

# LA GRAN MURALLA



REGLAMENTO  
CONTENIDO ADICIONAL DE LA CAMPAÑA

# COMPONENTES

## MINIATURAS

Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meepls o miniaturas.



5 Abanderados  
(1 por cada jugador)



8 Funcionarios  
10 Lanceros  
4 Arqueros  
2 Jinetes



1 Gengis Kan



1 Regalo del Emperador



1 Rata

## CARTAS



1 carta de Gengis Kan (líder)



9 cartas de Horda de *Gengis Kan*



6 cartas de Consejero de *Gengis Kan*



6 cartas de Regalo del Emperador



6 cartas de Habilidad de Gengis Kan



5 cartas de ayuda de *Gengis Kan*



5 cartas de Rata



5 cartas de Artefacto de *Rata*



6 cartas de Escenario



4 cartas de General de *Crónicas antiguas*



8 cartas de Táctica de *Crónicas antiguas*



10 cartas de Consejero de *Crónicas antiguas*



10 cartas de Artefacto de *Crónicas antiguas*



4 cartas de General (modo 5 jugadores)



4 cartas de Táctica (modo 5 jugadores)



4 cartas de Consejero (modo 5 jugadores)



6 cartas de Mando (modo 5 jugadores)

## MARCADORES



1 marcador de Té



1 marcador de Honor

## OTROS COMPONENTES



1 pantalla de jugador para el 5.º jugador



1 lámina de pegatinas

# EXPANSIÓN DE GENGIS KAN

En la expansión *Gengis Kan*, el poderoso conquistador mongol lidera a las Hordas contra la Muralla y pone a prueba a los defensores aumentando la dificultad de la partida. Puedes añadir esta expansión a casi cualquier modo de juego (excepto a *Crónicas antiguas*).

## PREPARACIÓN

Prepara la partida como de costumbre, pero aplica las siguientes modificaciones:

4. Roba 1 carta de Regalo del Emperador al azar y colócala junto al tablero central. Pon la miniatura de Regalo del Emperador sobre ella. Luego, despliega los Artefactos como de costumbre.
5. Cada jugador coge una nueva miniatura de Abanderado (cada Clan tiene una miniatura de Abanderado diferente), además de todos sus otros componentes.
6. Prepara el mazo de Hordas: Primero, retira al azar 2 tipos de Horda del mazo básico de Hordas (retirarás 6 cartas en total). Luego, añade los 3 nuevos tipos de Horda de la expansión *Gengis Kan* al mazo (añadirás 9 cartas en total). Baraja todas las cartas de Horda y coloca el mazo en el borde superior del tablero central.

En partidas de 2 jugadores, recuerda retirar de la partida todas las cartas de Horda que tengan en su reverso la sección de Muralla más a la izquierda.

7. Roba tantas Hordas como jugadores haya en la partida y colócalas en las secciones de Muralla como de costumbre. Luego, coloca la carta de Gengis Kan junto al borde superior del tablero. Baraja el mazo de Habilidades de Gengis Kan, roba 2 cartas y coloca 1 a cada lado de la carta de Gengis Kan. Coloca la miniatura de Gengis Kan en la sección de Muralla señalada por el indicador de Invasión de la carta superior del mazo de Hordas.

11. Añade las cartas de Consejero de *Gengis Kan* al mazo de Consejeros y barájalo. Luego, reparte 2 cartas bocabajo al azar a cada jugador.

## NUEVO OBJETIVO DE UNA PARTIDA NORMAL

El nuevo objetivo de la partida es derrotar a Gengis Kan. Para ello, tienes que cubrir todas las Zonas Vitales de la carta de Gengis Kan y de sus 2 cartas de Habilidad. Una vez hecho esto, juega el Año actual hasta el final y, luego, procede a la puntuación final de Honor.

Recuerda que Derrotar a Gengis Kan es solo otra forma de finalizar la partida. Sigues pudiendo cumplir cualquier otra condición habitual de fin de la partida.

Esta regla solamente se aplica en partidas competitivas. Las condiciones de victoria del modo cooperativo se mantienen sin cambios.

## GENGIS KAN

Gengis Kan en persona acude a invadir la Gran Muralla, ayudando a sus leales Hordas e inspirándolas con su liderazgo. Gengis Kan siempre está presente en una de las secciones de Muralla, lo que se indica mediante la posición de su miniatura.

## ZONAS VITALES DE GENGIS KAN



Gengis Kan no tiene ningún Poder Ofensivo ni recompensa de Honor.

Gengis Kan es Derrotado si todas las Zonas Vitales de su carta y de sus 2 cartas de Habilidad están cubiertas.

La cantidad de Zonas Vitales que hay que cubrir para vencer a Gengis Kan depende del número de jugadores que haya en la partida. Algunas Zonas Vitales están numeradas: si el número de una Zona Vital es igual o menor que el número de jugadores, esa zona está activa y tienes que cubrirla. Si el número es mayor, entonces esa zona está inactiva y no tiene ningún efecto en la partida. Las Zonas Vitales sin número siempre están activas.

