

GEORGE R. R. MARTIN

JUEGO DE TRONOS™

EL JUEGO DE TABLERO



REGLAMENTO

sage

GEORGE R. R. MARTIN

JUEGO DE TRONOS™

EL JUEGO DE TABLERO

—El Trono de Hierro me corresponde por derecho. Todo el que lo niegue es mi enemigo.

—Stannis Baratheon

—El reino entero lo niega, hermano. Los viejos lo niegan con su último aliento, los bebés lo niegan en los vientres de sus madres antes de nacer. Lo niegan en Dorne y lo niegan en el Muro. Nadie te quiere como rey... Puede que tú tengas más derecho, pero yo tengo un ejército mayor.

—Renly Baratheon

—Cuando se juega al juego de tronos sólo se puede ganar o morir. No hay puntos intermedios.

—Cersei Lannister



DESCRIPCIÓN GENERAL

Juego de Tronos: El Juego de Tablero está basado en las populares novelas de la saga *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin y ha sido diseñado para que puedan participar entre 3 y 6 jugadores. En *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, cada jugador controla una de las seis grandes Casas que buscan dominar las tierras de Poniente. Reuniendo ejércitos, conquistando territorios y creando alianzas, cada Casa lucha por hacerse con el mayor número de Castillos y Fortalezas y poder así reclamar el Trono de Hierro.

NÚMERO DE JUGADORES

Juego de Tronos: El Juego de Tablero permite partidas de entre tres y seis jugadores. Si vais a ser tres, cuatro o cinco jugadores, léete en primer lugar todo el reglamento y después sigue las instrucciones de la sección "Cómo jugar con menos de seis jugadores", en la página 28.

OBJETIVO DEL JUEGO

Al final de la 10.ª ronda de juego, la Casa que controle el mayor número de zonas que contengan un Castillo o una Fortaleza es declarada vencedora. Si en cualquier momento de la partida un jugador controla siete de estas zonas, ese jugador gana inmediatamente.

LISTA DE COMPONENTES

- ✧ Este reglamento
- ✧ 1 tablero de juego
- ✧ 138 unidades de plástico de colores:
 - 60 Soldados (10 por Casa)
 - 30 Caballeros (5 por Casa)
 - 36 Barcos (6 por Casa)
 - 12 Torres de asedio (2 por Casa)
- ✧ 81 cartas grandes:
 - 42 cartas de Casa (7 por Casa)
 - 30 cartas de Poniente
 - 9 cartas de los Salvajes
- ✧ 24 cartas pequeñas de Avatares de la guerra
- ✧ 6 pantallas del jugador, una para cada Casa
- ✧ 266 fichas de cartón:
 - 90 fichas de Orden (15 por Casa)
 - 120 fichas de Poder (20 por Casa)
 - 18 fichas de Influencia (3 por Casa)
 - 6 fichas de Suministro (1 por Casa)
 - 14 fichas de Fuerza neutral
 - 6 fichas de Puntos de Victoria (1 por Casa)
 - 6 fichas de Guarnición
 - 1 ficha del Trono de Hierro
 - 1 ficha de la Espada de acero valyrio
 - 1 ficha del Cuervo mensajero
 - 1 marcador de ronda de juego
 - 1 ficha de Amenaza de los Salvajes
 - 1 suplemento para la Corte del Rey

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

A continuación se describen brevemente los componentes incluidos en *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*.

Tablero de juego

Muestra el continente de Poniente y varios medidores importantes para el juego.



Pantallas del jugador

Utilizadas por los jugadores como guía de referencia y para que los oponentes no puedan ver las fichas de Orden disponibles.



Unidades de plástico

Soldados, Caballeros, Barcos y Torres de asedio que representan la potencia militar de cada Casa.



Fichas de Orden

Órdenes importantes que los jugadores imparten a las unidades desplegadas en las zonas del tablero de juego.



Fichas de Poder

Representan la influencia política y económica en Poniente. Se utilizan para apostar y para establecer el control sobre las zonas del tablero de juego.



Fichas de Influencia

Se utilizan para indicar la posición de cada Casa en cada uno de los tres medidores de Influencia.



Fichas de Suministro

Se colocan en el medidor de Suministro para indicar el número y el tamaño máximos de los ejércitos que cada jugador puede desplegar sobre el tablero de juego.



Fichas de Puntos de Victoria

Se sitúan en el medidor de Victoria para indicar lo cerca que está cada Casa de ganar la partida.



Fichas de Fuerza neutral

Representan las fuerzas de zonas independientes que no están dispuestas a someterse al control de los jugadores sin ofrecer resistencia.



Fichas de Guarnición

Representan la fuerza defensiva intrínseca de la zona de origen de cada jugador.



Fichas de Dominación

Se entregan a los tres jugadores que dominan cada uno de los tres medidores de Influencia del tablero de juego: son el Trono de Hierro, los Feudos y la Corte del Rey. Estas fichas de gran tamaño conceden a sus poseedores habilidades especiales que pueden utilizarse en diferentes momentos de la partida.



Marcador de ronda de juego

Controla cuántas rondas se llevan jugadas en la partida.



Cartas de Casa

Representan a personajes importantes de *Canción de Hielo y Fuego* a los que se puede convocar durante el combate.



Cartas de Poniente

Representan eventos aleatorios y procedimientos de juego que tienen lugar al principio de cada ronda.



Cartas de Avatares de la guerra

Módulo opcional para el juego que aumenta los riesgos y la incertidumbre del combate.



Cartas de los Salvajes y ficha de Amenaza

Controlan la fuerza y los efectos de los ataques contra Poniente por parte de los Salvajes nortños.



Suplemento para la Corte del Rey

Equilibra la disponibilidad de fichas de Orden especial en las partidas de tres y cuatro jugadores.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar a jugar, sigue estos pasos en orden:

1. PREPARAR EL TABLERO DE JUEGO: Despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la zona de juego.

2. PREPARAR EL MAZO DE LOS SALVAJES Y LA FICHA DE AMENAZA DE LOS SALVAJES: Baraja las cartas de los Salvajes para formar un mazo. Coloca este mazo en el espacio destinado a tal efecto en la parte superior del tablero de juego. A continuación, coloca la ficha de Amenaza de los Salvajes en la posición "2" del medidor de los Salvajes.

3. PREPARAR LOS MAZOS DE PONIENTE: Separa las cartas de Poniente en tres mazos de acuerdo con el número que muestren (I, II o III). Baraja bien cada uno de los mazos y colócalos por separado junto al tablero de juego.

4. COLOCAR LAS FICHAS DE FUERZA NEUTRAL: En primer lugar, coge las fichas de Fuerza neutral que muestren el intervalo de número de jugadores correcto. A continuación, coloca esas fichas sobre las zonas del tablero que se correspondan con el nombre impreso en cada ficha.

Por ejemplo, en una partida de tres jugadores sólo debes colocar las fichas de Fuerza neutral que muestren el icono con el número "3".



Utilizada para cuatro o cinco jugadores



Utilizada sólo para tres jugadores

Todas las fichas de Fuerza neutral tienen dos caras. Una cara se utiliza exclusivamente en las partidas de tres jugadores. La cara opuesta se utiliza si el número de jugadores cae dentro del intervalo indicado. Tras colocar todas las fichas de Fuerza neutral necesarias, devuelve las que sobren a la caja.

Cuando se juega con cuatro, cinco o seis jugadores, no se utilizan todas las fichas de Fuerza neutral. Consulta "Cómo jugar con menos de seis jugadores" en la página 28, donde encontrarás una lista completa de las fichas que debes colocar.

SI SE EXCEDE LA CANTIDAD DE COMPONENTES SUMINISTRADOS

Cada Casa cuenta con un número limitado de unidades, fichas y cartas. Si un jugador está utilizando todos los componentes de un tipo concreto, no podrá poner en juego más componentes de ese tipo. Las unidades destruidas en combate (o que sean retiradas del tablero por cualquier otro motivo) estarán disponibles de nuevo para volver a ser reclutadas.

5. COLOCAR EL MARCADOR DE RONDA DE JUEGO: Coloca el marcador de ronda de juego en la posición "1" del medidor de ronda.

6. DETERMINAR LAS CASAS DE LOS JUGADORES: Ahora, cada jugador debe elegir qué Casa desea controlar durante la partida (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon o Martell). Los jugadores también tienen la opción de determinar a qué Casa pertenecerán de forma aleatoria. Cuando se juegan partidas con menos de seis jugadores, algunas Casas no se podrán seleccionar (ver página 28).

7. COGER LOS COMPONENTES DE CADA CASA: Cada jugador coge todos los componentes pertenecientes a su Casa. Estos son: 1 pantalla del jugador, 7 cartas de Casa, 15 fichas de Orden, 1 ficha de Suministro, 3 fichas de Influencia, 1 ficha de Puntos de Victoria, 1 ficha de Guarnición y todas las unidades de plástico de su color correspondiente (no cojas las fichas de Poder específicas de cada casa todavía).

8. COLOCAR LAS FICHAS DE INFLUENCIA, VICTORIA Y SUMINISTRO: Cada jugador coloca sus fichas de Influencia, Victoria y Suministro sobre los medidores del tablero de juego tal como indique su pantalla del jugador. A diferencia de lo que ocurre con los medidores de Influencia, varias casas pueden compartir la misma posición en los medidores de Victoria y Suministro.

Si juegan menos de seis jugadores, desplaza todas las fichas de Influencia hacia la izquierda (hacia la posición "1") en cada uno de los medidores de Influencia, de forma que ninguna de las posiciones situadas más a la izquierda quede vacía (en otras palabras, las posiciones con números más altos de cada uno de los medidores permanecerán vacías y sin usar en las partidas de menos de seis jugadores). *En el diagrama de preparación de la página 5 se muestra cómo se han desplazado hacia la izquierda las fichas de Influencia en una partida de cuatro jugadores.*

Cada una de las Casas que ocupe la posición "1" (la que está situada más a la izquierda) de un medidor de Influencia recibe ahora la ficha de Dominación ilustrada en el medidor correspondiente (el Trono de Hierro, la Espada de acero valyrio o el Cuervo mensajero).

9. COLOCAR LAS UNIDADES: Cada jugador coloca a continuación todas sus unidades iniciales sobre el tablero de juego siguiendo las instrucciones de su pantalla del jugador.

10. COLOCAR LAS FICHAS DE GUARNICIÓN: Cada jugador coloca su ficha de Guarnición en su zona de origen (cuyo nombre se corresponde con el nombre de la zona impreso en la ficha).

11. COGER LAS FICHAS DE PODER: Coloca todas las fichas de Poder (de todas las Casas) en un montón común. **Este montón de fichas de Poder se denomina "Reserva de Poder".** A continuación, cada jugador coge de la Reserva de Poder cinco fichas de Poder que se correspondan con su Casa.

¡El juego ya puede comenzar!

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN

(EJEMPLO CON CUATRO JUGADORES)



- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. TABLERO DE JUEGO | 11. MEDIDOR DE SUMINISTRO |
| 2. MEDIDOR DE LOS SALVAJES | 12. MEDIDORES DE INFLUENCIA |
| 3. MAZO DE LOS SALVAJES | 13. PANTALLAS DE LOS JUGADORES |
| 4. MAZO DE PONIENTE I | 14. CARTAS DE CASA (MANO DEL JUGADOR) |
| 5. MAZO DE PONIENTE II | 15. CARTAS DE CASA (PILA DE DESCARTES) |
| 6. MAZO DE PONIENTE III | 16. FICHAS DE ORDEN |
| 7. UNA FICHA DE FUERZA NEUTRAL | 17. FICHAS DE PODER DISPONIBLES |
| 8. UNA FICHA DE GUARNICIÓN | 18. RESERVA DE PODER |
| 9. MEDIDOR DE RONDA | 19. FICHAS DE DOMINACIÓN |
| 10. MEDIDOR DE VICTORIA | 20. SUPLEMENTO PARA LA CORTE DEL REY
(SÓLO PARA 3 Ó 4 JUGADORES) |

LA PANTALLA DEL JUGADOR



Cada jugador coge la pantalla del jugador que representa a su Casa. La pantalla contiene información de referencia y preparación, y permite a los jugadores organizar y almacenar componentes (como las fichas de Orden) en secreto durante la partida.

- 1 Información de referencia sobre las fichas de Orden
- 2 Información sobre las unidades iniciales
- 3 Posiciones iniciales en los medidores de Suministro, Influencia y Victoria
- 4 Mapa de colocación de las unidades de la Casa (ilustra la información sobre las unidades iniciales)

LAS CASAS DE PONIENTE

Durante la época de *Canción de Hielo y Fuego* en la que se ambienta *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, las siguientes Casas son los principales contendientes en la lucha por el Trono de Hierro.



CASA STARK "Se Acerca el Invierno"

Una solitaria y reservada familia de honorables tradiciones que se ha visto envuelta a su pesar en el juego de tronos.



CASA GREYJOY "Nosotros no Sembramos"

Este adusto clan alimenta las heridas de una rebelión fallida y se prepara para enviar sus barcoluengos contra las costas occidentales de Poniente una vez más.



CASA LANNISTER "Oye mi Rugido"

Una ambiciosa familia que gracias a sus prósperas minas de oro y a su despiadada astucia se ha convertido en una peligrosa y formidable potencia.



CASA MARTELL "Nunca Doblegado, nunca Roto"

Implacable y feroz, esta ancestral familia ha prosperado y amasado poder bajo el abrasador sol de Dorne.



CASA TYRELL "Crecer Fuerte"

Pese a que sus fértiles tierras se consideran el corazón de la caballería en Poniente, esta orgullosa familia nunca se ha sentado en el Trono de Hierro, una circunstancia que espera corregir pronto.



CASA BARATHEON "Nuestra es la Furia"

La atribulada pero tenaz familia del difunto Rey Robert Baratheon es la que más derecho tiene a la sucesión del Trono de Hierro.

¡TÉRMINOS IMPORTANTES!

Asegúrate de leer y entender los siguientes términos antes de continuar:

UNIDAD: Un Barco, Soldado, Caballero o Torre de asedio. Otros tipos de componentes (incluyendo las Guarniciones, las Fuerzas neutrales o las fichas de Influencia) **NO** son unidades.

ZONA: Una región de Poniente tal como aparece ilustrada en el tablero de juego, dividida por bordes blancos o rojos. Una zona puede ser o bien una **zona de mar** (bordes rojos) o una **ZONA DE TIERRA** (bordes blancos).

ZONA DE ORIGEN: Una zona de tierra que muestra el escudo impreso de su Casa. *Por ejemplo, Invernalía es la zona de origen de la Casa Stark.*

ORDEN DEL TURNO: Toda mecánica de juego que funcione siguiendo el "orden del turno" se resuelve según la posición de las Casas en el medidor de Influencia del Trono de Hierro. La primera Casa (la que está en la posición "1") siempre actúa primero, seguida por la segunda Casa (en la posición "2") y así sucesivamente.

CASA/JUGADOR: Estos términos se utilizan indistintamente en el reglamento para referirse a un jugador y/o a la Casa que controla.

ENEMIGO(A)/OPONENTE: Describe cualquier componente del juego o zona controlada por otro jugador, o bien describe al jugador rival propiamente dicho.

