



INTRODUCCION

Las Guerras de las Rosas duraron treinta dos años, de 1455 a 1486. Sin embargo, no fue una guerra continua. Las batallas tendían a ser sangrientas, y ningún bando podía permitirse el lujo de mantener un ejército permanente de cualquier tamaño. La mayoría de las campañas militares duraban sólo unos meses, separadas por entre 6 a 12 años de delicada paz.

JUGADORES

El juego está pensado para dos jugadores. Un jugador representa la *Casa de Lancaster* (rojo) y el otro la *Casa de York* (blanco). Durante el juego, cualquier jugador puede conservar el trono y ser llamado Rey. Al otro jugador se le conoce como Pretendiente. Estos papeles pueden cambiar más de una vez. El juego empieza con la *Casa de Lancaster* como REY, y la *Casa de York* como PRETENDIENTE.

LAS CARTAS

El juego tiene veinticinco (25) cartas, diecinueve (19) cartas de Acción y seis (6) cartas de Evento. Al principio de cada Campaña, se barajan las cartas y se reparten boca abajo siete (7) cartas a cada jugador. Las restantes cartas no se usan en esta campaña.

CONTENIDO

- Mapa de Juego
- 63 bloques (31 rojos, 31 blancos, 1 negro).
- Hoja de Etiquetas (para los bloques)
- Cartas (25)
- Dados (4)
- Reglas

1.0 TURNOS DE JUEGO

El juego comprende tres (3) **Campañas**, cada una de siete (7) **Turnos de Juego**, un total de veintiún Turnos de Juego. Un **Turno Político** une las campañas.

Cada Turno de Juego tiene cuatro (4) Fases, que se juegan según la secuencia de abajo.

1.1 FASE DE CARTAS

Cada jugador comienza un Turno de Juego jugando **una (1) carta boca abajo**. Luego se revelan las cartas. El jugador con la carta más alta es el Jugador 1 para ese Turno de Juego. El Pretendiente es el Jugador 1 en caso de empate.

Las cartas de Evento tienen una acción especial definida en la carta. **El jugador de una carta de Evento siempre es el Jugador 1**. Si ambas cartas jugadas son de Evento, el valor PA de las dos cartas determina el Jugador 1, pero si se da un empate, el Pretendiente será el Jugador 1.

NOTA: *Los jugadores deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si lo desean. No se pueden guardar acciones para usarlas más tarde.*

1.2 FASE DE ACCION (5.0)

Juega el jugador 1, luego el jugador 2. Los valores de las cartas (Ø-4) equivalen a Puntos de Acción (PA). Cada Punto de Acción permite:

- **1 Movimiento:** cualquier/todos los bloques en un área podrá mover una o dos áreas, pero debe detenerse si entra en un área enemiga-ocupada. Ver 5.0.
- **1 Reclutamiento:** Escoge un bloque de tu fondo de fuerzas y desplégalo en el mapa con fuerza completa. Ver 5.4. Los bloques no pueden mover en el mismo turno en que se reclutan. Escógelos después de completar todos los movimientos, o colócalos boca abajo hasta que hayas completado todos los movimientos.

EJEMPLO: *Una Carta 3PA permite hasta 3 Movimientos, o 2 Movimientos y 1 Reclutamiento, o 1 Movimiento y 2 Reclutamientos o 3 Reclutamientos.*

1.3 FASE DE BATALLAS (6.0)

Una vez que ambos jugadores han completado todos sus movimientos, se luchan las batallas entre bloques contrarios en la misma área. Se luchan de una en una en cualquier secuencia determinada por el Jugador 1.

1.4 FASE DE SUMINISTRO (6.0)

Los jugadores determinan simultáneamente si se aplican los Límites de Suministro (7.1) y los Límites de Exilio (7.2). Se aplican las pérdidas si es necesario.

Repite las fases 1 a 4 hasta terminar de jugar las siete (7) cartas.



Henry de Lancaster

Henry VI, 1421-1471

Toda su mente se inclina hacia lo más divino contando avemarías con su rosario. Sus ídolos son los profetas y los apóstoles. Sus armas, sierras santas de sagrada escritura. Enrique VI, Parte 2, Acto I, Escena III.

Organización del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado para que la barra lateral (esta columna) contenga ejemplos, clarificaciones y comentarios históricos que te ayuden a entender y a disfrutar de este juego.

Margaret de Anjou

Henry VI no fue un rey guerrero, pero su dinámica reina, Margaret de Anjou, corregía esta falta. Cruel y obsesionada por conservar el trono para su hijo, fue derrotada sólo con la muerte del Príncipe Edward en 1471 en Tewkesbury. Margaret aparece en el bloque de Henry VI, el cual de otra forma tendría un valor C2.

Richard III

Es posible acabar este juego y no ver nunca convertido al Duque de Gloucester en Richard III.

La historia cambia con cada partida. Richard, Duque de York, murió en la Batalla de Wakefield en 1460. Su hijo mayor se convirtió unos meses más tarde en Edward IV. Si York hubiera sobrevivido en Wakefield, se habría convertido probablemente en Richard III en 1461. Esto pasa a menudo en este juego.

Gloucester era el más joven de los cuatro hijos de York. Soportó el brutal asesinato de Rutland a manos de Lord Clifford (después de Wakefield), la ejecución de Clarence por traición, y la temprana muerte a la edad 40 años de Edward IV le brindó la corona. Incluso entonces tuvo que superar el delicado asunto de dos príncipes, hijos de Edward IV. Gloucester tiene muy buenas oportunidades de ser rey en este juego, quizás como Richard IV, pero también puede morir en batalla antes de obtener la corona.

2.0 MAPA DE JUEGO

El mapa representa Inglaterra y Gales en el Siglo XV. El jugador de Lancaster se sienta en el borde norte del mapa, el jugador de York en el borde sur.

2.1 AREAS

El mapa está dividido en áreas para regular el movimiento y la localización de los bloques. Las áreas están separadas por fronteras amarillas, azules o rojas (5.21) que restringen el movimiento.

Las áreas pueden ser Amigas, Enemigas, Vacías o Disputadas. Los cambios de control de áreas se hacen efectivos **de inmediato**.

Amiga: área ocupada por uno o más de tus bloques.

Enemiga: área ocupada por uno o más bloques enemigos.

Vacía: área que no contiene ningún bloque.

Disputada: área que contiene bloques de ambos jugadores, en espera de Resolver la Batalla.

2.2 ESCUDOS

Las principales propiedades de los nobles están indicadas por sus escudos. Algunas áreas contienen escudos de dos o más nobles diferentes, y algunos nobles tienen escudos en dos o más áreas diferentes.

