

AGE OF WAR

戦国時代

DESCRIPCIÓN GENERAL

En *Age of War*, entre dos y seis jugadores se convertirán en *daimyōs* en su intento de conquistar castillos y unificar los clanes guerreros del Japón feudal. El jugador con más puntos al final de la partida será declarado ganador.

CONTENIDO



14 cartas de castillo



7 dados especiales

PREPARACIÓN

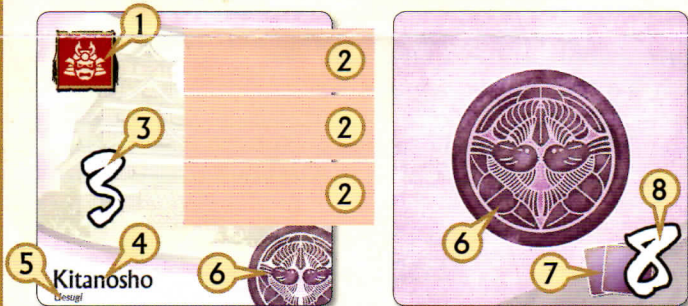
Ante de jugar, sigue estos pasos para preparar la partida:

1. Coloca las cartas de castillo boca arriba en el centro del área de juego, de forma que todos los jugadores puedan ver claramente todas las cartas.
2. Coloca los dados junto a las cartas, al alcance de todos los jugadores.
3. Determina al azar quién jugará el primer turno.

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE CASTILLO

Cara

Revés



- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. Frente de batalla especial del <i>daimyō</i> | 5. Nombre del clan |
| 2. Frente de batalla | 6. Icono del clan |
| 3. Puntuación (por el castillo) | 7. Total de cartas del clan |
| 4. Nombre del castillo | 8. Puntuación (por el clan) |

SÍMBOLOS DE LOS DADOS



DESARROLLO DEL JUEGO

Age of War se desarrolla a lo largo de una serie de turnos, empezando por el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador lanza los dados para congregarse a sus fuerzas y usa diversos tipos de tropa (infantería, arqueros, caballería y *daimyōs*) para intentar conquistar un castillo. La partida termina cuando un jugador conquista el último castillo del centro de la mesa.

EL TURNO DE JUEGO

Durante cada turno, un jugador intenta conquistar un castillo ocupando todos los frentes de batalla de la carta.

El jugador comienza su turno lanzando los siete dados. Después decide si quiere empezar conquistando un castillo **o bien** lanzando de nuevo los dados. Si quiere volver a lanzar los dados, debe apartar antes uno de ellos, que no se volverá a usar durante ese turno.

Para empezar conquistando un castillo, el jugador debe elegir una de las cartas de castillo boca arriba y ocupar uno cualquiera de sus frentes de batalla. Para ocupar un frente de batalla, el jugador debe colocar sobre éste dados que coincidan con los símbolos del frente. Cuando lo ha hecho, vuelve a lanzar los dados que le quedan. Después de cada tirada, el jugador debe ocupar otro frente de batalla del castillo elegido o apartar un dado y tirar de nuevo los dados restantes.

Este proceso continúa hasta que el jugador ha conquistado con éxito el castillo ocupando todos sus frentes de batalla **o bien** hasta que se quede sin dados. Con esto termina el turno de ese jugador y empieza el turno del jugador sentado a su izquierda.

EJEMPLO DEL TURNO DE UN JUGADOR

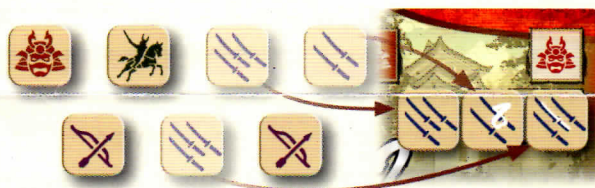
Eva comienza su turno tirando los siete dados:



Busca frentes de batalla que pueda ocupar con estos resultados, pero hay pocas opciones. Decide ocupar un frente de batalla del castillo Mori de Gassantoda, que está en el centro de la mesa.



Coloca los tres dados con resultados de infantería sobre la carta, ocupando el frente de batalla de ocho \.



Tira los cuatro dados que le quedan:



Con estos resultados no puede ocupar ningún frente de batalla de Gassantoda, así que pierde un dado. Lanza de nuevo los tres dados que le quedan, y esta tirada le permite ocupar el último frente de batalla de la carta.



Como ha ocupado todos los frentes de batalla de Gassantoda, Eva conquista el castillo (ver "Conquistar un castillo") y su turno termina.

OCUPAR UN FRENTE DE BATALLA

Si los símbolos de uno o más de los dados lanzados coinciden con todos los símbolos de un frente de batalla, el jugador puede ocuparlo. Para hacerlo, coloca los dados que coincidan sobre la carta, cubriendo ese frente de batalla. Los dados que se usen para ocupar un frente de batalla no se vuelven a tirar durante el resto de ese turno.