ALIADO(A): Componente del juego o zona del tablero que pertenecen al mismo jugador.

EJÉRCITO/EJÉRCITOS: Un ejército se define como dos o más unidades aliadas que comparten la misma zona de tierra o de mar. Una única unidad que ocupe en solitario una zona no se considera un ejército (y por tanto no se ve afectada por los cambios en el Suministro; ver página 8).

PODER DISPONIBLE: Fichas de Poder en la zona de juego de un jugador, disponibles para apostar o para gastarse de cualquier otra forma durante la partida. Las fichas de Poder en la Reserva de Poder no se consideran disponibles. *Por ejemplo, durante la preparación del juego, cada Casa recibe cinco fichas de Poder de la Reserva de Poder. De esta forma, cada Casa cuenta con un poder disponible de cinco al comienzo de la partida.*

COGER/RECIBIR/DESCARTAR PODER: Cuando se indique que un jugador debe coger o recibir Poder, éste tomará el número indicado de fichas de Poder que muestren el emblema de su Casa de la Reserva de Poder común. Cuando se indique que debe descartar Poder, el jugador tomará fichas de Poder de las que dispone y las devolverá a la Reserva de Poder. Los jugadores sólo pueden coger, recibir o descartar fichas de Poder que luzcan el emblema de su Casa.

DESTRUIR: Una unidad que resulte destruida durante la partida se retira del tablero de juego y vuelve a la zona de juego del jugador con las demás unidades disponibles.

ZONA DE BATALLA: La zona en la que se está librando un combate actualmente.

LA RONDA DE JUEGO

Las partidas de *Juego de Tronos: El Juego de Tablero* duran 10 rondas de juego, y cada ronda consta de las siguientes tres fases:

1. La fase de Poniente (se ignora en la primera ronda)

Se roba la carta superior de cada uno de los mazos de Poniente y a continuación se resuelve cada una de las cartas, en orden (la I, la II y después la III). Las cartas de Poniente representan procedimientos de juego y eventos importantes.

2. La fase de Planificación

Cada jugador asigna simultáneamente y boca abajo fichas de Orden a toda zona que contenga una o varias de sus unidades.

3. La fase de Acción

Las fichas de Orden asignadas en la fase de Planificación se resuelven en este momento. La mayor parte de la actividad de los jugadores en una partida de *Juego de Tronos: El Juego de Tablero* tiene lugar durante esta fase.

Al final de cada fase de Acción se inicia una nueva ronda de juego, comenzando con otra fase de Poniente.

Si en cualquier momento de la partida un jugador controla siete zonas que contengan un Castillo o una Fortaleza, la partida finaliza y ese jugador es declarado vencedor. De lo contrario, la partida transcurre hasta el final de la 10.^a ronda de juego; en ese momento, el jugador que controle más zonas que contengan un Castillo o una Fortaleza ganará la partida (consulta "Ganar la partida" en la página 16).

LA FASE DE PONIENTE

En esta fase, los jugadores roban y resuelven tres Cartas de Poniente, una de cada mazo de Poniente.

NOTA: Sáltate esta fase durante la primera ronda de juego y pasa directamente a la fase de Planificación.

1. EL MARCADOR DE RONDA DE JUEGO AVANZA: Desplaza el marcador de ronda de juego una posición en el medidor de ronda de juego.

Si el marcador de ronda de juego se encontraba en el 10.^o espacio al comienzo de la fase de Poniente, no es posible desplazarlo más. En lugar de eso, la partida finaliza y se determina el ganador (ver "Ganar la partida" en la página 16).

2. ROBAR CARTAS DE PONIENTE: Muestra la carta superior de los tres mazos de Poniente.

3. EL MEDIDOR DE LOS SALVAJES AVANZA: Cuenta el número de iconos de los Salvajes en las tres cartas de Poniente que se revelaron (de haberlos) y desplaza la ficha de Amenaza de los Salvajes hacia adelante en el medidor de los Salvajes un número de espacios igual a la suma de los iconos mostrados. Si durante este paso la ficha de Amenaza de los Salvajes llega a la posición "12", se resuelve inmediatamente un ataque de los Salvajes (ignora los iconos de los Salvajes sobrantes).



Icono de los Salvajes

LAS CARTAS DE PONIENTE

Hay tres mazos de cartas de Poniente, y cada uno lleva impreso un número romano. Cuando muestres y posteriormente resuelvas las cartas de Poniente durante la fase de Poniente, comienza siempre por el mazo I, después sigue con el II y finalmente con el III.

1. TÍTULO DEL EVENTO E ILUSTRACIÓN

2. NÚMERO DEL MAZO: El número situado en el recuadro de la derecha indica a qué mazo de Poniente pertenece esta carta (también se indica en el reverso de la misma).

3. TEXTO DEL EFECTO: Describe cómo influye la carta en la partida.

4. ICONO DE LOS SALVAJES: Algunas cartas muestran un icono de los Salvajes en la esquina superior derecha. Durante el paso "El medidor de los Salvajes avanza", la ficha de Amenaza de los Salvajes avanza un espacio por cada uno de estos iconos que aparezca en las cartas de Poniente que se robaron.



Lee acerca de cómo se resuelven los ataques de los Salvajes en la página 22.

4. RESOLVER LAS CARTAS DE PONIENTE: Resuelve cada una de las cartas de Poniente reveladas siguiendo el orden de los números de los mazos (empezando por el número I).

Para resolver una carta de Poniente no tienes más que leer el texto de la carta e implementar sus efectos. Muchas cartas se entienden fácilmente, pero algunas requieren una explicación detallada de su efecto específico. Los efectos de resolución de estas importantes cartas de Poniente se explican en las páginas siguientes.

Carta de Poniente: Suministro



Los ejércitos requieren ingentes cantidades de suministros para operar con eficacia: alimentos, agua, acero, caballos, vestimentas, etc. Sin las provisiones adecuadas, un ejército se deteriora rápidamente.

Cuando se resuelve la carta de Poniente "Suministro", siguiendo el orden del turno, cada Casa cuenta el número de iconos de Suministro impresos en las zonas que controla y a continuación mueve la ficha de Suministro en el medidor de Suministro para reflejar ese nivel de aprovisionamiento.



Icono de Suministro

Cada columna del medidor de Suministro muestra un conjunto de banderas. Estas banderas indican el número de ejércitos diferentes que una Casa puede desplegar sobre el tablero de juego así como la cantidad máxima de unidades que puede tener cada uno de esos ejércitos.

Por ejemplo, una Casa con un Suministro de "3" puede desplegar cuatro ejércitos: uno con un máximo de tres unidades y tres más pequeños con un máximo de dos unidades cada uno.

RECORDATORIO: un ejército se define como dos o más unidades aliadas situadas en una misma zona de tierra o de mar. Una única unidad no se considera un ejército y no se tiene en cuenta para el Suministro.



En la ilustración superior, el jugador Stark (con un Suministro actual de 2) puede desplegar hasta tres ejércitos; de ellos, dos están compuestos por dos unidades y uno puede contar con hasta tres unidades. Tanto el jugador Lannister como el jugador Baratheon disponen de más recursos, y por lo tanto pueden desplegar un mayor número de ejércitos (y de mayor tamaño).

Después de ajustar el Suministro, el jugador debe asegurarse de que el número (y el tamaño) de los ejércitos actualmente bajo su mando que hay sobre el tablero de juego no excede su límite de Suministro. Si sus ejércitos **exceden** el nuevo límite de Suministro, el jugador **debe eliminar inmediatamente unidades del tablero de juego** hasta que el número y el tamaño de sus ejércitos se adecuen a los límites permitidos por su posición en el medidor de Suministro.

Otras reglas sobre el Suministro

- ✧ Un jugador puede tener menos ejércitos y/o estos pueden ser más pequeños de lo que permitan los límites establecidos por su posición en el medidor de Suministro.
- ✧ Aunque los Caballeros y las Torres de asedio son más poderosos que los Soldados y los Barcos, cada uno cuenta como una unidad en lo que al Suministro se refiere.

EJEMPLO DE SUMINISTRO

El jugador Lannister ha perdido recientemente el control de Aguasdulces y Varamar (cada uno de los cuales contiene un único icono de Suministro) a manos del jugador Greyjoy. Durante una fase de Poniente posterior, se revela una carta "Suministro". Debido a sus pérdidas, el jugador Lannister debe modificar ahora su Suministro, que pasa de 5 a 3.

Antes de que se robe la carta "Suministro", el jugador Lannister contaba con cuatro ejércitos de 4, 3, 2 y 2 unidades, respectivamente.

Cuando su Suministro baja a 3, ya no puede proveer adecuadamente a algunas de sus tropas. Según se indica en el medidor de Suministro, un valor de 3 permite al jugador Lannister desplegar cuatro ejércitos de los siguientes tamaños: 3, 2, 2 y 2. Para ajustarse al nuevo nivel de Suministro, el jugador Lannister destruye uno de sus Soldados en Los Gemelos y uno de sus Soldados en Harrenhal.



- ✧ Aunque un jugador puede ganar o perder iconos de Suministro en el tablero de juego a lo largo de una o más fases de Acción, sus ejércitos sólo deberán modificarse cuando se ajuste el medidor de Suministro (mediante una carta de Poniente "Suministro" o debido a algún otro efecto de juego).
- ✧ Un jugador nunca puede emprender ninguna acción en el juego que le permita superar su límite actual de Suministro, según indica su posición en el medidor de Suministro (por ejemplo, reclutando, avanzando o retirándose; estas acciones se explican más adelante).

Carta de Poniente: Reclutamiento



La carta de Poniente “Reclutamiento” representa los esfuerzos que las grandes Casas realizan para que sus banderizos tomen las armas, así como para entrenar y equipar a los combatientes, construir barcos de guerra y fabricar enormes máquinas de asedio.

Cuando se resuelve la carta de Poniente “Reclutamiento”, siguiendo el orden del turno, cada jugador puede reclutar nuevas unidades en cada zona que controle y que contenga un Castillo o una Fortaleza. Cada Castillo o Fortaleza proporciona puntos de reclutamiento que se pueden utilizar para alistar nuevas unidades en la zona correspondiente:



Cada Fortaleza suministra 2 puntos de reclutamiento



Cada Castillo suministra 1 punto de reclutamiento

El coste de reclutamiento de cada tipo de unidad es el siguiente:



SOLDADO: Cuesta 1 punto de reclutamiento



CABALLERO: Cuesta 2 puntos de reclutamiento (1 punto si se convierte un Soldado en un Caballero)



BARCO: Cuesta 1 punto de reclutamiento



TORRE DE ASEPIO: Cuesta 2 puntos de reclutamiento (1 punto si se convierte un Soldado en una Torre de asedio)

Una unidad reclutada se coge de las unidades no utilizadas del jugador y se coloca directamente en la zona del Castillo o Fortaleza que suministró el punto o puntos utilizados para reclutarla.

Un Soldado que se encuentre en una zona de reclutamiento (es decir, una zona que contiene un Castillo o una Fortaleza) puede convertirse (sustituirse por) un Caballero o una Torre de asedio por un coste de 1 punto de reclutamiento.

Un jugador nunca puede reclutar una unidad si al hacerlo supera el número de ejércitos (o el tamaño de los mismos) que impone su límite de Suministro actual. Dicho de otro modo, si una unidad nueva provoca que un jugador tenga más ejércitos (o de mayor tamaño) de lo que permite su posición en el medidor de Suministro, esa unidad no puede ser reclutada.

Si una zona que contiene un Castillo o una Fortaleza no puede reclutar o convertir una unidad (o si su propietario decide no reclutar ni convertir en esa zona), sus puntos de reclutamiento se pierden (es decir, no se guardan para otro reclutamiento futuro en la zona).

EJEMPLO DE RECLUTAMIENTO



Durante la fase de Poniente se revela una carta “Reclutamiento”. El jugador Lannister (con un Suministro de 3) es el primer jugador según el orden del turno y se dispone a reclutar nuevas unidades.

1. Utiliza uno de los dos puntos de reclutamiento que recibe de Lannisport para colocar un Soldado en Lannisport y el otro punto para colocar un Barco en la Bahía Dorada.
2. Ahora decide centrarse en Harrenhal, y utiliza su único punto de reclutamiento para convertir uno de los Soldados que tiene en esa zona en un Caballero (la conversión no afecta al tamaño de un ejército).
3. Dado que ya tiene un ejército de tres Caballeros en Aguasdulces, utiliza uno de los puntos de reclutamiento de Aguasdulces para colocar otro Barco en la Bahía Dorada (adyacente a Aguasdulces), creando así un ejército de dos Barcos. No puede utilizar el punto de reclutamiento restante de Aguasdulces porque ya ha alcanzado su límite de Suministro.
4. El jugador Lannister también controla Septo de Piedra, pero dado que esa zona no contiene ningún Castillo o Fortaleza, no se puede reclutar aquí.

Cada jugador debe resolver todos sus reclutamientos (en todas las zonas que contengan Castillos y Fortalezas) antes de que el siguiente jugador, según el orden del turno, pueda iniciar sus reclutamientos.

Reclutamiento de Barcos

Los Barcos, al igual que las demás unidades, son reclutados por zonas que contengan un Castillo o una Fortaleza. Sin embargo, a diferencia de otras unidades, los Barcos sólo pueden colocarse en un puerto conectado a la zona de reclutamiento o bien en una zona de mar adyacente (encontrarás más detalles acerca de los puertos en la página 25).

Los Barcos no pueden reclutarse en zonas de mar que contengan uno o más barcos enemigos. Si una zona con un Castillo o una Fortaleza no tiene puerto o no hay ninguna zona de mar adyacente disponible, no se pueden reclutar Barcos en ella.

Recuerda que dos o más Barcos en la misma zona de mar se consideran un ejército, y deben seguir las restricciones de Suministro de una Casa como cualquier otro ejército. Se utiliza el término *ejército* para simplificar, aunque resulte más correcto denominar *flota* a un conjunto de Barcos.

A diferencia de los Barcos, los Soldados, los Caballeros y las Torres de asedio nunca pueden reclutarse en puertos o en zonas de mar.

Carta de Poniente: Choque de Reyes



Desde la invasión de los primeros hombres hasta el reinado de los reyes de los ándalos; desde la feroz conquista de los Targaryen hasta la rebelión de Robert Baratheon, Poniente se ha visto constantemente envuelto en conflictos militares. A pesar de ello, el juego de tronos no siempre se libra en el campo de batalla. La intriga, la traición y los asesinatos han acabado con más de un contendiente, al igual que la falta de apoyo de las casas menores de Poniente. Toda Casa que ose aspirar al Trono de Hierro debe poner en marcha numerosos engranajes para lograr sus fines.

La carta de Poniente “Choque de Reyes” simula las intrigas y maquinaciones que tienen lugar discretamente tras los cortinajes de la guerra y que pueden influir en ella de muchas sutiles (y no tan sutiles) formas.

Para resolver la carta de Poniente “Choque de Reyes”, en primer lugar retira todas las fichas de Influencia de los tres medidores de Influencia. A continuación, los jugadores apostarán su poder disponible para posicionarse en los tres medidores. Las apuestas se resuelven de medidor en medidor, empezando por el medidor del Trono de Hierro, seguido del medidor de los Feudos y finalizando con el medidor de la Corte del Rey.