Los escudos proporcionan un beneficio de combate de +1 potencia de fuego (B2=B3) para sus nobles al **defender** (no atacando). El beneficio defensivo se aplica al Defensor, incluso si el noble mueve allí este Turno de Juego, o deserta durante la batalla.

Cuando dos o más **herederos** defienden un escudo (o Corona: ver 2.3) sólo el heredero **mayor** presente en el instante del disparo obtiene el beneficio de combate.

York tiene tres escudos en el mapa. Cualquier heredero de York puede usar cualquiera de ellos como escudos propios. Lancaster tiene cinco escudos, pero tres de ellos son específicos: Exeter (Cornwall), Somerset (Dorset) y Richmond (Pembroke). Un heredero de Lancaster sólo puede usar estos escudos si el noble asignado está muerto.

2.3 CORONAS

Algunas áreas contienen el símbolo de una **Corona**. Cada Corona proporciona los mismos beneficios defensivos de un escudo (2.2) al actual **Rey** o a un **heredero real**.

IMPORTANTE: El heredero real mayor en una batalla tiene potencia de fuego +2 defendiendo su escudo y una corona. Por tanto, Exeter defiende Cornwall con A3, pero un heredero aún más mayor presente, conseguiría en cambio el +1 de la corona.

2.4 CIUDADES

Se muestran siete ciudades en el mapa: Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury y York - cuatro ciudades favorecen a Lancaster (nombres rojos) y tres favorecen a York (nombres blancos). Cada ciudad tiene un bloque de Levas (reclutas) específico. Las Levas tienen potencia de fuego +1 (C3=C4) al defender su ciudad.

2.5 CATEDRALES

Existen dos Catedrales, **Canterbury** y **York**, el centro de las dos archidiócesis. El bloque de la iglesia asociado tiene potencia de fuego +1 al defender su catedral.

2.6 WALES (Gales)

Wales se compone de cuatro áreas: Pembroke, Caernarvon, Powys y Glamorgan. Estas áreas pueden ser usadas libremente por cualquier jugador. **No** son áreas de Exilio. El bloque galés (Welsh) tiene potencia de fuego +1 (A2=A3) al defender cualquiera de las cuatro áreas de Wales.

2.7 EXILIO

Cada jugador tiene dos áreas de Exilio:

Lancaster: France y Scotland

York: Calais y Ireland

Estas áreas **nunca** pueden ser atacadas ni pisadas por el jugador enemigo.

2.7.1 Ireland (Irlanda)

Ireland es el país natal del bloque **irlandés** (Irish). El movimiento hacia/desde Ireland requiere un Movimiento por Mar (5.3) a través de la zona Irish Sea.

2.7.2 Scotland (Escocia)

Scotland es el país natal del bloque **escocés** (Scots). Los bloques de Lancaster pueden entrar en Scotland mediante movimiento, retirada o reagrupamiento.

2.8 MARES

2.8.1 Zonas de Mar

Hay tres Zonas de Mar: North Sea, English Channel e Irish Sea. Kent separa North Sea de English Channel. Cornwall separa English Channel del Irish Sea. Scotland separa North Sea del Irish Sea.

2.8.2 Islas

La Isla de Wight y Anglesey son islas que no se usan en este juego. La Isla de Man contiene uno de los dos escudos de Lord Stanley. El movimiento hacia/desde esta isla requiere un Movimiento por Mar (5.3).

2.8.3 Puertos

Todas las áreas costeras contienen puertos menores, pero algunas contienen el símbolo de un barco señalando un **puerto mayor**. Los puertos facilitan el Movimiento por Mar (5.3).



Richard Plantagenet

Duque de York, 1411 -1460

Y, por mi alma, esta pálida y furiosa rosa que conoce mi odio sediento de sangre llevaré por siempre, y con mi facción hasta que marchite conmigo en la tumba o florezca hasta la altura de mi mandato. Enrique VI, Parte 1, Acto II, Escena IV.

Escudos

La mayoría de escudos de nobles representaban armas heráldicas, a veces encontradas de forma simplificada en estandartes y llevados por criados. Una importante excepción es la Casa de York que se muestra siempre portando la famosa insignia del Sol Radiante de Edward IV. Sus reales armas son demasiado similares a las de la Casa de Lancaster. También hemos dado las insignias históricas a tres Neville (Kent, Salisbury y Warwick) y a los Condes de Pembroke y Devon.

Escudos Reales

Tres de los cinco escudos reales de Lancaster son propios de herederos específicos. Por ejemplo, Dorset es el escudo propio de Somerset, pero estará disponible para cualquier heredero de Lancaster si Somerset muere.

Lugares de Batallas

Se muestran en el mapa las principales batallas de la guerra, en rojo para las victorias de Lancaster y en blanco para las victorias de York.

Castillos y Poblaciones

Los círculos naranjas pequeños son castillos y poblaciones importantes. Sólo se han incluido por interés histórico.

Catedrales

La iglesia tenía grandes posesiones de tierra y a menudo los obispos tenían el derecho de reclutar tropas. La lealtad era un problema ya que muchos obispos eran hijos más jóvenes de poderosos nobles. Por ejemplo, un Bouchier fue Arzobispo de Canterbury, y un Neville se convirtió en Arzobispo de York.

Áreas de Exilio

El movimiento hacia/desde el Exilio requiere un Movimiento por Mar salvo para Scotland (Escocia). Ninguna de estas áreas puede ser atacada.

3.0 EJERCITOS

Hay que poner una etiqueta en una de las caras de cada bloque. Se coloca suavemente cada etiqueta, lo más recta posible y luego se pega firmemente al bloque.

- Blanco:** Casa de York (31)
- Rojo:** Casa de Lancaster (31)
- Negro:** Rebelde (1)

3.1 DATOS DE LOS BLOQUES

3.11 Fuerza

La fuerza actual de un bloque es el número de diamantes en el borde superior cuando el bloque está de pie, derecho. Los bloques pueden tener una fuerza máxima de 4, 3 o 2.

La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran por un bloque en los combates. Un bloque de fuerza 4 rueda 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque de fuerza 1 rodará 1d6.

Por cada impacto sufrido en combate, se reduce la fuerza del bloque girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. En la barra lateral se muestra al mismo bloque de noble (Salisbury) con fuerza 3, 2 y 1.