Sólo se puede ocupar un frente de batalla por tirada. No es necesario seguir ningún orden específico en la ocupación de los diferentes frentes de batalla de un castillo. Un jugador puede ocupar un frente de batalla de cualquier carta de castillo que se encuentre boca arriba en el centro de la mesa o frente a otro jugador.

Importante: Una vez que un jugador ocupa su primer frente de batalla del turno, no podrá ocupar frentes de batalla de otras cartas durante ese turno. Todos los frentes de batalla que se ocupen en el turno deben estar en la misma carta de castillo.

Pueden darse situaciones extrañas en las que un jugador no quiera ocupar un frente de batalla. Por esta razón, un jugador siempre puede elegir perder un dado en lugar de ocupar un frente de batalla.

FRENTE DE BATALLA ESPECIALES

Los frentes de batalla con un número y un símbolo son frentes de batalla de infantería. Un frente de batalla de infantería se ocupa con uno o más dados que muestren algún símbolo (, , y). Para ocupar un frente de batalla de infantería, el número de símbolos de los dados debe ser igual o mayor que el número de símbolos que se muestra en ese frente de batalla.

Para conquistar un castillo que se encuentre en el centro de la mesa, no es necesario ocupar el frente de batalla especial del daimyō. Sin embargo, para conquistar un castillo que se encuentre frente a otro jugador, es obligatorio ocupar el frente de batalla especial del daimyō.



Frente de batalla de infantería



Frente de batalla especial del daimyō

CONQUISTAR UN CASTILLO

Cuando un jugador ocupa todos los frentes de batalla de una carta de castillo, conquista dicho castillo. Toma la carta de castillo y la coloca boca arriba frente a él.

Al final de la partida, cada jugador suma los puntos que se muestran en la cara de las cartas de castillo que tenga frente a él.

CONQUISTAR UN CLAN

Las cartas de castillo pertenecen a diferentes clanes, tal como indica el color y el icono de clan de cada carta. Cuando un jugador conquista todos los castillos que pertenecen a un clan, conquista también ese clan. Al hacerlo, coloca todas las cartas que pertenecen a ese clan boca abajo en un montón, de modo que la carta de castillo con la puntuación total del clan quede la primera del montón.

Al final de la partida, los jugadores suman los puntos que se indican en el revés de esta primera carta del montón, en vez de los puntos de las caras de las cartas de ese montón.

Importante: Las cartas de castillo que estén boca abajo no pueden ser conquistadas por los demás jugadores.

GANAR LA PARTIDA

Cuando un jugador conquista el último castillo que aún queda por conquistar en el centro de la mesa, la partida termina inmediatamente. Cada jugador suma los puntos de las cartas que haya frente a él, incluidos cada uno de los castillos boca arriba y la carta superior de los mazos de clanes conquistados.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado con más castillos conquistados gana la partida. Si sigue habiendo empate, el jugador empatado con más clanes conquistados gana la partida. Si aun así hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

Eva acaba de conquistar el último castillo del centro de la mesa, así que la partida termina. Dani y ella suman sus puntos respectivos.



Cartas de Eva

Cartas de Dani

El total de Eva (2 + 3 + 3 + 1 + 3 + 5 = 17) es mayor que el total de Dani (4 + 1 + 2 + 1 + 8 = 16), así que ¡Eva gana la partida!

CRÉDITOS

- Diseño del juego: Reiner Knizia
- Asistentes de diseño: Sebastian Bleasdale y Kevin Jacklin
- Productor: Derrick Fuchs
- Traductor: Jesús Moreno Aijón
- Ilustración de cubierta: Simon Eckert
- Ilustraciones de interior: Tony Foti
- Diseñador gráfico jefe: Brian Schomburg
- Diseño gráfico: Michael Silsby
- Coordinadora de licencias y desarrollo: Deb Freytag
- Director artístico: Andrew Navaro
- Administración artística: Zoë Robinson
- Director de producción: Eric Knight
- Productor jefe de juegos: Steven Kimball
- Diseñador ejecutivo de juegos: Corey Konieczka
- Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey
- Pruebas de juego: Samuel Bailey, Joe Baranoski, Dane Beltrami, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Giulia Faeta, Mark O'Connor, Casey Paprocki, Jesse Paprocki, Jim Paprocki, Samuel Stuart, Peter VanDusartz IV y Jason Walden

Más información en
EDGEENT.COM

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. y Dr. Reiner Knizia. Age of War y Fantasy Flight Supply son ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



EDGE

PRUEBA DE COMPRA

AGE OF WAR
EDGKN24
8435407601925