Cómo apostar en los medidores de Influencia

Cuando apuestan en cada uno de los medidores de Influencia, los jugadores deben primero ocultar todas sus fichas de poder disponible tras su pantalla del jugador. Después, cada jugador guarda en secreto una cantidad de fichas de poder disponibles en su mano, cerrando el puño. Cuando todos los jugadores hayan decidido sus apuestas, todos las revelan simultáneamente abriendo las manos.

El jugador con la apuesta más alta coloca una de sus fichas de Influencia en la posición “1” del medidor por el que se estaba apostando. El jugador con la segunda apuesta más alta coloca una de sus fichas de Influencia en la posición “2” del mismo medidor, el tercer jugador en la posición “3”, etc.

El resultado de cualquier empate al apostar lo decide el jugador en posesión del Trono de Hierro. Este jugador coloca las fichas de Influencia de los jugadores empatados en las posiciones más altas (las que están más hacia la izquierda) disponibles del medidor en el orden que él elija.

Todas las fichas de Poder apostadas por los jugadores, independientemente del resultado, se descartan a la Reserva de Poder.

Cuando todas las fichas de Influencia se hayan colocado en el medidor por el que se apostaba, el jugador que ocupe la posición “1” recibirá la ficha de Dominación correspondiente, ya sea el Trono de Hierro, la Espada de acero valyrio o el Cuervo mensajero (consulta en la página 11 los detalles acerca de las habilidades de las fichas de Dominación); a continuación, los jugadores pasan a apostar en el siguiente medidor de Influencia.

Una vez finalizada la apuesta por el medidor de la Corte del Rey y entregada la ficha de Cuervo mensajero al mejor postor, la carta “Choque de Reyes” se da por resuelta y la partida continúa. Las fichas de Poder restantes vuelven a colocarse delante de las pantallas de los jugadores.

EJEMPLO DE APUESTA EN UN MEDIDOR DE INFLUENCIA

En una partida de cinco jugadores, se ha revelado una carta “Choque de Reyes” durante la fase de Poniente de esta ronda. Los jugadores ya han terminado de apostar en el medidor del Trono de Hierro (la Casa Greyjoy consiguió la primera posición y la ficha de Dominación del Trono de Hierro).



La apuesta pasa ahora al medidor de los Feudos. Cada jugador oculta su poder disponible tras su pantalla del jugador y guarda en secreto una cantidad de fichas de Poder en la mano, cerrando el puño. A continuación, las apuestas se revelan simultáneamente, con los siguientes resultados:

- 👉 LANNISTER: 4 fichas de Poder
- 👉 BARATHEON: 3 fichas de Poder
- 👉 STARK: 3 fichas de Poder
- 👉 TYRELL: 2 fichas de Poder
- 👉 GREYJOY: 0 fichas de Poder

El jugador Lannister se hace con la primera posición en el medidor de los Feudos y coloca su ficha de Influencia en la posición “1”.

Los jugadores Stark y Baratheon están empatados con la segunda apuesta más alta. El jugador Greyjoy (quien controla actualmente la ficha de Dominación del Trono de Hierro) decide que la ficha de Influencia de la Casa Baratheon irá en la posición “2” y la de la Casa Stark en la posición “3”.

El jugador Tyrell, cuya apuesta fue la cuarta más alta, coloca su ficha de Influencia en la posición “4”, mientras que el jugador Greyjoy, que fue el menor postor, pone su ficha en la posición “5”. La posición “6” no se utiliza, ya que se trata de una partida de cinco jugadores.

Una vez colocadas todas las fichas de Influencia sobre el medidor, la Casa Lannister toma el control de la ficha de la Espada de acero valyrio como recompensa por haber conseguido la primera posición en el medidor de los Feudos.



LOS MEDIDORES DE INFLUENCIA Y LAS FICHAS DE DOMINACIÓN

El tablero de juego cuenta con tres medidores de Influencia diferentes: el medidor del Trono de Hierro, el medidor de los Feudos y el medidor de la Corte del Rey. El jugador que consiga la mejor posición en cada uno de los medidores recibe una ficha de Dominación concreta: el Trono de Hierro, la Espada de acero valyrio o el Cuervo mensajero. Los efectos de cada uno de los medidores de Influencia y de su ficha de Dominación correspondiente se describen a continuación.

El medidor del Trono de Hierro

El orden de las fichas de Influencia en el medidor de Influencia del Trono de Hierro determina el orden del turno. Cuando se resuelve cualquier mecánica del juego siguiendo el orden del turno, siempre se debe empezar por el jugador cuya ficha se encuentre en la posición "1" de este medidor, seguido por el jugador cuya ficha se encuentre en la posición "2", etc.

El jugador cuya ficha se encuentre en la posición "1" del medidor del Trono de Hierro controla la ficha del Trono de Hierro.

La ficha del Trono de Hierro

El jugador en posesión de esta ficha decide el resultado de todos los empates que se produzcan durante la partida, excepto los empates durante el combate (que se resuelven de acuerdo con la posición de los jugadores en el medidor de los Feudos), así como los empates al determinar el vencedor de la partida.



Ficha del Trono de Hierro

NOTA: La ficha del Trono de Hierro no cambia de manos hasta que se haya resuelto la apuesta en el medidor del Trono de Hierro y todas las fichas de Influencia se hayan colocado en dicho medidor. Por lo tanto, el jugador que controle la ficha del Trono de Hierro seguirá decidiendo el resultado de los empates mientras se apuesta en el medidor del Trono de Hierro, incluso aunque ese jugador pueda perder la ficha del Trono de Hierro cuando finalice la apuesta.

El medidor de los Feudos

El jugador con la posición más alta (es decir, más cercana al "1") en el medidor de los Feudos gana los empates en combate contra cualquier otro jugador que esté en una posición inferior (ver "Combate" en la página 17).

El jugador cuya ficha se encuentre en la posición "1" del medidor de Influencia de los Feudos controla la ficha de la Espada de acero valyrio.

Recuerda que todos los empates fuera del combate y cuando se determina el vencedor de la partida los decide el jugador que controle la ficha del Trono de Hierro; esto incluye todos los empates cuando se apuesta en el medidor de los Feudos.

La ficha de la Espada de acero valyrio

El jugador que controle la ficha de la Espada de acero valyrio puede utilizar la ficha en combate para darse a sí mismo una bonificación de +1 a su Fuerza de combate una vez por ronda de juego.



La ficha de la Espada de acero valyrio

Cuando un jugador use la Espada de acero valyrio, deberá darle la vuelta a la ficha, mostrando la cara de color atenuado, para indicar que ya la ha utilizado esta ronda de juego. Al final de cada fase de Acción (y por tanto al final de cada ronda), el poseedor de la Espada de acero valyrio le da otra vez la vuelta a la ficha, mostrando la cara a todo color, para indicar que está disponible para ser utilizada de nuevo en la siguiente ronda de juego.

El medidor de la Corte del Rey

La posición de una Casa en el medidor de la Corte del Rey determina el número de fichas de Orden especial a disposición de esa Casa durante la fase de Planificación. Cuanto más alta sea la posición de una Casa (es decir, cuanto más cerca esté del "1") en el medidor de la Corte del Rey, más fichas de Orden especial tendrá a su disposición esa Casa.

El jugador cuya ficha se encuentre en la posición "1" del medidor de la Corte del Rey controla la ficha del Cuervo mensajero.

El número de órdenes especiales que concede el medidor de la Corte del Rey viene indicado por el número de estrellas impresas junto a cada posición del medidor (algunas de las posiciones más bajas no conceden ninguna orden especial). Encontrarás más información acerca de las órdenes especiales en la sección "Las órdenes especiales" de la página 22.

En las partidas de tres y cuatro jugadores se coloca el suplemento para la Corte del Rey sobre el medidor de la Corte del Rey para modificar el número de órdenes especiales que se concede en cada posición.

La ficha del Cuervo mensajero

El jugador que controle la ficha del Cuervo mensajero puede realizar una de las siguientes acciones al final de cada paso "Mostrar órdenes" de la fase de Planificación:



La ficha del Cuervo mensajero

✎ **SUSTITUIR UNA FICHA DE ORDEN:** El poseedor puede intercambiar una de sus fichas de Orden en el tablero de juego por una de sus fichas de Orden no utilizadas.

✎ **MIRAR EL MAZO DE LOS SALVAJES:** El poseedor puede mirar la carta superior del mazo de los Salvajes. Después, puede elegir entre devolver la carta a la parte superior del mazo o colocarla en la parte inferior del mismo. Puede compartir la información de la carta con otros jugadores (o incluso mentir), pero no puede enseñar la carta.

Cuando un jugador use el Cuervo mensajero, deberá darle la vuelta a la ficha, mostrando la cara de color atenuado, para indicar que ya la ha utilizado. Al final de cada fase de Acción, el poseedor del Cuervo mensajero le da otra vez la vuelta a la ficha, mostrando la cara a todo color, para indicar que está disponible para ser utilizada de nuevo en la siguiente ronda de juego.

LA FASE DE PLANIFICACIÓN

Durante esta fase, los jugadores imparten en secreto órdenes a las zonas del tablero de juego.

La fase de Planificación consta de los siguientes pasos:

1. Asignar órdenes
2. Mostrar órdenes
3. Usar el Cuervo mensajero

1. Asignar órdenes

Durante este paso, cada jugador debe colocar exactamente **una** ficha de Orden boca abajo (es decir, en secreto, con el emblema de su Casa boca arriba) en cada una de las zonas que controle y que contenga **al menos una** de sus unidades (Soldado, Caballero, Barco o Torre de asedio). Todos los jugadores colocan las órdenes simultáneamente. No se puede asignar más de un ficha de Orden a cada zona.

Aunque los jugadores no pueden enseñarse unos a otros las órdenes colocadas, sí pueden suplicar, embaucar y/o sugerir estrategias a los demás jugadores durante este paso.

Existen cinco tipos distintos de fichas de Orden:



Órdenes de Avance



Órdenes de Defensa



Órdenes de Apoyo



Órdenes de Incursión



Órdenes de Consolidar poder

Las fichas de Orden de arriba son las fichas de Orden normales. Cada jugador también dispone de cinco fichas de Orden especial, que son variantes más poderosas de cada uno de los tipos de orden. Estas fichas están marcadas con una estrella. Las órdenes especiales se describen detalladamente en la página 22.



Ficha de Orden



Ficha de Orden especial (indicada con una estrella)

Un jugador puede utilizar tantas fichas de Orden normales como desee (de las 10 que tiene) durante la fase de Planificación, pero **sólo puede utilizar un número de fichas de Orden especial igual al número de estrellas impreso junto a su posición en el medidor de la Corte del Rey.**

Por ejemplo, en una partida de seis jugadores, la Casa en la posición "1" del medidor de Influencia de la Corte del Rey puede usar hasta 3 órdenes especiales (tal como indican las tres estrellas en la posición "1") durante la fase de Planificación. Sin embargo, la Casa en 4.ª posición sólo podrá utilizar una orden especial, mientras que las Casas en 5.ª y 6.ª posición no tendrán derecho a usar órdenes especiales.

Los efectos de juego de cada tipo de orden normal se describen detalladamente en el "Resumen de las fichas de Orden", en la página 13 (y también en las pantallas del jugador).

Después de que todos los jugadores hayan acabado de colocar sus órdenes, continúa con el paso "Mostrar órdenes". *Asegúrate de que toda zona que contenga al menos una unidad haya recibido una ficha de Orden antes de continuar. De lo contrario, uno o más jugadores no han colocado todas las fichas de Orden requeridas.*

¿No hay fichas de Orden suficientes?

En ocasiones muy poco frecuentes, un jugador se encontrará con que tiene menos fichas de Orden (que puede utilizar siguiendo las reglas) de las que necesita; es decir, no puede asignar una orden a todas y cada una de las zonas que contengan una o varias de sus unidades. En este caso, **todos los jugadores deben actuar en el paso "Asignar órdenes" siguiendo el orden del turno** (en vez de simultáneamente). El primer jugador coloca todas sus fichas de Orden (boca abajo, como siempre) en el tablero de juego; luego lo hará el siguiente jugador según el orden del turno y así sucesivamente. El jugador o los jugadores que no dispongan de suficientes fichas de Orden deberán colocar **todas** sus fichas de Orden (que pueda utilizar siguiendo las reglas) durante su turno, pero, como excepción a las reglas normales, pueden dejar zonas (a su elección) sin su correspondiente orden. Un jugador *nunca* podrá, bajo ninguna circunstancia, colocar más fichas de Orden especial de las que le permita su posición en el medidor de Influencia de la Corte del Rey.

2. Mostrar órdenes

Todas las órdenes asignadas al tablero de juego se muestran simultáneamente. Basta con dar la vuelta a todas las fichas de Orden. Posteriormente se resolverán durante la fase de Acción.

3. Usar el Cuervo mensajero

Tal como se describió en la barra lateral de la página 11, el jugador que controle el Cuervo mensajero puede realizar **una** de las siguientes acciones:

- ✧ **SUSTITUIR UNA FICHA DE ORDEN:** El poseedor puede intercambiar una de sus fichas de Orden en el tablero de juego por una de sus fichas de Orden no utilizadas.
- ✧ **MIRAR EL MAZO DE LOS SALVAJES:** El poseedor puede mirar la carta superior del mazo de los Salvajes. Después, puede elegir entre devolver la carta a la parte superior del mazo o colocarla en la parte inferior del mismo. Puede compartir la información de la carta con otros jugadores, pero no puede enseñar la carta.

El jugador puede optar por no utilizar ninguna de estas habilidades durante este paso si así lo desea.

Cuando un jugador use el Cuervo mensajero, deberá darle la vuelta a la ficha, mostrando la cara de color atenuado, para indicar que ya la ha utilizado. Al final de cada fase de Acción, el poseedor del Cuervo mensajero le da otra vez la vuelta a la ficha, mostrando la cara a todo color, para indicar que está disponible para ser utilizada de nuevo en la siguiente ronda de juego.

Una vez resuelto este paso, la fase de Planificación finaliza y se pasa a la fase de Acción.

RESUMEN DE LAS FICHAS DE ORDEN

La orden de Incursión

Las órdenes de Incursión representan asaltos violentos y saqueos de los territorios enemigos. Su objetivo es desbaratar los planes del oponente y privarle de valiosos recursos.



Una orden de Incursión se resuelve durante el primer paso de la fase de Acción, gastándose para retirar una orden enemiga de Apoyo, Consolidar poder o Incursión adyacente. **Las reglas de resolución de las órdenes de Incursión se explican detalladamente en la página 14.**

Cada jugador dispone de dos órdenes de Incursión normales y de una Orden especial de Incursión.

La orden de Avance

Las órdenes de Avance representan el movimiento de las tropas y de los barcos por las tierras y mares de Poniente. Los jugadores sólo pueden tomar el control de nuevas zonas y combatir contra sus oponentes asignando órdenes de Avance a sus unidades sobre el tablero de juego.