3.12 Nivel de Combate

El Nivel de Combate viene indicado por una letra y un número, como **A2** o **B3**. La letra (**iniciativa**) determina el turno de batalla que tiene el bloque. Todos los bloques **A** van primero, después todos los bloques **B**, y luego todos los bloques **C**. El número (**potencia de fuego**) indica la tirada máxima para anotar un impacto. Ver 6.4.

3.13 Lealtad

Algunos bloques tienen un Nivel de Lealtad, indicado en la esquina superior izquierda del bloque. Los bloques con una **corona** en esa esquina son los Herederos. Los bloques con una **rosa roja** o blanca son leales y nunca desertan. Los bloques con Niveles de Lealtad 1, 2 o 3 pueden desertar con una **Tirada de Traición** exitosa (6.9).

IMPORTANTE: Algunos bloques tienen distintos Niveles de Lealtad para ambos bandos. Por ejemplo, Rivers tiene Lealtad 1 hacia los Lancaster, pero Lealtad 2 para los York.

LOS NEVILLE: Esta poderosa familia está representada por tres (3) bloques: Warwick, Salisbury y Kent. Todos tienen un Nivel de Lealtad familiar especial. Ver: 6.91.

3.14 Nombre y Título

En la mayoría de los casos, el nombre familiar aparece verticalmente a la izquierda del escudo. Si no hay ningún nombre familiar es que entonces es igual que el título (como Stanley).

3.2 TIPOS DE BLOQUES

3.21 Herederos



Ambos bandos tienen cinco (5) herederos al trono, cada uno con un símbolo de corona. Los herederos se clasifican desde 1 (mayor) a 5

(menor) con menos derecho al trono. El actual heredero mayor de cada jugador es el Rey o Pretendiente, según sea aplicable. Los herederos del Rey se denominan herederos reales. Un heredero tiene potencia de fuego +1 (A3=A4) cuando **defienden** su escudo. Un heredero real también tiene potencia de fuego +1 defendiendo una **corona**.

3.22 Nobles



Nobles se identifican por su escudo. Los bloques representan al noble y su séquito armado. Los Nobles que llevan una **rosa roja** (arriba a la

izquierda) siempre son leales a la Casa de Lancaster; los que llevan una **rosa blanca** siempre son leales a la Casa de York.

Los nobles sin-rosa pueden apoyar cualquier bando. Hay dos versiones de estos bloques, rojos cuando son leales a la Casa de Lancaster, y blancos cuando son leales a la Casa de York. Tan sólo uno de estos bloques puede estar al mismo tiempo en juego. Los nobles tienen potencia de fuego +1 (B2=B3) cuando **defienden** su escudo o escudos.

3.23 Iglesia



Dos bloques, Canterbury y York, representan el poder e influencia de la iglesia. Cada uno cuenta como un noble para la **Usurpación**. Estos

bloques tienen potencia de fuego +1 (C2=C3) cuando **defienden** su catedral.

3.24 Levas



Ambos jugadores poseen un bloque de Levas por cada ciudad de su color, más una **Bombarda**. Las Levas comienzan en el **fondo de fuerzas** de cada jugador y se despliegan en el mapa según se describe en 5.4. Las Levas tienen potencia de fuego +1 (C2=C3) cuando **defienden** su ciudad.

3.25 Mercenarios

Ambos jugadores tienen tres (3) Mercenarios:

- Lancaster:** French, Scots y Welsh.
- York:** Burgundian, Calais e Irish.

3.26 Rebelde

Bloque negro que lucha para el Pretendiente.



Edward Plantagenet Conde de March, Edward IV, 1442-83

Brillan mis ojos, o estoy viendo tres soles. Es muy extraño, como nunca había oído. Creo que nos llama, hermano, a la batalla, nosotros, hijos del valiente Plantagenet, ya ardemos por nuestra recompensa, debemos juntar nuestro fuego e iluminar la tierra.
Enrique VI, Parte 3, Acto II, Escena I.

Hoja de Etiquetas

Las etiquetas superiores de la hoja son para la Casa de York (bloques blancos) y las etiquetas de abajo para Lancaster (bloques rojos). La etiqueta **Rebelde** en mitad de la fila, separa los dos bandos y va en el bloque negro.

Niebla de Guerra

La sorpresa es un aspecto excitante de este juego. Excepto al luchar una batalla, los bloques activos están de pie de cara a su dueño. Esto fomenta el engaño y las estrategias innovadoras ya que los jugadores desconocen la fuerza o identidad de los bloques enemigos.

REDUCCION DE PASOS



Fuerza 3



Fuerza 2



Fuerza 1



4.0 PREPARACION

El juego se divide en tres (3) **Campañas** de siete (7) Turnos de Juego. Cada campaña está unida por un Turno Político (8.0). Se escoge un bando, Lancaster o York.

4.1 DESPLIEGUE

Ambos jugadores despliegan los bloques en las áreas indicadas. Los bloques se despliegan derechos (de pie) con fuerza completa.

4.2 FONDO DE FUERZAS

Cada jugador mantiene fuera del mapa un **fondo de fuerzas** que contiene los bloques pendientes de ser reclutados. Estos bloques se dejan de pie, ocultos a tu oponente. Los reclutamientos se **escogen** del fondo de fuerzas y se despliegan en el mapa como se describe en 5.4.

4.3 CASA DE LANCASTER (1460)

Henry VI (Rey): Middlesex
Duque de Somerset: Dorset
Duque de Exeter: Cornwall
Conde de Devon: Cornwall
Conde de Pembroke: Pembroke (Wales)
Conde de Wiltshire: Wilts
Conde de Oxford: Essex
Vizconde Beaumont: Lincoln
Lord Clifford: North Yorks
Mercenario Francés: France
Mercenario Escocés: Scotland

Duque de Buckingham: Fondo
Conde de Northumberland: Fondo
Conde de Shrewsbury: Fondo
Conde de Westmoreland: Fondo
Lord Rivers: Fondo
Lord Stanley: Fondo
Bristol (Leva): Fondo
Coventry (Leva): Fondo
Newcastle (Leva): Fondo
York (Leva): Fondo
York (Iglesia): Fondo
Bombarda: Fondo
Mercenario Galés: Fondo

Príncipe Edward: Menor
Conde de Richmond: Menor

Canterbury (Iglesia): Noble Enemigo
Duque de Clarence: Noble Enemigo
Conde de Warwick: Noble Enemigo
Conde de Salisbury: Noble Enemigo
Conde de Kent: Noble Enemigo

4.4 CASA DE YORK (1460)

Duque de York (Pretendiente): Ireland
Conde de Rutland: Ireland
Mercenario Irlandés: Ireland

