 5 de ellas bocarriba a un lado del tablero formando la "**zona neutral**". Las restantes 11 losetas neutrales no se usarán en esta partida y se devuelven a la caja del juego.

⑤ El último jugador en haber conquistado un reino será el jugador inicial.

⑥ El jugador inicial toma la loseta del **Ciudadano** y deberá colocarla en su primer turno.



Cómo Jugar

Primero, el jugador inicial debe colocar la loseta del Ciudadano en cualquier espacio del tablero, terminando así su primer turno.

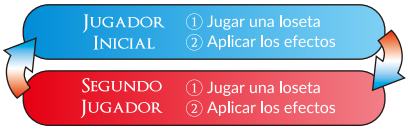
Hacia Arriba (aliado)

Hacia Abajo (enemigo)

Al colocar una loseta, debes hacerlo de forma que el personaje quede mirando hacia a ti.
Un personaje cuya imagen quede orientada hacia ti, será tu aliado. Sin embargo, un personaje que quede orientado hacia tu adversario, será tu enemigo.

Después, el segundo jugador elegirá una loseta de su zona de juego o de la zona neutral y la colocará sobre cualquier espacio libre del tablero. La loseta colocada puede producir algún efecto. Ver "Lista de losetas" más abajo para la explicación de estos efectos. Cuando el efecto haya sido resuelto, volverá a ser el turno del jugador inicial.

El jugador inicial elegirá una de las losetas de su zona de juego o de la zona neutral y la colocará sobre un espacio vacío del tablero, después el segundo jugador hará lo mismo. La partida seguirá de esta manera alternando turnos.



Este proceso continúa hasta que termine la partida.

Fin de la Partida

La partida termina cuando tras colocar una loseta y aplicar su efecto, el tablero se encuentra totalmente ocupado por losetas bocarriba. El jugador con el mayor número de aliados será proclamado vencedor.

Tu Adversario

Tú

Ejemplo: Aquí hay un ejemplo en el que ganarías la partida.

Importante: Si al colocar una loseta completas el tablero, no podrá aplicarse un efecto de destrucción (ver más abajo las explicaciones de los efectos).

Importante: Si no quedan losetas en tu zona de juego ni en la zona neutral cuando debas colocar una loseta, habrás perdido la partida.

El primer jugador en conseguir 2 victorias será proclamado vencedor. El tablero y las losetas se restablecen entre partidas. Exceptuando la loseta del Ciudadano, las losetas neutrales que fueron usadas se retiran y en su lugar se colocan 5 losetas neutrales de las restantes. El jugador que perdió la partida anterior decide quién será el jugador inicial.

Efectos de las Losetas e Iconos

Tipos de iconos de efecto

Mira aquí

Hay dos tipos de efectos: Activo y pasivo. Hay un icono en cada loseta que indica que tipo de efecto es.

Un efecto activo ocurre justo después de colocar la loseta. Los jugadores pueden decidir no aplicar dicho efecto, pero si lo aplican, deben aplicarlo al completo.

Un efecto pasivo se activa en el momento de colocar la loseta y se mantiene siempre activo. Los jugadores no pueden elegir no aplicar el efecto.

Todos los efectos se activan únicamente cuando la loseta está sobre el tablero. Ningún poder tiene efecto mientras la loseta se encuentre fuera de él.

Iconos de efecto

Destrucción

Cuando una loseta es destruida, se voltea y se coloca bocabajo. Al principio del siguiente turno del jugador que la destruyó, la loseta se retirará del tablero dejando un espacio libre. Puedes destruir tanto a aliados como a enemigos.

Una loseta que se encuentre bocabajo nunca podrá ser objetivo de ningún efecto, pero todavía se encontrará sobre el tablero, por lo que no podrás colocar otra loseta sobre ella.

Importante: Cuando un jugador coloque una loseta, y al hacerlo los 9 espacios del tablero queden ocupados, no se aplicará ningún efecto de destrucción.

Girar

Girar una loseta es rotarla 180° haciendo que el personaje cambie su lealtad. Puedes girar una loseta enemiga para que se convierta en aliado o girar un aliado para que se convierta en tu enemigo.
No puedes elegir aplicar el efecto parcialmente. Si el efecto de girar afecta a varias losetas, debes girarlas todas, exceptuando aquellas que sean inmunes a efectos de losetas.

Desterrar

Desterrar a un personaje significa que se elimina su loseta del tablero de forma inmediata. Puedes desterrar tanto a aliados como a enemigos.

Escudo

Una loseta con un escudo no puede ser objeto de ningún efecto, a no ser que otro efecto lo anule (como por ejemplo el efecto de destrucción del **Pirata**).

Aliado

Un aliado es un personaje cuya loseta está colocada sobre el tablero con su imagen hacia ti. Tus enemigos pueden convertirse en tus aliados si los giras. Y tus aliados pueden convertirse en tus enemigos de la misma manera.

Icono de zona

Si el símbolo en la esquina superior izquierda del icono es blanco, significa "tu zona" si es negro, significa "zona del adversario".

Para más detalles ver "lista de losetas".

Cómo elegir un objetivo

Al activar un efecto, el jugador activo elegirá uno de los puntos de colores y el efecto se aplicará a la loseta, adyacente a la colocada, que se encuentre en esa posición.