Las órdenes de Avance se resuelven durante el segundo paso de la fase de Acción. Cuando se resuelven, todas las unidades en la zona a la que se asignó la ficha de Orden pueden avanzar (moverse) hacia una o más zonas adyacentes. Si las unidades que avanzan entran en una zona que contenga una o más unidades enemigas, se producirá un combate; sólo se puede iniciar un único combate por cada orden de Avance. **Las reglas de resolución de las órdenes de Avance durante la fase de Acción se explican detalladamente en la página 15 y las reglas de combate se describen en la página 17.**

Cada jugador dispone de dos órdenes de Avance normales (una con un modificador de -1 a la Fuerza de combate y otra con un modificador de +0 a la Fuerza de combate) y de una Orden especial de Avance.

La orden de Defensa

Las órdenes de Defensa representan la preparación de poderosas posiciones defensivas. Conceden una bonificación a la Fuerza de combate del defensor de la zona asignada (la bonificación es igual al número impreso en la ficha de Orden). **Las reglas de combate se describen detalladamente en la página 17.**



A menos que sea eliminada durante la fase de Acción (por ejemplo, perdiendo un combate en la zona asignada), una orden de Defensa contribuirá con su bonificación defensiva frente a todos los ataques contra la zona a la que esté asignada durante esa ronda de juego.

Cada jugador dispone de dos órdenes de Defensa normales, ambas con un modificador de +1 a la Fuerza de combate, y de una Orden especial de Defensa.

La orden de Apoyo

Las órdenes de Apoyo representan la ayuda logística y militar prestada a las fuerzas que combaten en las cercanías. Un jugador no sólo puede prestar apoyo a sus propios ejércitos, sino también ofrecerlo a *otro jugador*. Así, la orden de Apoyo constituye la piedra angular de la negociación y la intriga en *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*.



Durante el paso "Declarar apoyo" del combate, las unidades de apoyo adyacentes a la zona de batalla pueden añadir su Fuerza de combate a uno de los dos bandos implicados en el combate adyacente. **Las reglas de uso de las órdenes de Apoyo durante el combate se explican detalladamente en la página 17.**

Cada jugador dispone de dos órdenes de Apoyo normales y de una Orden especial de Apoyo.

La orden de Consolidar poder

Las órdenes de Consolidar poder representan la obtención del favor local, la recaudación de impuestos y la recolección de recursos de las zonas bajo el control de un jugador. Son la forma más directa de conseguir fichas de Poder de la Reserva de Poder.



Las órdenes de Consolidar poder se resuelven durante el tercer paso de la fase de Acción. Cuando se resuelve la orden, la ficha de Orden se retira del tablero de juego a cambio de obtener una ficha de Poder de la Reserva de Poder más una ficha de Poder por cada icono de Poder impreso en la zona asignada. **Las reglas para resolver las órdenes Consolidar poder se describen detalladamente en la página 16.**

Es posible colocar fichas de Consolidar poder en las zonas de mar, aunque no tendrán ningún efecto.

Cada jugador dispone de dos órdenes de Consolidar poder normales y de una Orden especial de Consolidar poder.



LA FASE DE ACCIÓN

Durante la fase de Acción, los jugadores resuelven todas las órdenes asignadas al tablero de juego durante la fase de Planificación. La fase de Acción se resuelve realizando los siguientes pasos:

1. Resolver las órdenes de Incursión
2. Resolver las órdenes de Avance (y el combate resultante)
3. Resolver las órdenes de Consolidar poder
4. Final de fase

1. Resolver las órdenes de Incursión

Siguiendo el orden del turno, cada jugador resuelve una de sus órdenes de Incursión sobre el tablero de juego. Si a un jugador ya no le quedan órdenes de este tipo, no realizará ninguna acción más durante este paso.

Continúa siguiendo el orden del turno, de forma que cada jugador resuelva una de sus órdenes de Incursión y repite el proceso hasta que no quede ninguna orden de Incursión sobre el tablero de juego. Después sigue con el paso "Resolver las órdenes de Avance".

Para resolver una orden de Incursión, el jugador elige una orden enemiga de Apoyo, Incursión o Consolidar poder adyacente a su orden de Incursión. La orden elegida y la orden de Incursión resuelta se retiran del tablero de juego.

Al asaltar las órdenes enemigas, lo que los jugadores hacen en realidad es cancelar las órdenes de los oponentes, ya que las zonas asaltadas se quedan sin fichas de Orden.

Si una orden de Incursión se utiliza para eliminar una ficha de Consolidar poder de un oponente, se dice que el jugador asaltante está **saqueando** a ese oponente. Tras resolver la orden de Incursión, el jugador saqueador recibe una ficha de Poder de la Reserva de Poder y el oponente descarta una de sus fichas de Poder disponibles a la Reserva de Poder, si puede. El jugador saqueador siempre obtiene una ficha de la Reserva de Poder incluso si el adversario no tiene ninguna de la que deshacerse.

Una orden de Incursión en una zona de tierra **nunca** puede asaltar una zona de mar adyacente. Sin embargo, una orden de Incursión colocada en una zona de mar sí puede asaltar una zona adyacente de tierra o de mar.

Las órdenes de Incursión pueden eliminar fichas de Orden especial adyacentes siempre que sean de un tipo válido (es decir, fichas de Apoyo, Incursión o Consolidar poder).

Otras reglas sobre las órdenes de Incursión

- ☞ Si cuando la orden de Incursión se resuelve no hay ninguna ficha de Orden enemiga adyacente que se pueda elegir, la orden de Incursión se retira del tablero de juego sin ningún efecto.
- ☞ Cuando se resuelve una orden de Incursión, el jugador puede decidir que la orden no tenga ningún efecto (simplemente la retira del tablero de juego), incluso si hay una o más fichas enemigas adyacentes que se puedan elegir.

En la barra lateral "Ejemplo de una orden de Incursión" encontrarás un detallado ejemplo de cómo resolver órdenes de Incursión.

EJEMPLO DE UNA ORDEN DE INCURSIÓN

Hay cinco órdenes de Incursión sobre el tablero de juego. El jugador Lannister tiene órdenes de Incursión en El Dominio y en el Mar del Ocaso; el jugador Greyjoy tiene una orden de Incursión en el Mar del Verano Occidental; el jugador Tyrell tiene una orden de Incursión en las Marcas de Dorne, y el jugador Baratheon tiene una Orden especial de Incursión en Septo de Piedra.

El orden del turno (decidido por el medidor del Trono de Hierro) es: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon y Tyrell.



El paso "Resolver órdenes de Incursión" se realiza de la forma siguiente:

1. El jugador Greyjoy resuelve su orden de Incursión en primer lugar, y decide asaltar la orden Consolidar Poder de la Casa Tyrell en Altojardín. El jugador Greyjoy retira su orden de Incursión así como la orden de Consolidar poder en Altojardín del jugador Tyrell. Dado que asaltar una ficha de Consolidar poder se considera un saqueo, el jugador Greyjoy obtiene una ficha de Poder de la Reserva de Poder mientras que el jugador Tyrell descarta una ficha de Poder a la Reserva de Poder.
2. El jugador Stark no tiene ninguna orden de Incursión, así que es el turno de la Casa Lannister, que tiene dos órdenes de Incursión sobre el tablero de juego. El jugador Lannister elige asaltar desde El Dominio la orden de Incursión del jugador Tyrell en las Marcas de Dorne. El jugador Lannister retira su orden de Incursión en el Dominio así como la ficha de Incursión del jugador Tyrell en las Marcas de Dorne.
3. El jugador Baratheon utiliza su Orden especial de Incursión en Septo de Piedra para retirar la orden de Defensa Lannister en Lannisport, así que retira ambas fichas del tablero de juego. Retirar una orden de Defensa es la habilidad exclusiva de la Orden especial de Incursión (consulta "Las órdenes especiales" en la página 22).
4. Dado que la única orden de Incursión de la que disponía fue eliminada por la primera incursión Lannister, al jugador Tyrell no le quedan más órdenes de Incursión. Ahora, se vuelve a empezar por el principio del orden del turno.
5. Como la orden de Incursión en el Mar del Ocaso es la única que le queda al jugador Lannister y ésta no se encuentra adyacente a ninguna orden enemiga de Apoyo, Incursión o Consolidar poder, la ficha de Incursión se retira del tablero sin ningún efecto.



2. Resolver las órdenes de Avance

Siguiendo el orden del turno, cada jugador resuelve una de sus órdenes de Avance sobre el tablero de juego. Si a un jugador ya no le quedan órdenes de este tipo, no realizará ninguna acción más durante este paso.

Continúa siguiendo el orden del turno, de forma que cada jugador resuelva una de sus órdenes de Avance de cada vez y repite el proceso hasta que no quede ninguna orden de Avance sobre el tablero de juego. Después sigue con el paso "Resolver las órdenes de Consolidar poder".

La resolución de las órdenes de Avance es quizás el aspecto más importante de *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*. Durante este paso, los jugadores mueven sus unidades sobre el tablero, entablan combates contra sus oponentes y conquistan territorios cruciales para alcanzar sus ambiciones.

Para resolver una orden de Avance, hay que seguir estas reglas:

- ✧ Un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades desde la zona a la que se asignó la orden de Avance.
- ✧ Las unidades pueden desplazarse juntas o por separado a varias zonas adyacentes y/o permanecer en la zona a la que se asignó la orden de Avance.
- ✧ Un jugador sólo puede desplazar unidades a zonas **adyacentes**, a menos que utilice transporte marítimo (consulta "Transporte marítimo" en la página 23).
- ✧ Los Soldados, los Caballeros y las Torres de asedio nunca pueden desplazarse a zonas de mar o puertos. Los Barcos pueden desplazarse a zonas portuarias aliadas conectadas a zonas de mar adyacentes, pero nunca a una zona de tierra.
- ✧ Por cada orden de Avance, un jugador sólo puede mover unidades a una única zona que contenga unidades de otra Casa. En otras palabras, aunque el jugador que avanza puede dividir sus unidades y desplazarlas a varias zonas adyacentes, sólo una de esas zonas puede contener unidades de otra Casa.
- ✧ Cuando un jugador desplace una o más unidades a una zona que contenga unidades de otra Casa, iniciará un **combate** como atacante (consulta las reglas de combate en la página 17).
- ✧ Antes de resolver el combate, deben completarse el resto de movimientos que no impliquen combate desde la zona a la que se asignó la orden de Avance.
- ✧ El número impreso en cada ficha de orden de Avance indica el modificador de Fuerza de combate que ésta aporta al jugador atacante cuando se inicia un combate con esa orden de Avance.
- ✧ Si un jugador desocupa una zona (no deja ninguna una unidad en ella), pierde el control de la misma a no ser que **establezca el control** colocando una ficha de Poder de su poder disponible en la zona desocupada. Las reglas sobre el control de zonas y sobre cómo establecer el control se explican en la página 24.

EJEMPLO DE UNA ORDEN DE AVANCE



El jugador Lannister ha asignado una orden de Avance a la zona de Lannisport, que contiene tres Soldados.

Cuando resuelve la orden de Avance, el jugador Lannister mueve en primer lugar un Soldado a Septo de Piedra y después mueve otro Soldado a las Marcas del Camino del Mar (que ya contienen un Soldado Lannister, creando así un ejército de dos unidades). El último Soldado permanece en Lannisport.

El jugador Lannister ha resuelto su orden de Avance y ya puede retirar la ficha (no se inició ningún combate).

En la barra lateral "Ejemplo de una orden de Avance" encontrarás un ejemplo de cómo resolver una orden de Avance.

CONSEJO ESTRATÉGICO AVANZADO: Un jugador puede "escalonar" su movimiento colocando varias órdenes de Avance en zonas adyacentes. De esta forma, una unidad podría desplazarse a través de más de una zona en un turno. Esto se consigue haciendo avanzar las unidades a una zona que contenga otra ficha de Avance aliada y a continuación (cuando se resuelva esa segunda orden de Avance) moviendo las unidades de esa zona a otra nueva zona (que podría a su vez contener la tercera ficha de Avance aliada, de forma que las unidades podrían moverse otra vez cuando la última orden de Avance se resuelva más adelante). No obstante, puede resultar difícil llevar a cabo esta estrategia, ya que un ataque enemigo exitoso podría eliminar una de las órdenes de Avance de esta cadena.

3. Resolver las órdenes de Consolidar poder

Siguiendo el orden del turno, cada jugador resuelve una de sus órdenes de Consolidar poder sobre el tablero de juego. Si a un jugador ya no le quedan órdenes de este tipo, no realizará ninguna acción más durante este paso.

Continúa siguiendo el orden del turno, de forma que cada jugador resuelva una de sus órdenes de Consolidar poder y repite el proceso hasta que no quede ninguna orden de Consolidar poder sobre el tablero de juego. Después sigue con el paso "Final de fase".

Cuando un jugador resuelve una orden de Consolidar poder, retira la ficha del tablero de juego para obtener una ficha de Poder de la Reserva de Poder **más** una ficha de Poder adicional por cada icono de Poder impreso en la zona a la que estaba asignada la orden de Consolidar poder.



Icono de Poder

4. Final de fase

Todas las fichas de Apoyo y de Defensa restantes se retiran en este momento del tablero de juego, y todas las unidades en desbandada se ponen de nuevo en pie (consulta "Retiradas y desbandadas" en la página 21 para saber más sobre las unidades en desbandada). Se da la vuelta a las fichas Cuervo mensajero y Espada de acero valyrio, de forma que su cara a todo color queda boca arriba.

La fase de Acción ha finalizado. Si este fue el final de la 10.^a ronda de juego, la partida termina y se declara un vencedor. De lo contrario, la partida continúa con la siguiente ronda de juego, comenzando con una nueva fase de Poniente.

Retirar/Resolver órdenes

Cuando una ficha de Orden se resuelve normalmente o es retirada del tablero de juego por algún otro motivo, se devuelve al montón de órdenes disponibles de su Casa, lista para ser utilizada durante la siguiente fase de Planificación.

GANAR LA PARTIDA

Una partida de *Juego de Tronos: El Juego de Tablero* puede terminar de dos formas:

- ☞ La partida llega al final de la 10.^a ronda de juego.
- ☞ Inmediatamente después de que un jugador controle su séptima zona con Castillo o Fortaleza.

Cada jugador debe indicar en todo momento el número de zonas bajo su control que contengan un Castillo o una Fortaleza en el medidor de Victoria del tablero de juego.

Al final de la 10.^a ronda de juego, el jugador que esté en la posición más alta del medidor de Victoria (es decir, el que controle el mayor número de zonas con un Castillo o una Fortaleza), gana la partida. Si dos (o más) jugadores están empatados en la posición más alta, el jugador que domine el mayor número de Fortalezas será el vencedor. Si sigue habiendo empate, el jugador que esté en la posición más alta del medidor de Suministro será el vencedor. Si el empate se mantiene, el jugador que tenga más poder disponible, gana. En el poco probable caso de que el empate persista, el jugador que esté en la posición más alta del medidor del Trono de Hierro será el ganador.