Conde de March: Calais
Conde de Warwick: Calais
Conde de Salisbury: Calais
Conde de Kent: Calais
Mercenario de Calais: Calais
Mercenario Burgundian: Calais

Duque de Norfolk: Fondo
Duque de Suffolk: Fondo
Conde de Arundel: Fondo
Conde de Essex: Fondo
Conde de Worcester: Fondo
Lord Hastings: Fondo
Lord Herbert: Fondo
Canterbury (Iglesia): Fondo
London (Leva): Fondo
Norwich (Leva): Fondo
Salisbury (Leva): Fondo
Bombarda: Fondo
Rebelde: Fondo

Duque de Clarence: Menor
Duque de Gloucester: Menor

Duque de Exeter: Noble Enemigo
Duque de Buckingham: Noble Enemigo
Conde de Northumberland: Noble Enemigo
Conde de Westmoreland: Noble Enemigo
Conde de Shrewsbury: Noble Enemigo
Lord Rivers: Noble Enemigo
Lord Stanley: Noble Enemigo
York (Iglesia): Noble Enemigo

4.5 HEREDEROS MENORES

Ambos jugadores comienzan el juego con tres (3) herederos en juego. Están ausentes Clarence y Gloucester para York, y el Príncipe Edward y Richmond para Lancaster. Estos herederos son **Herederos Menores** al comenzar el juego.

Cuando muere un heredero, el heredero menor primogénito entra en el juego (ver 6.82) al **comienzo** de la siguiente Fase de Suministro. Observa que el Príncipe Edward es el heredero Lancaster #2.

4.6 NOBLES ENEMIGOS

Los bloques de la lista que aparecen como Noble Enemigo tienen dos versiones, una York y otra Lancaster. La versión enemiga comienza el juego como un bloque enemigo, pero puede cambiar de bando gracias a las Tiradas de Traición (6.9). Mantén tu versión aparte a lo largo del borde oriental del mapa hasta que ocurra una **Deserción**.



Henry Holland

Duque de Exeter, 1430–75

¡Oh patético espectáculo! ¡Oh tiempos sangrientos! Mientras luchan los leones, y batallan por sus cubiles pobres e inofensivos corderos observan su rivalidad.
Enrique VI, Parte 3, Acto II, Escena V.

ESCENARIOS

Los jugadores tienen la opción de comenzar el juego con la Campaña 2 o la Campaña 3 por interés histórico o simplemente para jugar un juego más corto. Se pueden encontrar escenarios para éstas en nuestro sitio web: www.columbiagames.com.

Opcionalmente, puedes escribir un correo electrónico a info@columbiagames.com y te enviaremos un PDF de estos escenarios.

CARTAS DE EVENTOS

Surprise (sorpresa): Mueve un grupo. El Límite Fronterizo es +1 para cruzar todas las fronteras. Puede usarse para el Movimiento por Mar normal.

Force March (marcha forzada): Mueve un grupo. Los bloques pueden mover hasta 3 áreas y atacar. Movimiento por Mar no permitido. Aplicar los Límites Fronterizos.

Muster (congregación): Designa un área amiga o vacía. Cualquier/Todos los bloques amigos pueden mover **normalmente** para llegar al área de Reunión. Movimiento por Mar no permitido.

Piracy (piratería): Los PA deben usarse para Movimientos por Mar. Esta permitido Atacar, pero no hay ninguna bonificación de puerto-a-puerto. Los bloques atacantes sólo pueden Retirarse/Reagruparse a un área costera amiga/vacía en la misma zona de mar. Los límites de Retirada/Reagrupamiento son iguales a los límites del Movimiento por Mar.

Treason (traición): Mueve un grupo. Se puede hacer una tirada de Traición en cualquier batalla (iniciada por ti o por el jugador enemigo) antes de que empiece. No necesitan estar presentes ni el Rey, ni el Pretendiente ni Warwick.

Plague (plaga): Escoge un área de ciudad enemiga. Todos los bloques en esa área pierden un paso, incluso si esto provoca la eliminación de un bloque.

5.0 ACCIONES

5.1 CARTAS

El movimiento se controla mediante los Puntos de Acción disponibles (PA) en la carta jugada. Hay 25 cartas en el juego, 6xPA2, 7xPA3, 6xPA4 y 6 cartas de Evento.

Las cartas de Evento tienen una acción especial definida en la carta. Se juegan **ambos** factores, el valor PA y el Evento, pero los PA sólo deben usarse para ese evento. Todavía se aplica la prioridad de carta de Evento – es decir, una carta de Evento PAØ tiene una prioridad más alta que una carta normal PA4.

Una mano que sume **13 PA** (o menos), incluyendo las Cartas de Evento, constituye un **“Mulligan”**. Un jugador que tenga un *Mulligan* puede mostrar esa mano y pedir un nuevo reparto. Esto sólo podrá hacerse **una vez** por campaña. El oponente puede escoger conservar sus propias cartas o no. Baraja nuevamente las cartas.

5.2 MOVIMIENTO POR TIERRA

Por un (1) Punto de Acción, un jugador puede activar **algunos/todos** los bloques de un área para movimiento terrestre. Los bloques mueven una o dos áreas. Los bloques activos podrán mover a las mismas o diferentes áreas como se quiera.

Los bloques pueden atravesar libremente los bloques amigos, pero deben **detenerse** y pelear una batalla cuando entren en un área enemiga o disputada. Los bloques sólo mueven una vez por turno, excepto para Retirarse o Reagruparse.

5.2.1 Límites Fronterizos

El número máximo de bloques que pueden cruzar cualquier frontera por Turno de Juego depende de su color:

Amarilla: 4 bloques

Azul: 3 bloques

Roja: 2 bloques (deben parar).

Los límites fronterizos se aplican a cada jugador. Ambos jugadores pueden mover dos bloques por la misma frontera roja. Observa que los bloques deben detenerse (**stop**) después de cruzar una frontera Roja.

EJEMPLO: Cinco (5) bloques en Middlesex desean mover a Oxford. Cuatro (4) pueden mover directamente a Oxford mientras uno (1) debe mover a través de Leicester o Sussex.

5.2.2 Inmovilización

Los bloques que entren en un área enemiga-ocupada están **Atacando**; los bloques enemigos están **Defendiendo**.

Los bloques Atacantes (excluyendo Reservas) impiden mover a un número igual de bloques defensores. El Defensor elige qué bloques se inmovilizan. Los bloques **no-inmovilizados** pueden mover normalmente e incluso atacar, **pero** no pueden cruzar ninguna frontera que hayan usado los bloques enemigos para entrar en esa batalla.