Si hay varios puntos del mismo color, el efecto se aplicará sobre TODAS las losetas, adyacentes a la colocada, que se encuentren en esas posiciones. No puedes elegir aplicar el efecto a unas losetas y otras no. En este ejemplo, el efecto se aplicará o a las cuatro losetas ortogonalmente adyacentes a la colocada, o a las cuatro losetas diagonalmente adyacentes a la colocada.

Las flechas afectarán a TODAS las losetas que se encuentren en la dirección de la flecha, no solo a la loseta adyacente.

Reglas opcionales

Existen varias variantes de juego para aquellos que quieran probarlas.

Si las losetas neutrales se agotan, baraja las descartadas para formar un nuevo mazo de robo de losetas neutrales.

Variante para la condición de victoria

Sistema de puntos

Decidid cuantas partidas vais a jugar. Al terminar cada partida, cada aliado cuenta como un punto. El jugador con el mayor número de puntos tras el número de partidas establecidas, será el ganador. Esto puede ocasionar empates. *(Si pierdes debido al efecto de La Muerte, o porque no pudiste colocar una loseta, recibirás 0 puntos).*

Variantes del sistema de juego

Clásico

Retira del juego todas las losetas neutrales excepto al Ciudadano y juega únicamente con las losetas de Realeza y Religión.

Aleatorio

Juega sin zona neutral. En vez de esto, los jugadores roban 2 losetas neutrales cada uno al principio del juego y las colocan en sus respectivas zonas de juego.

Aleatorio oculto

Igual que "aleatorio", pero en este caso las losetas neutrales robadas permanecen ocultas en la zona de juego de cada jugador y no al descubierto. *Esta variante provocará que el juego pierda su aspecto de información transparente.*

Draft

Antes de empezar el juego, roba 5 losetas neutrales al azar y bocarriba, como en el juego normal. El jugador inicial elige una y la coloca en su zona de juego, luego el segundo jugador elige una y la coloca en su zona de juego, el jugador inicial vuelve a elegir una y la coloca en su zona de juego y finalmente el segundo jugador coloca las 2 losetas restantes en su zona de juego. Las losetas se mantienen al descubierto.

Draft oculto

Antes de empezar la partida, el jugador inicial roba 4 losetas neutrales bocabajo, elige una y le pasa el resto al segundo jugador. Este elige una y descarta el resto. Después, el segundo jugador roba otras 4 losetas bocabajo, elige una y le pasa el resto al jugador inicial. Este elige una y descarta las otras dos. Las losetas neutrales se mantienen ocultas en las zonas de juego de cada jugador durante el resto de la partida. *Esta variante provocará que el juego pierda su aspecto de información transparente.*

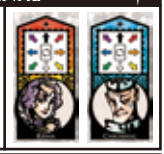
Lista de losetas

Rey / Hierofante
Destruye cualquiera de las ocho losetas adyacentes.

Samurai
Destierra una de las cuatro losetas ortogonalmente adyacentes.

Adivina
Gira las tres losetas que se encuentren adyacentes a su zona superior.

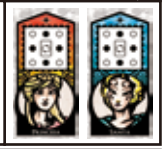
Reina / Cardenal
Elige una de las flechas y gira todas las losetas que se encuentren en esa dirección.



Ninja
Destierra una de las cuatro losetas diagonalmente adyacentes.

Hada
Transporta cualquier loseta sobre el tablero a cualquier otro espacio libre sobre este.

Princesa / Santa
Gira todas las losetas que se encuentren ortogonalmente adyacentes o todas las losetas que se encuentren diagonalmente adyacentes.



Bardo
Recrea el efecto activo de una de las cuatro losetas ortogonalmente adyacentes.

Asesino
Destierra una loseta de las que se encuentren en la zona de juego de tu adversario.

Ministro / Obispo
Gira una de las ocho losetas adyacentes.

Artista
Recrea el efecto activo de una de las cuatro losetas diagonalmente adyacentes.

Ermitaño
Devuelve una loseta de la pila de descartes a tu zona de juego.

General / Paladín
Destruye una de las cuatro losetas ortogonalmente adyacentes.

Chamán
Anula el efecto activo de cualquier loseta que se coloque en cualquiera de los cuatro espacios ortogonalmente adyacentes.

Pirata
Destruye una de las ocho losetas adyacentes que tenga un icono de escudo.

Mago / Monje
Destruye una de las cuatro losetas diagonalmente adyacentes.

Hechicera
Anula el efecto activo de cualquier loseta que se coloque en cualquiera de los cuatro espacios diagonalmente adyacentes.

Dragón
Gira todas las losetas que se encuentren adyacentes.

Castillo / Templo
Esta loseta lleva el icono de escudo (inmune a todos los efectos).

Sabio
Protege a las dos losetas colocadas a su izquierda y derecha (estas ganan un icono de escudo).

Torre
Cubre uno de tus aliados que se encuentre sobre el tablero (coloca la torre sobre su loseta). El aliado tapado pierde su poder y gana un escudo (inmune a todos los efectos)

Ciudadano
No tiene ningún efecto.

Bruja
Devuelve uno de tus aliados colocado en el tablero a tu zona de juego.

Muerte
Al final de la partida, el jugador que tenga esta loseta como aliado, pierde automáticamente.