EJEMPLO DE UNA ORDEN DE CONSOLIDAR PODER



Un solitario Soldado Baratheon aguanta el tipo en Rocadragón. Durante el paso "Asignar órdenes", el jugador Baratheon opta por asignar una orden de Consolidar poder a Rocadragón. Después, durante la fase de Acción, el jugador Baratheon resuelve la orden y gana dos fichas de Poder: una por la orden propiamente dicha y otra más por el icono de Poder impreso en la zona de Rocadragón. El jugador coge las dos fichas de Poder de la Reserva de Poder y las añade a su poder disponible.

Si, **en cualquier momento**, una Casa se coloca en la séptima posición del medidor de Victoria (es decir, toma el control de una zona que contenga un Castillo o una Fortaleza y que suponga su séptima zona con Castillo o Fortaleza), la partida termina inmediatamente y ese jugador es declarado vencedor.



COMBATE

Siempre que una o más unidades de un jugador se desplacen a una zona que contenga unidades de otra Casa, se producirá un combate.

El combate se resuelve comparando la Fuerza de combate total de cada uno de los bandos. El jugador vencedor será aquel que consiga reunir la Fuerza de combate más alta.

Los siguientes elementos pueden contribuir a la Fuerza de combate:

- ☞ Unidades en el combate
- ☞ Unidades de apoyo
- ☞ Orden de Defensa (sólo defensor)
- ☞ Orden de Avance (sólo atacante)
- ☞ La ficha de la Espada de acero valyrio
- ☞ Cartas de Casa
- ☞ Ficha de Guarnición (sólo defensor)

El jugador que resuelve la orden de Avance es el **atacante** (y sus unidades están *atacando*), mientras que el oponente que ocupa la zona en disputa es el **defensor** (y sus unidades están *defendiendo*). Se considera que toda unidad de apoyo (mediante la orden de Apoyo desde una zona adyacente) está *prestando apoyo* (es decir, no se considera que esté *atacando* o *defendiendo*).

El combate se resuelve siguiendo estos pasos:

1. Solicitar apoyo
2. Calcular la Fuerza de combate inicial
3. Elegir y mostrar cartas de Casa
4. Usar la Espada de acero valyrio
5. Calcular la Fuerza de combate final
6. Resolución del combate

1. Solicitar apoyo

Durante el primer paso del combate, tanto el atacante como el defensor pueden solicitar el apoyo de todas las zonas **adyacentes** a la **zona de la batalla** que contengan una orden de Apoyo.

FUERZA DE COMBATE DE LAS UNIDADES

Cada tipo de unidad aporta al combate una cantidad concreta de Fuerza de combate:



SOLDADO: Añade 1 a la Fuerza de combate.



CABALLERO: Añade 2 a la Fuerza de combate.



BARCO: Añade 1 a la Fuerza de combate.



TORRE DE ASEDIO: Añade 4 a la Fuerza de combate al atacar (o al prestar apoyo a un ataque contra) una zona que contenga un Castillo o una Fortaleza. En cualquier otro caso, añade 0 a la Fuerza de combate.

Un jugador que controle una de esas órdenes de Apoyo adyacentes puede ahora conceder (o negarse a conceder) su **Fuerza de combate de apoyo** al atacante o al defensor.

La Fuerza de combate de apoyo es la Fuerza de combate combinada de todas las unidades en la zona de apoyo.

Es posible prestar apoyo a cualquier combate adyacente, tanto si son las propias fuerzas del jugador que presta apoyo las que están involucradas en la contienda como si el combate lo están librando otros dos jugadores.

Si hay varias órdenes de Apoyo adyacentes a la zona de batalla, el apoyo debe declararse (o negarse) siguiendo el orden del turno.

Si el jugador atacante o defensor tiene órdenes de Apoyo aliadas en zonas adyacentes, puede prestarse apoyo a sí mismo (y normalmente lo hará).



EJEMPLO DE APOYO

Un ejército del jugador Tyrell formado por dos Caballeros avanza desde El Dominio hacia Aguasnegras con una orden de Avance +1. Aguasnegras contiene un Soldado Lannister y una orden Lannister de Avance -1.

En el primer paso del combate, los jugadores pueden solicitar apoyo. Hay tres órdenes de Apoyo en zonas adyacentes a Aguasnegras: Desembarco del Rey (Tyrell, un Caballero), Septo de Piedra (Lannister, un Soldado y un Caballero) y Harrenhal (Baratheon, un Caballero).

El jugador Lannister declara que se va a prestar apoyo a sí mismo desde Septo de Piedra (Fuerza de combate 3). A continuación, el jugador Baratheon anuncia que apoyará a los Lannister desde Harrenhal (Fuerza de combate 2). Por último, el jugador Tyrell declara que se va a prestar apoyo a sí mismo desde Desembarco del Rey (Fuerza de combate 2).

En este punto de la batalla, la Casa Tyrell cuenta con una Fuerza de combate de 7 (4 por los Caballeros atacantes, 2 por el apoyo de Desembarco del Rey y 1 por la orden de Avance +1). El jugador Lannister tiene una Fuerza de combate de 6 (1 por su Soldado defensor y 5 por las unidades de apoyo de Septo de Piedra y Harrenhal).



Otras reglas sobre las órdenes de Apoyo:

- ☞ Cuando un jugador concede su apoyo, su ficha de orden de Apoyo **no se retira** después del combate. Una orden de Apoyo puede prestar apoyo a cualquier número de combates adyacentes durante la misma ronda de juego.
- ☞ Una orden de Apoyo no concede ningún beneficio defensivo frente a ataques contra su propia zona (las unidades en esta zona defenderán con normalidad).
- ☞ Los jugadores atacantes o defensores pueden rechazar el apoyo.
- ☞ Los Barcos **pueden prestar apoyo a un combate adyacente en una zona de mar o en una zona de tierra**. Sin embargo, los Soldados, los Caballeros y las Torres de asedio **nunca** pueden prestar apoyo a un combate en una zona de mar.
- ☞ Las Torres de asedio sólo aportan Fuerza de combate de apoyo cuando prestan apoyo al **atacante** en una zona de batalla que contenga un Castillo o una Fortaleza.
- ☞ Un jugador que ofrezca su apoyo debe aportar toda la Fuerza de combate de una zona o no aportar nada.
- ☞ Un jugador nunca puede prestar apoyo a un oponente que esté combatiendo contra sus propias unidades.

RECORDATORIO: Sólo es posible prestar apoyo desde una zona que contenga una orden de Apoyo y que sea adyacente a la zona de batalla. No confundas la zona de batalla con la zona a la que se asignó la orden de Avance atacante (y desde la que avanzaron los atacantes).

En la barra lateral "Ejemplo de apoyo" encontrarás un detallado ejemplo de cómo funciona el apoyo durante el combate.

Después de que todas las órdenes de Apoyo adyacentes a la zona de batalla hayan prestado (o negado) su apoyo, continúa con el siguiente paso del combate.

2. Calcular la Fuerza de combate inicial

Ahora, ambos contendientes calculan y anuncian su Fuerza de combate. Este número será su **Fuerza de combate inicial** e incluye toda la Fuerza de combate que aportan las siguientes fuentes:

- ☞ Unidades atacantes/defensoras
- ☞ Bonificación de la orden de Defensa (sólo en el caso del defensor)
- ☞ Bonificación/penalización de la orden de Avance (sólo en el caso del atacante)
- ☞ Unidades de apoyo y bonificaciones de la Orden especial de Apoyo
- ☞ Ficha de Guarnición (ver página 26)

Ambos jugadores deben anunciar claramente su Fuerza de combate inicial; a continuación, el combate continúa con el paso "Elegir y mostrar cartas de Casa".

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE CASA

- NOMBRE E ILUSTRACIÓN DEL LÍDER:** La ilustración y el nombre que identifican a un personaje importante de *Canción de Hielo y Fuego*.
- FUERZA DE COMBATE:** La Fuerza de combate de una carta de Casa mostrada se añade a la Fuerza de combate del jugador que la mostró.
- HABILIDAD DE TEXTO:** La habilidad especial de la carta de Casa que puede afectar al combate o a algún otro aspecto del juego.
- ICONOS DE COMBATE:** Las cartas que no tienen habilidad de texto poseen uno o más iconos de Espada y/o Fortificación.

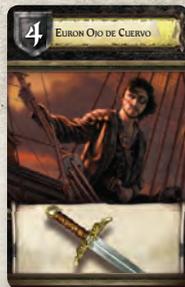


3. Elegir y mostrar cartas de Casa

Tanto el atacante como el defensor escogen ahora en secreto una carta de Casa de su mano de cartas de Casa. Cuando ambos jugadores estén listos, las dos cartas se muestran simultáneamente y las habilidades de texto de las cartas se resuelven, de haberlas.

Jugar una carta de Casa durante el combate es **obligatorio**. Tanto el atacante como el defensor *deben* jugar una carta.

El combate continúa después con el paso 4, "Usar la Espada de acero valyrio".



Una carta de Casa Greyjoy

Las cartas de Casa

Cada jugador comienza la partida con siete cartas de Casa únicas. Éstas representan a personajes que aportan sus habilidades y su fuerza al combate (puedes ver cómo es una carta de Casa en el diagrama "Descripción de una carta de Casa", más arriba).

Después de que los jugadores muestren las cartas de Casa durante un combate, las habilidades de texto de ambas cartas se resuelven inmediatamente. Algunas habilidades de texto especifican que sus efectos se implementan en un momento posterior del combate (por ejemplo, "al final del combate") pero, a menos que se indique lo contrario, implementa el efecto inmediatamente.

Hay casos en los que el orden exacto de resolución de las cartas de Casa es importante. Si se produce algún conflicto con el orden, sigue este procedimiento:

- Toda habilidad de texto tipo "Ignora" o "Cancela" se resuelve en primer lugar siguiendo el orden de los jugadores que indique el medidor del Trono de Hierro.
- Todas las demás habilidades de texto conflictivas se resuelven a continuación siguiendo el orden de los jugadores que indique el medidor del Trono de Hierro.

- Después de determinar el resultado del combate, se resuelven todas las habilidades de texto del tipo "ganar/perder este combate" siguiendo el orden de los jugadores que indique el medidor del Trono de Hierro.

La habilidad de texto de la primera carta se implementa completamente antes de la de la segunda carta.

Tras resolverse un combate, las dos cartas de Casa que se jugaron se colocan boca arriba en las pilas de descartes de sus respectivos jugadores. Mientras una carta de Casa se encuentre en la pila de descartes de un jugador, esa carta no está disponible para utilizarse en combate.

Al final de un combate, si un jugador utilizó su última carta de Casa (es decir, la séptima), éste devuelve las otras seis cartas de Casa en la pila de descartes a su mano. La última carta jugada permanece en la pila de descartes.

LOS ICONOS DE COMBATE

Algunas cartas no tienen habilidad de texto; en lugar de eso, conceden al jugador que las muestra uno o más **iconos de combate**. Existen dos iconos de combate en *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*: el icono de Espada y el icono de Fortificación.

EL ICONO DE ESPADA: Durante el paso "Resolución del combate", el jugador que ganó el combate (el **vencedor**) cuenta el número de iconos de Espada en su carta de Casa. Por cada icono de Espada, es necesario destruir una unidad enemiga en la zona de batalla (ver "Bajas" en la página 20).



EL ICONO DE FORTIFICACIÓN: Por cada icono de Fortificación en la carta de Casa del jugador derrotado, se ignora un icono de Espada del vencedor.



NOTA: Todas las cartas de Casa, tanto las disponibles como las utilizadas (descartadas) son de conocimiento público. Por tanto, todos los jugadores pueden examinar la pila de descartes o la mano de los demás jugadores en cualquier momento **excepto** durante el paso 3 del combate.

4. Usar la Espada de acero valyrio

Si el atacante o el defensor controla la ficha de la Espada de acero valyrio, ese jugador tiene ahora la opción de utilizar su habilidad para añadir un +1 a la Fuerza de combate total. Si se utiliza, gira la ficha de modo que la parte atenuada quede boca arriba para recordar que no puede usarse de nuevo esta ronda.

5. Calcular la Fuerza de combate final

Ahora, ambos bandos combinan su Fuerza de combate inicial con cualesquiera modificadores acumulados tras jugar cartas de Casa y usar la ficha de la Espada de acero valyrio. Este valor final se denomina **Fuerza de combate final** de un jugador.

A continuación se muestra un resumen de los factores que pueden contribuir a la Fuerza de combate final de cada jugador:

- ☞ La Fuerza de combate inicial*
- ☞ La Fuerza de combate y las habilidades de texto pertinentes de la carta de Casa elegida
- ☞ La bonificación +1 a la Fuerza de Combate de la Espada de acero valyrio (si está disponible y se utiliza)

**Las habilidades de texto de algunas cartas de Casa pueden hacer que se vuelva a calcular la Fuerza de combate inicial. Por ejemplo, si el texto de una carta de Casa mostrada destruye un Soldado de un oponente, la Fuerza de combate inicial de ese oponente se reduce en 1 durante este paso.*

6. Resolución del combate

El combate concluye realizando los siguientes pasos:

1. Determinar el vencedor
2. Bajas
3. Retiradas y desbandadas
4. Fin del combate

1. Determinar un vencedor

El jugador que cuente con la Fuerza de combate final más elevada gana el combate y su adversario es derrotado. Si se produce un empate con la Fuerza de combate final, el jugador con la posición más alta (más cerca de la posición "1" del medidor de los Feudos) gana el combate.

2. Bajas

Sólo el jugador derrotado sufre bajas durante el combate. Las bajas se calculan de la forma siguiente:

1. **ICONOS DE ESPADA DEL VENCEDOR:** Cuenta el número de iconos de Espada que figuran en la carta de Casa del vencedor.
2. **ICONOS DE FORTIFICACIÓN DEL JUGADOR DERROTADO:** Cuenta el número de iconos de Fortificación que figuran en la carta de Casa del jugador derrotado.

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE UN COMBATE



El jugador Tyrell hace avanzar dos unidades desde Desembarco del Rey hacia el Bosque Real. Dado que hay dos unidades Lannister en el Bosque Real, se libra un combate.

No hay ninguna orden de Apoyo adyacente, así que la Fuerza de combate inicial del jugador Lannister es 2 (dos Soldados) y la del jugador Tyrell es 3 (un Soldado y un Caballero). La orden de Avance del jugador Tyrell aportaba una modificación de +0, así que no recibe ninguna bonificación o penalización a su Fuerza de combate.

Ambos jugadores eligen en secreto y muestran una carta de Casa de sus manos. El jugador Lannister muestra "Ser Jaime Lannister", con Fuerza 2 y un icono de Espada. El jugador Tyrell muestra "Alester Florent", con Fuerza 1 y un icono de Fortificación.



Ni la Casa Lannister ni la Casa Tyrell está en posesión de la Espada de acero valyrio, así que no se añade nada a la Fuerza de combate por este factor.

Los combatientes están empatados con una Fuerza de combate final de 4. Sin embargo, el jugador Lannister ocupa una posición superior a la del Tyrell en el medidor de Feudos. Dado que la posición de una Casa en el medidor de Feudos decide el resultado de los empates durante el combate, el jugador Lannister es el vencedor.