5.3 MOVIMIENTO POR MAR

Cada PA permite a un (1) bloque mover desde un área costera a otra área costera amiga o vacía dentro de la **misma** Zona de Mar (2.81). Se trata de un gasto de PA diferente al Movimiento por Tierra.

Los bloques deben comenzar y acabar su Movimiento por Mar en un área costera (o de Exilio). Tampoco pueden mover por tierra en el mismo turno.

Los bloques pueden Mover por Mar sólo hacia áreas costeras amigas o vacías, no hacia áreas enemigas o disputadas.

Los bloques en Calais pueden Mover por Mar hacia áreas del English Channel o North Sea. Los bloques en France (Francia) pueden Mover por Mar hacia áreas del English Channel o Irish Sea.

Los bloques localizados en Cornwall, Kent y Scotland pueden Mover por Mar hacia áreas en cualquier Zona de Mar conectada.

Los bloques no pueden hacer Movimientos por Mar hacia/desde Hereford, Gloucester o South Yorks. Pueden Mover por Mar a Middlesex.

Los bloques no pueden Retirarse ni Reagruparse con Movimiento por Mar a no ser que usen la carta de Piratería (*Piracy*).

Los bloques **Escoceses, Galeses, Rebelde y Levas de Ciudades** nunca pueden hacer Movimientos por Mar.

5.3.1 Puertos

Un jugador puede Mover por Mar dos bloques por 1PA moviendo desde un puerto mayor (2.83) a otro puerto mayor. Ambos bloques deben empezar en el mismo puerto mayor y mover hasta un Puerto Mayor.

5.4 RECLUTAMIENTO

Los jugadores pueden gastar cualquier/todos los Puntos de Acción para reclutar bloques desde su fondo. Los bloques reclutados NO pueden mover en el turno en que se construyen. **Escoge** y despliega un (1) bloque por PA. Despliega a los reclutas con fuerza completa. No tienen que ser revelados.

Nobles: despliegan en un área amiga o vacía que contenga su escudo.

Iglesia: despliega en un área amiga o vacía que contenga su catedral.

Levas: despliegan en un área amiga o vacía que contenga su ciudad.

Bombarda: despliega en cualquier área de ciudad amiga.

Rebelde: despliega en cualquier área **vacía**, pero no en áreas de Exilio.

Mercenarios: Cinco mercenarios comienzan siempre en una localización de Exilio. Se reclutan simplemente moviéndolos normalmente. El bloque Welsh comienza en el fondo de fuerzas de Lancaster y despliega en cualquier área amiga o vacía de Wales.

IMPORTANTE: Los jugadores NO pueden añadir pasos a los bloques existentes durante una campaña.



George Plantagenet Duque de Clarence, 1449–78

Cuando vemos que nuestro sol crea su primavera y que el verano no nos trae abundancia ponemos el hacha en su traidora raíz. Y sabes, puesto que hemos empezado el ataque nunca saldremos hasta que la hayamos cortado o regado con nuestra sangre caliente.
Enrique VI, Parte 3, Acto II, Escena II.

Ejemplo de Movimiento

Por 1PA, un jugador puede mover cualquier/todos los bloques en East Anglia hacia un área o más de Essex, Middlesex, Rutland, Leicester y/o Lincoln. El río fronterizo limita a 3 los bloques que pueden cruzar directamente hacia Rutland, aunque podrían llegar allí 3 más a través de Essex.

Ejemplo de Inmovilización

Cinco (5) bloques defienden Chester. Tres (3) bloques atacan desde Derby y uno (1) desde Warwick. Asumiendo que los bloques de Derby son el Ataque Principal, un total de 3 bloques en Chester son inmovilizados, pero 2 no lo están y pueden salir excepto por las fronteras de Derby o Warwick.

Estuarios

Los bloques en Glamorgan que quieran ir a Somerset, debe mover primero a Hereford, luego a Gloucester y por fin a Somerset.

Los bloques no pueden mover desde Glamorgan a Somerset, desde East Yorks a Lincoln, o desde Kent a Essex.

Sólo pueden hacer estos movimientos mediante Movimientos por Mar.

Los bloques no pueden Mover por Mar a South Yorks, Hereford o Gloucester, pero Middlesex (London) es un puerto.

Zonas de Mar

Los bloques en Cornwall pueden Mover por Mar a cualquier área amiga o vacía en el English Channel o Irish Sea. Los bloques en Kent pueden Mover por Mar a cualquier área amiga o vacía en el English Channel o North Sea. Los bloques en Scotland pueden Mover por Mar a cualquier área amiga o vacía en North Sea o Irish Sea.

Ejemplo de Movimiento por Mar

2PA podrían permitir 4 bloques Mover por Mar desde Calais a Sandwich, o a cualquier otro puerto de zonas en English Channel o North Sea. Dos bloques podrían ir también a un puerto y otros dos bloques a otro puerto. También podrían ir dos bloques a un puerto, y un bloque a un área sin puerto.

6.0 BATALLAS

6.1 SECUENCIA DE BATALLA

Las batallas se luchan de una en una después de completar todos los movimientos. El jugador 1 determina qué batalla luchará primero. Revela los bloques en esa batalla inclinándolos hacia delante para mantener la fuerza actual. Tras concluir la batalla, vuelve a poner de pie todos los bloques; entonces el jugador 1 selecciona la siguiente batalla.

6.2 TURNOS DE BATALLA

Cada bloque tiene asignado un Turno de Batalla por Ronda de Batalla. En su turno, un bloque puede hacer: FUEGO, RETIRADA o PASAR; con la única excepción que **no se permite la Retirada en la Ronda 1**. La secuencia de turnos depende de los niveles de combate. Los bloques "A" van antes que los bloques "B", luego los bloques "C". Los bloques Defensores "A" van antes que los bloques Atacantes "A", y así sucesivamente.

EXCEPCIÓN: Las Bombardas son A3 en la Ronda 1, pero D3 en las rondas posteriores. Nunca podrán ser A3 si entran en una batalla como Reservas.

Una vez que han participado en su Turno de Batalla todos los bloques, acaba la Ronda de Batalla. Las batallas se luchan durante un máximo de **cuatro (4)** rondas de batalla. Los bloques **Atacantes** deben retirarse durante la **Ronda 4** en su turno de batalla normal.

6.3 RESERVAS DE BATALLA

Un jugador puede atacar a través de una, dos o tres fronteras **diferentes**, hasta el límite de **cada** frontera. Está prohibido atacar a través de cuatro fronteras diferentes. Los bloques que crucen las diferentes fronteras **no** tienen que comenzar su turno en la misma área.