Tras perder la batalla, es posible que el jugador Tyrell sufra bajas. Sin embargo, el único icono de Espada (el de la carta "Ser Jaime Lannister") se ve contrarrestado por el único icono de Fortificación (el de la carta "Alester Florent") del jugador Tyrell, con lo que la Casa Tyrell no sufre ninguna baja en este combate.

El jugador Tyrell debe ahora retirarse de vuelta a la zona desde la que avanzó, y por tanto retira a sus unidades hasta Desembarco del Rey, colocándolas de costado para indicar que están en desbandada.

3. EL JUGADOR DERROTADO SUFRE BAJAS: El jugador derrotado debe destruir una unidad en la zona de batalla por cada icono de Espada del jugador vencedor **menos** el número de iconos de Fortificación del jugador derrotado (si el resultado es cero o menos, el defensor no sufre baja alguna).

Cuando un jugador sufre bajas, éste decide cuáles de sus unidades serán eliminadas (a menos que la habilidad de texto de una carta de Casa mostrada indique lo contrario). Recuerda que las unidades que prestan apoyo nunca pueden elegirse como bajas en un combate.

NOTA: Cada baja sufrida destruye una sola unidad, independientemente de su Fuerza de combate, es decir, que eliminar un Caballero como baja sigue contando como **una** única baja pese a que su Fuerza de combate sea 2. Por este motivo, normalmente es mejor eliminar Soldados cuando haya bajas, si es posible.

3. Retiradas y desbandadas

Tras sufrir las bajas pertinentes, el ejército derrotado debe **retirarse** de la zona de batalla (las unidades que prestaron apoyo no se retiran).

Si fue el atacante el que perdió el combate, las unidades supervivientes deben retirarse de vuelta a la zona desde la que avanzaron.

Si fue el defensor el que perdió el combate, sus unidades supervivientes deben retirarse siguiendo estas reglas:

- ☞ Las unidades que se retiran deben desplazarse a una **zona adyacente vacía** (es decir, que no contenga unidades enemigas ni fichas de Poder enemigas) o a una **zona aliada** (una zona que contenga unidades aliadas y/o una ficha de Poder aliada).
- ☞ Las unidades que se retiran deben retirarse todas a la misma zona.
- ☞ Las unidades que se retiran **nunca** pueden retirarse a la zona desde la que avanzaron las unidades atacantes, incluso si dicha zona está vacía.
- ☞ Un jugador no puede retirar sus unidades defensoras a una zona que contenga unidades aliadas **si al hacerlo excede su límite de Suministro**. Si la única opción del jugador es retirarse a una zona de estas características, primero debe destruir tantas unidades en retirada como sea necesario para satisfacer su límite de Suministro tras retirarse a esa zona. Después de asumir esas pérdidas, podrá retirar el resto de las unidades.
- ☞ Si no hubiera ninguna zona legal a la que retirarse, todas las unidades en retirada son destruidas.
- ☞ Los Soldados y los Caballeros no pueden retirarse a una zona de mar o a un puerto, y los Barcos nunca pueden retirarse a una zona de tierra.

Después de retirarse, las unidades en retirada se colocan de costado para indicar que **están en desbandada**. Las unidades en desbandada no aportan Fuerza de combate, pero siguen contando para el límite de Suministro del jugador. Si una unidad en desbandada es obligada a retirarse, ésta es destruida. Las unidades en desbandada nunca pueden elegirse como bajas en un combate y no pueden moverse, incluso aunque se resuelva una ficha de orden de Avance en su nueva zona.

OTRAS REGLAS SOBRE LAS RETIRADAS

- ☞ Un jugador **puede usar transporte marítimo** para retirar sus unidades (consulta las reglas sobre transporte marítimo en la página 23).

EJEMPLO DE RETIRADA Y DESBANDADA

El jugador Baratheon acaba de atacar y ha derrotado al jugador Tyrell en el Bosque Real. La Casa Tyrell ha sufrido las bajas correspondientes y debe retirarse.

1. El jugador Tyrell decide retirar su Caballero superviviente a Bastión de Tormentas (que contiene otro Soldado Tyrell). El Caballero en retirada se coloca de costado para indicar que está en desbandada.
2. Más tarde, durante la misma ronda de juego, la Casa Baratheon ataca Bastión de Tormentas con dos Caballeros desde Sendahueso. En este combate, el jugador Tyrell contará con una Fuerza de combate inicial de 1 (la del Soldado), ya que el Caballero en desbandada no aporta Fuerza de combate. Si la Casa Tyrell pierde este combate, el Caballero en desbandada será destruido automáticamente, ya que las unidades en desbandada no pueden retirarse.



- ☞ Las Torres de asedio no se pueden retirar. Si una Torre de asedio es obligada a retirarse, es destruida.

4. Fin del combate

Una vez concluido el combate, retira del tablero de juego la ficha de orden de Avance del jugador atacante.

Si el atacante resultó vencedor, retira cualquier ficha de Orden que el defensor hubiera asignado a la zona de batalla (de haberla) así como cualquier ficha de Poder que haya en la zona (podría haber una si el jugador defensor hubiera establecido el control sobre esa zona anteriormente; consulta la página 24).

Si fue el defensor quien venció, las fichas de Orden y de Poder del jugador defensor en la zona (de haberlas) no se ven afectadas.

Las dos cartas de Casa jugadas durante el combate se descartan a la pila de descartes del jugador correspondiente y el paso "Resolver las órdenes de Avance" de la fase de Acción sigue su curso.

OTRAS REGLAS

LAS ÓRDENES ESPECIALES

Además de las 10 fichas de Orden normales, cada Casa dispone también de cinco fichas de Orden especial. Un jugador puede utilizar tantas fichas de Orden normales como desee (de las 10 que tiene) durante la fase de Planificación, pero sólo puede utilizar un número de fichas de Orden especial igual al número de estrellas impreso junto a su posición en el medidor de la Corte del Rey.

Por ejemplo, en una partida de cinco o seis jugadores, el jugador en la posición más alta en el medidor de la Corte del Rey puede usar hasta tres fichas de Orden especial por ronda de juego, mientras que el jugador en la cuarta posición sólo podrá usar una única Orden especial, etc.

Las habilidades de las órdenes especiales se describen a continuación:



DEFENSA +2: Concede al jugador defensor en esta zona un +2 a su Fuerza de combate.



AVANCE +1: Concede un +1 a la Fuerza de combate del atacante cuando se inicia un combate como consecuencia de esta Orden especial de Avance.



APOYO +1: Concede un +1 a la Fuerza de combate de apoyo prestada desde esta zona.



INCURSIÓN: Esta ficha puede utilizarse como una orden de Incursión normal o bien resolverse para retirar una orden de Defensa adyacente (ambas fichas se retiran).



CONSOLIDAR PODER: Esta ficha puede utilizarse como una ficha de orden de Consolidar poder normal o bien para iniciar un reclutamiento en esta zona siguiendo las reglas de reclutamiento descritas en la página 9. **El reclutamiento sólo tiene lugar en la zona a la que se asignó la Orden especial de Consolidar poder.** Si no hay un Castillo o una Fortaleza en la zona asignada, no se podrá reclutar.

Aunque las órdenes especiales son claramente mejores que sus equivalentes normales, cuentan además con una sutil ventaja: disponer de tres fichas del mismo tipo de orden (en vez de dos) puede resultar tremendamente útil para muchas estrategias (como lanzar un ataque masivo, acumular poder rápidamente, etc.).

ATAQUES DE LOS SALVAJES

En el helado norte, un ejército de bárbaros Salvajes se está reuniendo para invadir Poniente. La ancestral orden de la Guardia de la Noche protege el gigantesco Muro que defiende a los reinos de estos peligros (y de otros aún más insidiosos). Sin embargo, la

fuerza de la Guardia de la Noche se vendrá abajo sin el apoyo de las grandes Casas.



En *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, existen dos eventos que pueden provocar un ataque de los Salvajes durante la fase de Poniente. Estos son:

- ♣ La ficha de Amenaza de los Salvajes llega al "12" en el medidor de los Salvajes
- ♣ Se roba y se resuelve una carta de Poniente "Ataque de los Salvajes"

La Amenaza de los Salvajes

En los tres mazos de Poniente (I, II y III), algunas cartas llevan impreso un icono de los Salvajes. Por cada una de estas cartas de Poniente, la ficha de Amenaza de los Salvajes avanza un espacio en el medidor de



Icono de los Salvajes

los Salvajes (de esta forma, es posible que la ficha de Amenaza de los Salvajes avance hasta tres veces durante la misma fase de Poniente).

Un ataque de los Salvajes se resuelve siguiendo estos pasos:

- 1. DETERMINAR LA FUERZA DE LOS SALVAJES:** Comprueba la posición actual de la ficha de Amenaza de los Salvajes. El número impreso en esa posición es la fuerza del ataque de los Salvajes.
- 2. APOSTAR PODER:** Cada jugador esconde su poder disponible tras la pantalla del jugador y después apuesta en secreto una cantidad de fichas de Poder (de su poder disponible), guardándolas en el puño.
- 3. CALCULAR LA FUERZA DE LA GUARDIA DE LA NOCHE:** Una vez que todos los jugadores hayan realizado su apuesta secreta, todas las apuestas se revelan simultáneamente. Suma el poder total apostado por todos los jugadores para determinar la fuerza de la Guardia de la Noche.
- 4. DETERMINA EL RESULTADO:** Si la fuerza de la Guardia de la Noche iguala o supera la fuerza de los Salvajes, el ataque de los Salvajes ha sido rechazado.

Si la fuerza de los Salvajes supera la fuerza de la Guardia de la Noche, los Salvajes vencen. Los jugadores deberán resolver entonces las "Consecuencias de un ataque de los Salvajes" tal como se describe más adelante.

5. **AJUSTAR EL MEDIDOR DE LOS SALVAJES:** Si la Guardia de la Noche se hace con la victoria, devuelve la ficha de Amenaza de los Salvajes a la posición "0" del medidor de los Salvajes. Sin embargo, si los Salvajes vencen, la ficha de Amenaza de los Salvajes sólo retrocede dos posiciones (hasta un mínimo de "0").

6. **DESCARTAR PODER:** Todas las fichas de Poder apostadas por los jugadores, independientemente de si han ganado o perdido, se descartan a la Reserva de Poder.

Consecuencias de un ataque de los Salvajes

Tras determinarse el resultado de un ataque de los Salvajes (durante el paso 4; ver más arriba), los jugadores deben afrontar las consecuencias del éxito o del fracaso de la siguiente manera:



1. **MOSTRAR UNA CARTA DE LOS SALVAJES:** Roba la carta superior del mazo de los Salvajes para determinar la recompensa o la penalización que recibirán los jugadores.

2. **RESOLVER LA CARTA DE LOS SALVAJES:** Si la Guardia de la Noche consiguió derrotar a los Salvajes, el jugador que apostó la mayor cantidad de Poder recibirá la recompensa indicada en la sección "Victoria de la Guardia de la Noche" de la carta.

Si los Salvajes resultan vencedores, el jugador que apostó la menor cantidad de Poder sufrirá una grave penalización, mientras que los demás jugadores recibirán una penalización menor. Tanto las penalizaciones graves como las menores se describen en la sección "Victoria de los Salvajes" de la carta de los Salvajes.

3. **ENTERRAR LA CARTA DE LOS SALVAJES:** Coloca la carta de los Salvajes usada boca abajo en la parte inferior del mazo de los Salvajes.

Al igual que en otras situaciones que se producen en una partida de *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, el resultado de los empates al apostar lo decide el poseedor de la ficha del Trono de Hierro. Por ejemplo, si hay un empate por la apuesta más baja entre dos jugadores, el poseedor de la ficha del Trono de Hierro decidirá cuál de esos dos jugadores es el menor postor.

El ataque de los Salvajes se da por concluido y la partida continúa.

NOTA: En algunos casos poco frecuentes es posible que los Salvajes ataquen dos veces durante la misma fase de Poniente. Esta situación se produciría si se robaran los suficientes iconos de los Salvajes de forma que la ficha de Amenaza de los Salvajes llegase a la posición "12" del medidor de los Salvajes y también se mostrase la carta de Poniente "Ataque de los Salvajes".

TRANSPORTE MARÍTIMO

El uso de embarcaciones para transportar unidades terrestres es un aspecto muy importante en *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, ya que permite a Caballeros, Soldados y Torres de asedio aprovecharse de los mares para viajar mucho más rápido de lo que lo harían a pie.

EJEMPLO DE TRANSPORTE MARÍTIMO



El jugador Tyrell tiene un Barco en los Estrechos Redwyne, un barco en el Mar del Verano Occidental y un Barco en el Mar del Verano Oriental. Como estas zonas son adyacentes y consecutivas, cualquier unidad Tyrell en Altojardín puede, con una sola orden de Avance, moverse directamente hasta Lanza del Sol (o hasta cualquier otra zona costera adyacente a los Barcos).

Dos zonas de tierra cualesquiera se consideran adyacentes en lo que respecta a avances y retiradas cuando están conectadas por zonas de mar consecutivas (o una única zona de mar) y cada una contiene uno o más Barcos aliados. En otras palabras, los Barcos en zonas de mar adyacentes consecutivas forman un "puente" directo que permite a Caballeros, Soldados y Torres de asedio desplazarse directamente desde una zona costera a otra zona costera en un solo movimiento.

No hay límite al número de veces que un jugador puede usar el mismo Barco (o Barcos) para transporte marítimo en una ronda. Incluso es posible usar el mismo Barco (o Barcos) varias veces durante la misma orden de Avance, transportando unidades desde la zona a la que se asignó la orden de Avance a varios destinos. No obstante, un jugador nunca puede usar los Barcos de otra Casa como medios de transporte, ni siquiera aunque esa Casa le dé permiso.

OTRAS REGLAS SOBRE EL TRANSPORTE MARÍTIMO

- Los Barcos pueden ofrecer transporte marítimo independientemente del tipo de ficha de Orden asignado actualmente a su zona de mar.
- Un Barco en desbandada puede usarse para transportar unidades.
- Mediante el transporte marítimo, los Soldados, Caballeros y Torres de asedio pueden avanzar hacia territorio enemigo e iniciar combate allí (recuerda eso sí que sólo se puede iniciar un combate por cada orden de Avance).
- Los Barcos no pueden moverse utilizando transporte marítimo.
- Aunque las zonas de tierras conectadas mediante transporte marítimo se consideran adyacentes en lo que respecta a avances y retiradas, no se consideran adyacentes para ningún otro fin (incluyendo prestar apoyo y realizar incursiones).

CONTROLAR ZONAS

Se dice que una Casa **controla** una zona de tierra cuando tiene al menos un Soldado, un Caballero o una Torre de asedio en dicha zona o si previamente ha **establecido el control** sobre la misma colocando en ella una ficha de Poder (ver a continuación).

Establecer el control sobre una zona

Si un jugador desocupa una zona de tierra, llevándose a todas sus unidades, perderá los beneficios obtenidos por controlar esa zona a menos que decida **establecer el control**.

Cuando una Casa desocupa una zona de tierra (es decir, todas las unidades en ella la abandonan durante una orden de Avance), la Casa puede optar por establecer el control colocando una ficha de Poder de su poder disponible sobre la zona desocupada (una Casa nunca puede establecer el control sobre una zona de mar). Una vez colocada sobre el tablero de juego, esta ficha de Poder representa el apoyo de los nobles locales así como las inversiones en guardias, recaudadores de impuestos y burócratas leales a la Casa que tiene el control.