Una frontera que elija el atacante deberá ser declarada **Ataque Principal**. Los bloques que usen otras fronteras se ponen en **Reserva**.

EJEMPLO 1: York tiene 2 bloques en Wilts y 4 en Kent. Ambos grupos atacan Sussex y nombra al grupo de Kent "Ataque Principal".

EJEMPLO 2: Lancaster tiene 1 bloque las aéreas de Middlesex, Oxford y Gloucester. Gastando 3PA, estos bloques se combinan en un Ataque Principal contra 2 bloques de York en Sussex a través del río de Oxford/Sussex.

Los bloques de Reserva no pueden disparar, retirarse o sufrir impactos en la Ronda 1. Llegan al inicio de la Ronda 2 para hacer su turno normal.

EXCEPCIÓN: Si todos los bloques de la Ronda 1 son eliminados, los bloques de Reserva de ese bando despliegan **inmediatamente**. No podrán disparar hasta la Ronda 2, pero reciben impactos normalmente de los bloques enemigos que **no** hayan disparado aún durante la Ronda 1.

El **CONTROL** cambia si **todos** los bloques defensores son eliminados en la Ronda 1. El Defensor es ahora el Atacante para el resto del combate, y deberá retirarse en la Ronda 4 si es necesario.

Los bloques movidos por el **Jugador 2** para reforzar una batalla iniciada por el Jugador 1 son **Reservas**. Se permite un máximo de **dos** fronteras diferentes y las reservas llegarán al combate al comienzo de la Ronda 2.

EJEMPLO: El jugador de York ataca Essex desde Rutland con 3 bloques (ataque principal) y desde Middlesex con 2 bloques. El jugador de Lancaster tiene 2 bloques defendiendo Essex, pero mueve 3 bloques desde East Anglia a Essex. En la Ronda 1 hay 3 bloques de Rutland atacando a 2 bloques defensores de Essex. Los bloques de Middlesex y East Anglia son Reservas que llegan en la Ronda 2.

6.4 IMPACTOS DE BATALLA

Cada bloque tira en su Turno de Batalla tantos dados como su Fuerza actual. Se consigue un impacto por cada tirada igual o inferior al Nivel de Combate del bloque.

EJEMPLO: Stanley 3 rueda 3 dados. Tiene nivel de combate B2: cada tirada de 1 y de 2 es un impacto, todas las demás son fallos.

Todos los impactos de un bloque se aplican **inmediatamente** al bloque enemigo con la Fuerza actual **más alta**. Si un bloque es eliminado, los impactos sobrantes se aplican al siguiente bloque enemigo con la Fuerza más alta, etc. Si dos o más bloques tienen la Fuerza más alta, el dueño elige al que debe reducir.

Los bloques que defienden sus escudos, coronas, catedrales y ciudades tienen un beneficio defensivo de potencia de fuego +1. Ver: 2.2/2.3.

6.5 CARGAS DE HEREDERO

El **Heredero mayor** presente en cada batalla en el instante de disparar tiene la **opción** de **Cargar**. El heredero que Carga dispara con potencia de fuego **normal** a un bloque enemigo **con nombre**. Los impactos sobrantes se **pierden**. Si el blanco sobrevive a la Carga, obtiene **inmediatamente** un disparo de **bonificación** (con potencia de fuego normal) sobre el bloque que Carga.

6.6 RETIRADAS

Cada bloque puede retirarse (en lugar de atacar) en su Turno de Batalla, excepto que los bloques **nunca** pueden retirarse en la **Ronda 1** de la Batalla.

- Los bloques deben retirarse a áreas amigas o vacías adyacentes. Pueden retirarse a múltiples áreas adyacentes por fronteras diferentes.
- Los bloques **no** pueden retirarse por fronteras que fueron usadas por el jugador enemigo para entrar en la batalla. Cuando ambos jugadores han cruzado la **misma** frontera, sólo el Jugador 2 podrá retirarse por esa frontera.
- En **cada** Ronda de Batalla se aplicarán los Límites Fronterizos a los bloques que se retiren.
- Los bloques que no puedan retirarse cuando se requiere son eliminados.



Richard Plantagenet Duque de Gloucester Richard III, 1452-1485

La conciencia no es más que una palabra que usan los cobardes, ideada por primera vez para asustar a los fuertes; nuestros recios brazos sean nuestra conciencia, y nuestras espadas, nuestra ley. Adelante, atacadles valientemente, mezclémonos con ellos; si no al cielo, mano a mano al infierno. Ricardo III, Acto V, Escena III.

Reclutamiento

Algunas áreas contienen dos o tres símbolos de despliegue. Por ejemplo, Northumberland contiene un escudo (Northumberland) y una Ciudad (Newcastle). Los Lancaster podrían gastar 2PA y reclutar la Leva de Newcastle y al noble Northumberland en el mismo turno. Igualmente, East Anglia contiene dos escudos y una ciudad. Aquí el jugador de York podría gastar 3PA y reclutar tres bloques de su fondo - los nobles Norfolk y Suffolk, más la Leva de Norwich.

Ejemplo de Batalla

Herbert (A2) y Clarence (B2) atacan a Rivers (B2). La secuencia de Turnos de Batalla de cada ronda es: Herbert (A2), Rivers (B2) y Clarence (B2).

Impactos de Batalla

A diferencia de la mayoría de juegos de bloques, todos los impactos de un bloque al disparar se aplican al bloque enemigo con la fuerza más alta. Sólo si ese bloque es eliminado, los impactos sobrantes se aplican al siguiente bloque más fuerte. Esto puede hacer que un importante bloque enemigo sea eliminado por un fuego devastador, lo que no difiere a lo sucedido al Duque de York, Warwick y Richard III.

Atacante / Defensor

Como ambos jugadores mueven antes del combate, un jugador podrá ser el Defensor en algunas batallas, y el Atacante en otras.

Persecución

Muchas de las bajas ocurrían durante la persecución. Esto lo ofrece naturalmente el sistema de juego. Un bloque que desee retirarse debe esperar a su turno de batalla normal. Si el Defensor sobrevive tres rondas de batalla, el Atacante deberá retirarse durante la Ronda 4, pero sufriendo el fuego de los bloques del Defensor que tengan un turno de batalla **anterior**.

6.7 REAGRUPAMIENTOS

Cuando una batalla acaba el vencedor (Atacante o Defensor) puede **Reagruparse**. Todos los bloques victoriosos (incluyendo cualquiera en la Reserva) **pueden** mover a cualquier área amiga o vacía adyacente, **nunca** a áreas enemigas o disputadas. Se aplican aún los Límites Fronterizos (5.21).