Si alguna unidad aliada entra en esa zona de nuevo, la ficha de Control permanecerá en la zona (y seguirá estableciendo el control si la zona vuelve a quedar desocupada).

Si un jugador deja una zona desocupada antes de iniciar un combate, debe decidir si quiere o no establecer el control sobre la zona desocupada *antes* de que comience el combate.

Una ficha de Poder que se encuentre sobre el tablero de juego volverá a la Reserva de Poder sólo después de que un oponente tome el control de la zona en la que esté. Avanzar a una zona que tan sólo contenga una ficha de Poder de un oponente (es decir, en la que no haya unidades enemigas) no conlleva ningún combate, y la ficha de Poder se descarta a la Reserva de Poder.

Las fichas de Poder no ayudan al defensor durante el combate, ni tampoco cuentan como "iconos de Poder" impresos en el tablero de juego (por tanto, no interactúan con las fichas de Consolidar poder o la carta de Poniente "Juego de Tronos").

Sólo puede haber una única ficha de Poder en una zona en un momento dado.

Si un jugador no tiene poder disponible, no podrá establecer el control.

IMPORTANTE: Un jugador sólo puede establecer el control cuando desocupa una zona con una orden de Avance. Otros eventos que puedan dejar una zona desocupada (como los efectos negativos de una victoria de los Salvajes) no permiten al jugador establecer el control después de que la última unidad sea destruida.

Controlar zonas de origen

Cada Casa cuenta con una zona de origen marcada con el escudo de su Casa (impreso directamente en el tablero de juego). Desde el comienzo de la partida, se considera que una Casa ha establecido el control sobre su propia zona de origen, lo que significa que el escudo de Casa impreso actúa como una ficha de Poder que no puede ser eliminada.

Los jugadores pueden controlar zonas de origen enemigas de dos formas: a) manteniendo unidades aliadas en esas zonas, o b) estableciendo el control sobre la zona de origen enemiga. Cuando se establece el control sobre una zona de origen enemiga, la ficha de Poder aliada se coloca directamente sobre el escudo impreso de la Casa enemiga.

Si un jugador no puede o decide no colocar una ficha de Poder cuando desocupe la zona de origen de un oponente, el control de esa zona de origen vuelve inmediatamente a su Casa original.

RECORDATORIO: Un enemigo que se retira no puede retirarse a una zona que contenga una ficha de Poder enemiga.

ALIANZAS

Los jugadores son siempre libres, en cualquier fase y en cualquier momento, de hacer promesas y buscar alianzas con otras Casas. No obstante, las promesas y las alianzas no son vinculantes y pueden romperse por **cualquier** motivo. Ni siquiera el aliado más devoto puede estar seguro al 100% de las buenas intenciones de sus camaradas. Después de todo, en el Trono de Hierro sólo hay sitio para uno.

Hay tres reglas estrictas que dictan lo que los jugadores intrigantes tienen permitido hacer:

- ✧ Los jugadores nunca pueden enseñar a otros jugadores (ni públicamente ni en secreto) ninguna de las fichas de Orden asignada. Un jugador tampoco puede mostrar las fichas de Orden *sin usar* a otros jugadores durante la fase de Planificación (de forma que los demás pudieran averiguar, por deducción o cálculo, qué órdenes ha asignado al tablero de juego).
- ✧ Un jugador no puede dar o donar a otro jugador ningún elemento del juego, como fichas de Poder, fichas de Dominación, fichas de Orden, cartas de Casa, etc., ni tampoco sobornarle con estos elementos.
- ✧ Las apuestas siempre deben hacerse en secreto. Un jugador no puede enseñarle su apuesta a ninguno de sus oponentes antes de mostrarla.



PUERTOS



Los puertos actúan como una zona especial entre las zonas de tierra y de mar que conectan. Sólo el jugador que controle la zona de tierra conectada puede usar el puerto conectado; a este jugador se le considera el “propietario” del puerto.

Uso de los puertos

Las zonas portuarias sólo pueden ser ocupadas por Barcos. Varios Barcos ocupando un puerto se consideran un ejército y deben satisfacer los límites de Suministro. Además de las restricciones normales de los ejércitos, **un puerto nunca puede contener más de tres Barcos al mismo tiempo.**

Si la zona de tierra conectada al puerto recluta nuevas unidades, el jugador deberá reclutar los Barcos directamente en el puerto o en la zona de mar adyacente.

Un jugador puede reclutar Barcos en un puerto conectado, incluso si la zona de mar conectada está ocupada por uno o más Barcos enemigos. De hecho, la capacidad de reclutar Barcos en un puerto, incluso si la zona de mar conectada está ocupada por unidades enemigas es la capacidad más importante de los puertos.

Órdenes en los puertos

Al igual que ocurre con las unidades en zonas normales, los Barcos en una zona portuaria deben recibir una ficha de Orden durante el paso “Asignar órdenes” de la fase de Planificación. Aunque es posible colocar órdenes de Defensa en un puerto, éstas no tendrán efecto alguno, ya no que no es posible atacar puertos directamente.

Otras reglas sobre puertos

Los Barcos pueden avanzar desde una zona de mar adyacente hacia un puerto aliado, o bien avanzar desde un puerto hacia una zona de mar adyacente. **No obstante, los Barcos nunca pueden avanzar hacia un puerto controlado por otro jugador.**

- Los Barcos en un puerto pueden prestar apoyo en un combate que tenga lugar en la zona de mar adyacente, pero nunca pueden prestar apoyo a un combate en ninguna zona de tierra adyacente (ni siquiera si tiene lugar en la zona de tierra a la que está conectado el puerto). Los Barcos en un puerto no aportan Fuerza de combate defensiva a un combate que se libere en la zona de tierra a la que está conectado el puerto.
- Los Barcos en un puerto pueden realizar incursiones contra la zona de mar adyacente, pero no contra ninguna zona de tierra adyacente.
- Los Barcos en una zona de mar adyacente pueden hacer una incursión contra un puerto. Sin embargo, las unidades enemigas en zonas de tierra adyacentes **no** pueden emprender una incursión contra un puerto.
- Si, durante el paso “Resolver las órdenes de Consolidar poder” de la fase de Acción, hay Barcos enemigos en la zona de mar conectada a un puerto, toda orden de Consolidar poder asignada al puerto se retira sin ningún efecto. En cualquier otro caso, una orden de Consolidar poder en un puerto se resuelve con normalidad (como si se encontrase en una zona de tierra sin iconos de Poder).
- No es posible usar una Orden especial de Consolidar poder para reclutar unidades si se coloca en un puerto, pero sí puede usarse para ganar poder de la forma normal (teniendo en cuenta lo expuesto en el punto anterior).

Tomar el control de puertos enemigos

Si un jugador ataca con éxito y toma el control de la zona de tierra conectada a un puerto de otro jugador, el jugador vencedor puede sustituir inmediatamente tantos Barcos enemigos como quiera situados en el puerto por el mismo número de Barcos aliados disponibles (o por tantos como tenga disponibles, tantos como quiera, o tantos como le permita su límite de Suministro). Los Barcos enemigos que sobren serán retirados del tablero de juego.

Comercio con las Ciudades Libres

Cuando se resuelve la carta de Poniente “Juego de Tronos” durante la fase de Poniente, además de ganar poder por cada icono de Poder, los jugadores reciben una ficha de Poder por cada puerto aliado que contenga al menos un Barco aliado, siempre que la zona de mar conectada al puerto no contenga Barcos enemigos.

EJEMPLO DE USO DE LOS PUERTOS

Durante la fase de Poniente se robó una carta de Poniente “Reclutamiento”. El jugador Martell es el primero según el orden del turno y por tanto recluta unidades en primer lugar.

El jugador Martell utiliza los 2 puntos de reclutamiento que le suministra Lanza del Sol para reclutar un Soldado y un Barco. Decide colocar el Barco en el puerto de Lanza del Sol (también podría haberlo colocado en el Mar de Dorne, pero no en el Mar del Verano Oriental, ocupado por la Casa Tyrell).

Más tarde, durante la fase de Planificación, el jugador Martell asigna una orden de Incursión al puerto de Lanza del Sol. En la fase de Acción, ejecuta la orden para cancelar una orden de Apoyo asignada al Mar del Verano Oriental.



FICHAS DE FUERZA NEUTRAL



Las fichas de Fuerza neutral representan la resistencia de las Casas independientes que se niegan a someterse a las maquinaciones de los jugadores. Las Fuerzas neutrales se colocan sobre el tablero durante la preparación.

Los jugadores pueden hacer avanzar sus unidades a una zona ocupada por una Fuerza neutral para acabar con la Fuerza neutral y controlar la zona. Sin embargo, esto sólo puede intentarse si el jugador que avanza cuenta con la Fuerza de combate suficiente para derrotar a la Fuerza neutral.

Destruir una Fuerza neutral

Para destruir una Fuerza neutral y tomar el control de su zona, un jugador que avanza debe **igualar o superar** el valor de resistencia impreso en la ficha de Fuerza neutral mediante la combinación de los siguientes factores de Fuerza de combate:

- ☞ Cuenta la Fuerza de combate de las unidades que avanzan (las Torres de asedio contribuyen con su Fuerza de combate si la zona de la Fuerza neutral contiene un Castillo o una Fortaleza).
- ☞ No se juegan cartas de Casa.
- ☞ Se aplica la bonificación (o penalización) de la orden de Avance.
- ☞ El jugador atacante **puede recibir apoyo** contra la Fuerza neutral desde las zonas adyacentes (como si de un combate se tratase).
- ☞ **No se puede usar la Espada de acero valyrio para recibir una bonificación de +1.**

Si la Fuerza de combate del jugador que avanza iguala o supera el valor de resistencia de la Fuerza neutral, la ficha es destruida y se retira de la partida. El jugador que avanza desplaza sus unidades a la zona de forma normal.

Avanzar contra una Fuerza neutral gasta el ataque que permite la orden de Avance.

La mayoría de las fichas de Fuerza neutral usadas en las partidas de tres jugadores muestran un “~” en lugar de un valor de resistencia. Esto representa zonas infranqueables a las que no es posible acceder. Por tanto, las zonas que contengan alguna de estas fichas quedarán fuera del alcance de todos los jugadores durante la partida.



GUARNICIONES

Las Guarniciones son fichas especiales que conceden una defensa adicional a la zona de origen de cada Casa.



ATAQUE A UNA FUERZA NEUTRAL

El jugador Tyrell desea avanzar hacia Lanza del Sol desde Palosanto. Sin embargo, Lanza del Sol contiene una ficha de Fuerza neutral con un valor de resistencia de 5.

El ejército Tyrell consta de 1 Caballero y 1 Soldado, y está utilizando la Orden especial de Avance +1, con lo que el jugador Tyrell cuenta con una Fuerza de combate de 4. Para aumentarla a 5, el jugador Tyrell recurre a su orden de Apoyo en el Mar de Dorne, desde donde un Barco le concede una Fuerza de combate de apoyo de 1.

Dado que la Fuerza de combate del ejército Tyrell (5, contando el apoyo) es ahora igual al valor de resistencia de la ficha de Fuerza neutral Lanza del Sol es destruida. A continuación, el jugador Tyrell desplaza a su ejército hasta Lanza del Sol.



Cada Casa comienza la partida con una ficha de Guarnición sobre su zona de origen. Las Guarniciones no son unidades, así que no cuentan para el límite de Suministro y nunca se les puede asignar órdenes.

Si una zona de origen que contiene una Guarnición es atacada, la fuerza de la Guarnición (el valor impreso en la ficha) se añade a la Fuerza de combate inicial del defensor (ver página 17). Si no hubiera unidades defendiendo una zona con una ficha de Guarnición, el **combate se libraría igualmente** y de la forma habitual *como si* la Guarnición fuese una unidad.

Si una Guarnición es derrotada en combate (tanto si defendía en solitario como si lo hacía junto con otras unidades aliadas), ésta se retira permanentemente de la partida, independientemente del número de iconos de Espada o Fortificación presentes en las cartas de Casa que se jugaran durante el combate.

Los jugadores no pueden asignar órdenes a una zona que sólo contenga una Guarnición. La fuerza de una Guarnición sólo se utiliza cuando su zona es atacada, y no contribuye a ningún otro propósito o acción. Las Guarniciones son fuerzas exclusivamente defensivas.

Las Guarniciones son inmunes al efecto de los iconos de Cráneo impresos en las cartas de Avatares de la guerra (ver página 29).

ELEMENTOS DISTINTIVOS DEL TABLERO DE JUEGO

Aunque el tablero de juego se compone principalmente de zonas de tierra y de mar, también incluye tres elementos distintivos especiales que requieren una explicación adicional:

RÍOS: Estas barreras fluviales impiden el movimiento entre las zonas de tierra que dividen. En otras palabras, se considera que dos zonas de tierra separadas por un río no son adyacentes para ningún fin (avanzar, prestar apoyo, incursiones, etc.).



PUNTES: Como excepción a la regla anterior sobre los ríos, dos zonas separadas por un río y unidas por un puente sí se consideran adyacentes a todos los efectos.



ZONAS DE ISLAS: Rocadragón, Pyke y El Rejo son tres zonas de tierra especiales, ya que están completamente rodeadas por zonas de mar. Pese a este hecho, se consideran zonas de tierra, y deben seguir todas las reglas normales para las zonas de tierra.



No obstante, debido a su condición especial de islas, los Soldados, los Caballeros y las Torres de asedio deben utilizar transporte marítimo para desplazarse desde y hasta estas zonas.

Las demás islas pequeñas del tablero de juego (las que no tienen un borde blanco) sólo cumplen una función estética y no son verdaderas zonas de juego.

AJUSTAR LOS MEDIDORES DE INFLUENCIA

Existen algunas cartas (como la carta de Casa "Doran Martell" o la carta de los Salvajes "Un Rey más allá del Muro") que obligan a las fichas de Influencia a cambiar de posición en los medidores de Influencia en un momento distinto al normal, durante las apuestas que tienen lugar cuando se muestra la carta de Poniente "Choque de Reyes".

Siempre que la posición de un jugador cambie en un medidor de Influencia debido a una circunstancia especial como las mencionadas, los demás jugadores deberán ajustar las suyas según corresponda. *Por ejemplo, si el efecto requiere que un jugador avance hasta la posición más alta (la posición "1"), el jugador que actualmente esté en esa posición debe retroceder hasta la posición "2", etc.* Si debido a un cambio de este tipo un jugador pierde la posición "1" en algún medidor, ese jugador deberá entregarle **inmediatamente** la ficha de Dominación correspondiente (en el estado en el que se encuentre, usada o disponible) al jugador que haya pasado a ocupar la posición "1". Un cambio de este tipo en el medidor de la Corte del Rey no afecta a las órdenes especiales que ya hayan sido asignadas legalmente al tablero, pero sí puede limitar o aumentar su disponibilidad durante la siguiente fase de Planificación.



INFORMACIÓN OCULTA

Cada jugador cuenta con una pantalla del jugador que le permite ocultar ciertos componentes del juego de las miradas de los demás jugadores.