6.8 BLOQUES ELIMINADOS

6.81 EL Rey Ha Muerto

¡El Rey ha muerto; larga vida al Rey! El **heredero real mayor** se convierte en Rey en su actual localización (incluso en el Exilio) y fuerza al **principio** de la siguiente **Fase de Suministro**. Deberá anunciarse la localización del nuevo Rey. Si el mayor heredero real es un **heredero menor**, ver 6.82.

6.82 Muerte de un Heredero

Los herederos son permanentemente eliminados cuando mueren. El jugador enemigo los mantiene **fuera del mapa** como registro del juego.

Cuando muere un heredero, el mayor (primogénito) heredero **menor** entra en juego al **principio** de la siguiente **Fase de Suministro**.

Los **Herederos Reales** entran por cualquier área de **Corona** amiga o vacía. Los herederos Pretendientes entran por cualquier área de **Exilio**.

6.83 Muerte de un Noble

Los Nobles con una **Rosa** son eliminados permanentemente. Los otros nobles (e iglesia) van al fondo de fuerzas del propietario, **bocabajo**. No podrán ser reclutados de nuevo en esta campaña.

EXCEPCIÓN: *Los bloques Neville de Kent, Salisbury y Warwick, mueren de forma permanente.*

6.84 Muerte de una Leva

Las Levas de **Ciudad** y las **Bombardas** eliminadas van al fondo de fuerzas del propietario, **bocabajo**. No podrán ser reclutadas de nuevo en esta campaña.

6.85 Muerte de un Mercenario

Los Mercenarios eliminados van a su área de origen **bocabajo**, excepto el bloque **Welsh** que va **bocabajo** al fondo de fuerzas de los Lancaster. Los mercenarios **no pueden** ser reclutados de nuevo en esta campaña.

6.86 Muerte de un Rebelde

Si el Rebelde es eliminado va al fondo de fuerzas del Pretendiente, **bocabajo**. **No podrá** ser reclutado de nuevo esta campaña.

6.9 TIRADAS DE TRAIACION

Algunos nobles no eran fiables en el campo de batalla y varias amargas victorias fueron el resultado de una traición.

El **Rey**, **Warwick** y el **Pretendiente** pueden **cada uno** intentar **una (1)** Tirada de Traición por batalla (si están presentes). Se hace una Tirada de Traición durante un Turno de Batalla normal **en lugar** de disparar o retirarse. Elige un bloque enemigo (no en Reserva) y tira tantos dados como el Nivel de Lealtad del objetivo. Si todos los números rodados (no el total) son **PARES**, el bloque deserta a tu Reserva con su fuerza actual y luchará normalmente a tu lado a partir de la siguiente ronda.

EJEMPLO: *El Rey hace una Tirada de Traición para convertir a Northumberland, nivel de lealtad 2. Tira dos dados. Si **ambos** números son **pares**, Northumberland deserta.*

El mismo bloque puede recibir hasta tres Tiradas de Traición en una misma batalla, por ejemplo una por la carta **Traitor** (Traidor), otra por el Pretendiente y otra por Warwick. No se pueden hacer Tiradas de Traición para recuperar un bloque que ha desertado en la misma batalla.

6.91 Warwick

Kent y Salisbury tienen un pequeño escudo de "Warwick" en lugar de un Nivel de Lealtad. Estos bloques tienen un Nivel de Lealtad 2, pero sólo 1 si es Warwick el que realiza la Tirada de Traición.

Warwick no puede hacer tiradas de traición sobre Northumberland o Westmoreland.

7.0 FASE DE SUMINISTRO

7.1 LIMITES DE SUMINISTRO

Cada área puede abastecer (dar suministro) hasta a cuatro (4) bloques sin penalización. Cuando existen más de cuatro bloques en un área durante la Fase de Suministro, **cada** bloque sobrante (a elección del dueño) se reduce un paso. Los bloques eliminados debido a los límites de suministro se tratan según la regla **6.8**.

CIUDADES: *El Límite de Suministro en áreas que tienen una ciudad es **cinco (5)** bloques.*

7.2 LIMITES EN EL EXILIO

Calais y **France** pueden dar suministro hasta a cuatro (4) bloques, más los mercenarios locales. **Ireland** y **Scotland** pueden abastecer a dos (2) bloques más al mercenario local. Los bloques extras (a elección del dueño) están sujetos a **Penalización de Suministro** normal. Los bloques extras (a elección de su dueño) son además enviados al fondo del jugador durante la Reanudación de Campaña (8.5). Por tanto, con tres bloques York en Irlanda, pero si el bloque irlandés está ausente, uno de los exiliados estará sujeto a la pérdida de un paso en cada Fase de Suministro. Si todavía existe el sobre-apilamiento, un exiliado (a opción de su dueño) irá al fondo de fuerzas en la Reanudación.



Henry Tudor

Henry VII, 1457–1509

Este bello muchacho demostrará la gloria de nuestro país. Su mirada está llena de pacífica majestuosidad, su cabeza forjada por naturaleza para llevar una corona, su mano para manejar un cetro; y él probablemente preparado para bendecir el regio trono.

Enrique VI, Parte 3, Acto IV, Escena VI.

Ejemplo de Turno de Juego

- **Despliega** fuerzas según 4.4 y 4.5

Turno de Juego 1

- **Juego de Cartas:** York 3, Lancaster 3. Empate de Cartas, pero el Pretendiente (York) es el Jugador 1 en los empates.
- **York (Jugador 1):** Mueve por Mar a Warwick y Salisbury desde Calais a East Anglia (de puerto a puerto así que ambos movimientos por mar cuestan 1PA). Recluta al noble Norfolk y la Leva de Norwich en East Anglia para completar 3 acciones.
- **Lancaster (Jugador 2):** Mueve el bloque de Oxford a Middlesex. Mueve el bloque de Beaumont a Middlesex. Recluta la Bombarda y la despliega en Middlesex.
- **Fase de Suministro:** No hubo ninguna batalla. Ningún jugador tiene problemas de suministro. Ambos jugadores juegan ahora una nueva carta y empieza otro Turno de Juego.

La Traición de la Batalla

Varias batallas se decidieron gracias a una traición. La Batalla de Northumberland acabó con una victoria de York después de que Lord Gray, que defendía la izquierda de Lancaster, cambiara su apoyo al bando de York.

La más famosa de todas fue la Batalla de Bosworth Field, donde Stanley desertó al bando de Lancaster antes de la batalla, y Northumberland, rehusó luchar con un pretexto retirando de la lucha a un tercio del ejército de Richard III.