Desde el principio de la partida, los jugadores siempre deberían guardar sus fichas de Orden sin usar detrás de las pantallas.

Las fichas de poder disponible de los jugadores deben estar siempre a la vista de todos salvo justo antes de realizar una apuesta.

Cuando durante la partida se pida a los jugadores que apuesten (por ejemplo, por las posiciones en los medidores de Influencia o para rechazar un ataque de los Salvajes), se recomienda que todos los jugadores digan cuánto poder disponible tienen en total; a continuación, moverán temporalmente sus fichas de poder disponible tras la pantalla del jugador antes de elegir su apuesta en secreto.

Las fichas de Poder disponibles ocultas de esta forma permanecen detrás de las pantallas de los jugadores mientras duren las apuestas. Al final de las apuestas, las fichas de Poder disponibles deberán ponerse de nuevo a la vista de todos los jugadores.

Los contenidos de la pila de descartes de las cartas de Casa y la mano de cartas de Casa de los jugadores son siempre de conocimiento público *excepto* cuando los jugadores estén eligiendo cartas de Casa durante el paso 3 del combate.

CÓMO JUGAR CON MENOS DE SEIS JUGADORES

Partidas de cinco jugadores

En una partida de cinco jugadores, la Casa Martell no puede ser elegida como la Casa de un jugador.

Durante la preparación de una partida de cinco jugadores, coloca sobre el tablero de juego las 9 fichas de Fuerza neutral marcadas con los intervalos de número de jugadores "4-6" y "4-5" de forma que el nombre impreso en cada ficha de Fuerza neutral se corresponda con la zona del mapa del mismo nombre. Asegúrate de que todas las fichas de Fuerza neutral se colocan con el intervalo de número de jugadores correcto boca arriba.

Partidas de cuatro jugadores

En una partida de cuatro jugadores, la Casa Martell y la Casa Tyrell no pueden ser elegidas como Casas de los jugadores.

Durante la preparación de una partida de cuatro jugadores, coloca sobre el tablero de juego las 12 fichas de Fuerza neutral marcadas con los intervalos de número de jugadores "4-6", "4-5" y "4" de forma que el nombre impreso en cada ficha de Fuerza neutral se corresponda con la zona del mapa del mismo nombre. Asegúrate de que todas las fichas de Fuerza neutral se colocan con el intervalo de número de jugadores correcto boca arriba.

A continuación, coloca el suplemento para la Corte del Rey sobre el medidor de Influencia de la Corte del Rey de forma que cubra las primeras cuatro posiciones (consulta el diagrama).

Partidas de tres jugadores

En una partida de tres jugadores, la Casa Martell, la Casa Tyrell y la Casa Greyjoy no pueden ser elegidas como Casas de los jugadores.

Durante la preparación de una partida de tres jugadores, coloca sobre el tablero de juego las 14 fichas de Fuerza neutral marcadas con el intervalo de número de jugadores "3" de forma que el nombre impreso en cada ficha de Fuerza neutral se corresponda con la zona del mapa del mismo nombre. Asegúrate de que todas las fichas de Fuerza neutral se colocan con el intervalo de número de jugadores correcto boca arriba.

A continuación, coloca el suplemento para la Corte del Rey sobre el medidor de Influencia de la Corte del Rey de forma que cubra las primeras cuatro posiciones (consulta el diagrama).

CINCO JUGADORES



CUATRO JUGADORES



Suplemento para la Corte del Rey



TRES JUGADORES



Suplemento para la Corte del Rey



AVATARES DE LA GUERRA

Avatares de la guerra es un módulo opcional para *Juego de Tronos: El Juego de Tablero* que añade un elemento de impredecibilidad y riesgo al combate. Este riesgo adicional puede conseguir que las negociaciones sean aún más vitales y que obtener apoyos durante el combate resulte todavía más importante. Los Avatares de la guerra aportan un mayor dramatismo al combate (y provocan más bajas), dando lugar a estrategias totalmente nuevas para tu experiencia con *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*.

Antes de la partida, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre si van a usar o no esta opción. Si deciden utilizarla, baraja todas las cartas de Avatares de la guerra para formar un mazo y colócalo junto al tablero de juego durante la preparación.

Avatares de la guerra modifica el combate de las siguientes formas:

- 1. ROBAR CARTAS DE AVATARES DE LA GUERRA:** Tras elegir y mostrar las cartas de Casa, el jugador atacante y el jugador defensor roban cada uno una carta de Avatares de la guerra de la parte superior del mazo y la examinan en secreto.



- 2. USAR LA ESPADA DE ACERO VALYRIO:** Antes de mostrar las dos cartas de Avatares de la guerra, si el jugador atacante o el jugador defensor controla la ficha de la Espada de acero valyrio, éste puede usarla para descartar la primera carta de Avatares de la guerra que robó y a continuación robar otra para sustituirla. Debe quedarse con la nueva carta de Avatares de la guerra que robe. A continuación, debe darle la vuelta a la ficha de la Espada de acero valyrio, mostrando su cara atenuada, para indicar que ya ha sido utilizada esta ronda de juego.

- 3. REVELAR LAS CARTAS DE AVATARES DE LA GUERRA:** Cada jugador muestra su carta de Avatares de la guerra, añadiendo el modificador de Fuerza de combate indicado (el número en el escudo) a su Fuerza de combate actual.



Se añade a la Fuerza de combate

Se añade a los iconos de la carta de Casa

- 4. MODIFICAR LAS BAJAS:** A continuación, cada jugador añade los iconos de Espada o Fortificación que muestre su carta de Avatares de la guerra a su carta de Casa (como si esos iconos estuvieran impresos en la carta de Casa que ha jugado).

Tras resolver las bajas debidas a los iconos de Espada, los jugadores resuelven los iconos de Cráneo impresos en las cartas de Avatares de la guerra robadas de la siguiente forma:



Icono de Cráneo

Si la carta de Avatares de la guerra de un jugador muestra un icono de Cráneo, el jugador oponente deberá sufrir una baja independientemente de qué jugador haya salido victorioso del combate.

Esta baja se añade a cualesquiera otras bajas sufridas durante el combate y no puede ser evitada con iconos de Fortificación. La retirada de esta baja sigue todas las demás reglas y restricciones descritas en la página 21.



CRÉDITOS

Basado en la novelas de la saga *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin.

DISEÑO DEL JUEGO: Christian T. Petersen

DESARROLLO ADICIONAL DEL JUEGO: Corey Konieczka, Jason Walden y Kevin Wilson

PRODUCTOR: Jason Walden

REDACCIÓN DE LAS REGLAS: Christian T. Petersen y Jason Walden

EDICIÓN Y CORRECCIÓN: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith y Anton Torres

DISEÑO GRÁFICO: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg y Michael Silsby

ILUSTRACIÓN DE LA CUBIERTA: Tomasz Jedruszek

ILUSTRACIÓN DEL MAPA: Henning Ludvigsen

ILUSTRACIONES INTERIORES: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hryniewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuey, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve y Doug Williams

Las ilustraciones de las cartas *Sandor Clegane*, *Melisandre*, *Eddard Stark* y *Loras Tyrell* son © Michael Komarck.

FOTOGRAFÍAS DE FIGURAS E IMÁGENES EN 3D: Jason Beaudoin

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Zoë Robinson

COORDINADOR DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Andrew Navaro

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO: Brian Schomburg

COORDINADORA DE LICENCIAS DE FFG: Deb Beck

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN: Eric Knight

DISEÑADOR JEFE: Corey Konieczka

PRODUCTOR JEFE: Michael Hurley

EDITOR: Christian T. Petersen

PRUEBAS DE JUEGO: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudrey, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin

Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang y Jamie Zephyr

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Daniel y Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R. R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass y Mike Zebrowski

Créditos de la edición en español

TRADUCCIÓN: Marino Santirso Ruiz

EDICIÓN: Darío Aguilar Pereira

MAQUETACIÓN: Edge Studio

EDITOR: Jose M. Rey

Los nombres, descripciones y representaciones utilizados en este juego derivan de obras propiedad de George R. R. Martin y no pueden utilizarse o reutilizarse sin su permiso.

Visítanos en la web:

WWW.EDGEENT.COM

© 2013 George R.R. Martin, © 2013 Fantasy Flight Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin autorización explícita por escrito. *Canción de Hielo y Fuego* © 2013, usado con licencia. *Juego de Tronos: El Juego de Tablero*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. La dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en exclusiva en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes finales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA MENORES DE 14 AÑOS.



REFERENCIA DE LAS CARTAS DE PONIENTE



Se Acerca el Invierno

Baraja este mazo de Poniente (incluyendo esta carta) y roba otra carta. Resuelve esa carta, incluyendo los iconos de los Salvajes, de haberlos. Repite el proceso si se vuelve a robar "Se Acerca el Invierno".



Últimos Días del Verano

No ocurre nada. Resuelve la siguiente carta de Poniente.



Reclutamiento

Seguindo el orden del turno, los jugadores reclutan nuevas unidades en todas las zonas que controlen y que contengan un Castillo o una Fortaleza.



Suministro

Seguindo el orden del turno, los jugadores ajustan la posición de sus fichas de Suministro en el medidor de Suministro. A continuación, cada jugador deberá modificar sus ejércitos para asegurarse de que se adecuan a sus nuevos límites de Suministro.



Un Trono de Espadas

El poseedor de la ficha del Trono de Hierro debe elegir una de las siguientes opciones:

- a) todos los jugadores pueden reclutar unidades (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Reclutamiento");
- b) todos los jugadores deben actualizar su suministro y modificar sus ejércitos (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Suministro"), o c) no ocurre nada (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Últimos Días del Verano").



Juego de Tronos

Seguindo el orden del turno, cada jugador coge una ficha de Poder de la Reserva de Poder por cada icono de Poder en las zonas que controle. Cada jugador también coge una ficha de Poder por cada puerto aliado que contenga un Barco (siempre que no haya Barcos enemigos en la zona de mar adyacente).



Choque de Reyes

Retira todas las fichas de Influencia de los tres medidores de Influencia. A continuación, los jugadores apuestan para posicionarse en cada uno de los medidores, comenzando por el medidor del Trono de Hierro.



Alas Oscuras, Palabras Oscuras

El poseedor de la ficha del Cuervo mensajero debe elegir una de las siguientes opciones:

- a) todos los jugadores deben apostar para posicionarse en los tres medidores de Influencia (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Choque de Reyes");
- b) todos los jugadores ganan fichas de Poder por las iconos de Poder sobre el tablero de juego y por los puertos (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Juego de Tronos");
- o c) no ocurre nada (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Últimos Días del Verano").



Ataque de los Salvajes

Los Salvajes atacan Poniente con la fuerza que indica el medidor de los Salvajes. Después, todos los jugadores apuestan poder para reforzar a la Guardia de la Noche e impedir que los Salvajes venganzan.



Lluvias de Otoño

Los jugadores no pueden asignar la Orden especial de Avance +1 durante la siguiente fase de Planificación.



Tormenta de Espadas

Los jugadores no pueden asignar órdenes de Defensa durante la siguiente fase de Planificación (incluyendo la Orden especial de Defensa).



Mar de Tormentas

Los jugadores no pueden asignar órdenes de Incursión durante la siguiente fase de Planificación (incluyendo la Orden especial de Incursión).



Festín de Cuervos

Los jugadores no pueden asignar órdenes de Consolidar poder durante la siguiente fase de Planificación (incluyendo la Orden especial de Consolidar poder).



Red de Mentiras

Los jugadores no pueden asignar órdenes de Apoyo durante la siguiente fase de Planificación (incluyendo la Orden especial de Apoyo).



Pasar por la Espada

El poseedor de la ficha de la Espada de acero valyrio debe elegir una de las siguientes opciones: a) los jugadores no pueden asignar la Orden especial de Avance +1 (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Lluvias de Otoño"); b) los jugadores no pueden asignar órdenes de Defensa durante la siguiente fase de Planificación (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Tormenta de Espadas"), o c) no ocurre nada (como si se hubiera robado una carta de Poniente "Últimos días del Verano").

REFERENCIA RÁPIDA

La secuencia de la ronda

La fase de Poniente (se ignora en la 1.ª ronda)

1. El marcador de ronda de juego avanza
2. Robar cartas de Poniente
3. El medidor de los Salvajes avanza (si procede)
4. Resolver las cartas de Poniente (en orden: I, II y III)

La fase de Planificación

1. Asignar órdenes
2. Mostrar órdenes
3. Usar el Cuervo mensajero (opcional)

La fase de Acción

1. Resolver las órdenes de Incursión
2. Resolver las órdenes de Avance y los combates
3. Resolver las órdenes de Consolidar poder
4. Final de fase

La secuencia de combate

1. Solicitar apoyo
2. Calcular la Fuerza de combate inicial
3. Elegir y mostrar cartas de Casa
4. Usar la Espada de acero valyrio
5. Calcular la Fuerza de combate final
6. Resolución del combate
 1. Determinar el vencedor
 2. Bajas
 3. Retiradas y desbandadas
 4. Final del combate

Fichas de Orden especial



Defensa +2

Añade +2 a la Fuerza de combate del jugador defensor.



Avance +1

Añade +1 a la Fuerza de combate del jugador atacante.



Apoyo +1

Añade +1 a la Fuerza de combate del jugador que presta apoyo.



Incursión

Puede utilizarse como una orden de Incursión normal o bien usarse para eliminar una orden de Defensa adyacente.



Consolidar poder

Puede utilizarse como una orden de Consolidar poder normal o bien usarse para reclutar unidades en la zona a la que haya sido asignada.

Iconos del tablero de juego

Fortaleza

Puedes reclutar dos puntos de unidades en esta zona durante el reclutamiento. Controlar Fortalezas ayuda al jugador a satisfacer las condiciones de victoria.



Castillo

Puedes reclutar un punto de unidades en esta zona durante el reclutamiento. Controlar Castillos ayuda al jugador a satisfacer las condiciones de victoria.



Suministro

Permite a su controlador avanzar una posición en el medidor de Suministro cuando se roba una carta de Poniente "Suministro".



Poder

Concede una ficha de Poder adicional cuando se resuelve una orden de Consolidar poder en la zona en la que esté impreso.



Puente

Conecta dos zonas que de otra forma no se considerarían adyacentes al estar separadas por un río.



Puerto

Pueden reclutarse Barcos en un puerto (desde la zona de tierra a la que está conectado). Los Barcos pueden moverse entre un puerto aliado y la zona de mar conectada al mismo.



Iconos de las cartas

Icono de Espada

Causa una baja al jugador derrotado al final del combate (si el icono aparece en la carta de Casa del jugador vencedor).



Icono de Fortificación

Evita un baja del jugador derrotado al final del combate (si el icono aparece en la carta de Casa del jugador derrotado).



Icono de Cráneo

(en las cartas de Avatares de la guerra)

Causa una baja al oponente al final del combate. Esta baja no puede evitarse con iconos de Fortificación.



Icono de los Salvajes

(en las cartas de Poniente)

Cuando este icono aparezca en una carta de Poniente, la ficha de Amenaza de los Salvajes avanza una posición en el medidor de los Salvajes.