Nobles Desertores

A diferencia de **Hammer of the Scots**, los nobles en este juego sólo pueden cambiar de bando mediante una Tirada de Traición en Batalla. No cambian automáticamente de bando si mueren. A cambio, los Herederos, Rosas y Nevilles mueren de forma permanente, y los demás se devuelven al fondo de fuerzas del propietario.

8.0 TURNO POLITICO

Una campaña acaba cuando se han jugado todos (los siete [7]) Turnos de Juego.

Ahora se juega un Turno Político durante el cual el Pretendiente puede usurpar el trono, y los ejércitos se preparan para la siguiente campaña. Juega las acciones políticas en el orden **exacto** dado.

8.1 DISOLUCION DE LEVAS

Las **Levas**, **Bombardas** y **Galeses** (Welsh) regresan al fondo de fuerzas del propietario. Los **Mercenarios** vuelven a sus áreas de origen. El bloque **Rebelde** se disuelve.

8.2 USURPACION

La Usurpación ocurre cuando el **Pretendiente** controla una **mayoría** de nobles y herederos. Cada bloque de Iglesia cuenta como un (1) noble. La ocupación de Londres (Middlesex) también cuenta como un (1) noble.

Excluye cualquier bloque en el Exilio, la Isla de *Man*, o en el fondo. Los empates son ganados por el Rey.

Si ocurre la Usurpación, el heredero mayor de los Pretendientes se convierte en Rey. El anterior Rey es depuesto y debe ir al Exilio como Pretendiente.

8.3 EL PRETENDIENTE VA A CASA

El Pretendiente y sus herederos en el mapa **deben** ir al Exilio. Los Nobles/Iglesia en el mapa van a su propio escudo/catedral, pero si están ocupados por el enemigo, entonces van al fondo amigo.

NOTA: *Warwick no puede volver a Calais si es Lancaster. Sujeto a los Límites del Exilio (7.2), los nobles Salisbury y Kent (si son York) también puede ir a Calais si sus escudos están ocupados por el enemigo. Estos tres Nevilles también pueden ir a los escudos de los otros si su dueño está muerto.*

8.4 EL REY VUELVE A CASA

El Rey y los Herederos Reales en el mapa vuelven a su escudo o cualquier área de **Corona**. Los Nobles/Iglesia en el mapa van a su propio escudo o catedral, pero si están ocupados por el enemigo, van al fondo de fuerzas amigo.

IMPORTANTE: *Para ambos jugadores, los bloques actualmente en el Exilio deben permanecer en el Exilio.*

8.5 REANUDACION DE CAMPAÑA

Todos los bloques **bocabajo** del fondo se giran y pasan a estar disponibles para ser reclutados en la próxima campaña. Mueve el bloque **Rebelde** al fondo del Pretendiente. **Todos los bloques en el fondo y en el mapa se aumentan hasta su fuerza completa.**

Baraja todas las cartas (25) y reparte siete (7) a cada jugador para la siguiente campaña.

9.0 VICTORIA

Elimina a todos los herederos enemigos [los cinco (5)] para obtener una victoria **instantánea**. Si no es así, después de la tercera **Campaña**, juega la Fase de **Usurpación** (8.2) del Turno Político. Quienquiera que sea Rey gana el juego.

9.1 CLARENCE Y EXETER

Dos herederos, Exeter (Lancaster) y Clarence (York) están sujetos a las tiradas de Traición y pueden desertar al otro bando. No pueden desertar si **son** el Rey o el Pretendiente. Si desertan:

- No serán herederos para su nuevo bando, sólo nobles que cuentan para la Usurpación.
- No serán herederos (o nobles) para su bando original, pero recuperan ese estatus si desertan de vuelta a ese bando.
- Pueden ser ejecutados (eliminados) durante cualquier Fase de Suministro para asegurar que no volverán a desertar hacia su bando original.
- No se activa ningún heredero menor para reemplazarlos a no ser que ese heredero muera o sea ejecutado.
- Cuando se requiera volver a casa como un noble enemigo, Exeter va a Cornualles y Clarence a cualquier escudo libre de York, en otro caso al fondo de fuerzas amigo.

CREDITOS

Autor del Juego: Tom Dalgliesh
Jerry Taylor

Desarrollo: Grant Dalgliesh

Diseño Art.: National Portrait Gallery
Mark Mahaffey
Tom Dalgliesh

Ayudantes: Kevin Duke
Stan Hilinski
Mark Kwasny
Nate Merchant
Bill Powers
David Rayner
Joe Schweningen
Mike Spurlock

Traducción Esp.: Javier Palacios



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

Una Traducción de:
Javier Palacios

ÍNDICE

Áreas y Control	2.1
Área Amiga	2.1
Batallas	6.0
Cargas	6.5
Impactos	6.4
Reservas	6.3
Retiradas	6.6
Turnos	6.2
Bloques	3.0
Bombarda	3.24, 5.4, 6.2
Cartas	1.1, 5.1, 8.5
Cartas de Evento	5.1
Catedrales	2.5
Ciudades	2.4
Clarence y Exeter	9.1
Coronas	2.3
Despliegue	4.0
Eliminaciones	6.8
Escudos	2.2
Exilio	2.7, 8.3
Fase de Suministro	1.4, 7.0
Herederos	3.21
Llegada	4.5
Muerte	6.82
Iglesia	3.23
Iniciativa	1.1
Inmovilización	5.22
Ireland	2.71
Islas	2.82
Lealtad	3.13, 6.9
Levas	3.24
Despliegue	5.4
Disolución	8.1
Eliminación	6.84
Límites Fronterizos	5.21
Mares y Zonas de Mar	2.8
Mercenarios	3.25
Movimiento	5.0
Movimiento por Tierra	5.2
Movimiento por Mar	5.3
Movimiento por Mar	5.3
Nivel de Combate	3.12
Nobles	3.22
Muerte	6.83, 8.5
Escudos	2.2, 8.3, 8.4
Turno Político	8.0
Preparación	4.0
Pretendiente	3.21
Puertos	2.83, 5.31
Reagrupamiento	6.7
Rebelde	3.26, 5.4, 6.85
Reclutamiento	5.4
Retirada	6.6
Rey	3.21, 6.9
Usurpación	8.2
Muerte	6.81
Scotland	2.72
Traición	6.9
Turnos de Juego	1.0
Usurpación	8.2
Victoria	9.0
Wales	2.6
Warwick	3.13, 6.83, 6.9, 8.3