## CARTAS DE HABILIDAD DE GENGIS KAN

Las cartas de Habilidad de Gengis Kan añaden Zonas Vitales a su carta de Horda y también tienen efectos que aumentan la dificultad de la partida. Las cartas de Habilidad solo están activas en la sección de Muralla donde esté la miniatura de Gengis Kan. Si todas las Zonas Vitales activas de una carta de Habilidad están cubiertas, esa carta se considera inactiva y no genera ningún efecto durante el resto de la partida.

## MOVER A GENGIS KAN

Cada Año, después de colocar nuevas Hordas en el tablero, comprueba el indicador de Invasión de la carta de Horda superior del mazo de Hordas y coloca la miniatura de Gengis Kan en esa sección de Muralla.

## HERIR A GENGIS KAN

No puedes Herir a Gengis Kan como si fuera una Horda normal, ten en cuenta estas excepciones y reglas:

- Solo puedes Herirle con Lanceros o Jinetes.
- No puedes Herir a Gengis Kan con Arqueros ni con ningún efecto que use fichas de Herida.

Si una Horda es Derrotada en **cualquier** sección de Muralla y tú la reclamas, puedes Atacar a Gengis Kan con 1 de tus Soldados que estuviera en la Horda Derrotada. Este Soldado tiene que sobrevivir (quizá tengas que Salvarlo usando Chi u otro medio de Salvar Soldados). Al Atacar a Gengis Kan, coloca este Soldado en 1 (o 2, si es un Jinete) de las Zonas Vitales de Gengis Kan (en su propia carta o en una de sus cartas de Habilidad). Al hacerlo, obtienes inmediatamente 6 de Honor por cada Zona Vital que cubras de esta manera.

Ten en cuenta que, para Atacar a Gengis Kan, no es necesario que su miniatura esté en la misma sección de Muralla que la carta de Horda Derrotada. Si Derrotas y reclamas una Horda, puedes Atacar a Gengis Kan incluso aunque esté en una sección de Muralla diferente.

Los Soldados que envíes para Atacar a Gengis Kan **permanecen en su carta o en su carta de Habilidad hasta el final de la partida**. No puedes retirarlos de esa carta de ninguna manera.

## REGALOS DEL EMPERADOR

Las cartas de Regalo del Emperador representan favores especiales otorgados por el Emperador a sus Generales de mayor confianza.

Solo hay 1 carta de Regalo del Emperador activa en cada partida y se roba durante la preparación.

Cada vez que Construyas un nivel de Muralla, obtienes la miniatura de Regalo del Emperador. Mientras tengas en tu poder esta miniatura, te beneficiarás del efecto de la carta de Regalo del Emperador activa.

La miniatura de Regalo del Emperador cambia de propietario cada vez que se Construya un nivel de Muralla (a menos que Construyas y ya tuvieras la miniatura).

## ABANDERADOS

Los Abanderados son Soldados Especiales introducidos en la expansión *Gengis Kan* (no se consideran Soldados Especiales de *Pólvora negra*). Cada jugador tiene 1 Abanderado a su disposición. El coste de Reclutar al Abanderado es 2 de y 1 de .

Los Abanderados siguen las reglas de los Lanceros: solo pueden Atacar a la primera Horda (la más cercana a la Muralla) de la sección de Muralla donde se coloquen. Además, si tienes tu Abanderado en una sección de Muralla (ya sea en una carta de Horda o en la zona de Descanso) al inicio del Invierno, puedes Atacar con 2 Soldados en esa sección de Muralla justo antes del paso de Disparo.

## FIN DE LA PARTIDA

Si todas las Zonas Vitales activas de la carta de Gengis Kan y de sus 2 cartas de Habilidad están cubiertas, Gengis Kan es Derrotado. Termina de jugar el Año en curso hasta el final y, después de resolver el Invierno, procede a la puntuación final de Honor. Si Gengis Kan no es Derrotado al final del último Año, resuelve el final de la partida siguiendo las reglas básicas.

# CRÓNICAS ANTIGUAS

La expansión *Crónicas antiguas* presenta los Escenarios, que son una serie de componentes y reglas que ofrecen una experiencia distinta a la de las partidas normales. En la mayoría de los Escenarios, el objetivo de la partida no varía: el jugador que acumule más Honor es declarado ganador. En los Escenarios cooperativos, el objetivo consiste en sobrevivir durante todos los Años hasta llegar al final de la partida.

Hay una carta especial de Escenario para cada uno de ellos. En una cara se indica el modo de juego (algunos Escenarios solo se pueden jugar en cooperativo) y la preparación, que consta de pasos adicionales que tienes que realizar antes de la preparación habitual. La otra cara muestra las reglas especiales del Escenario, que se detallan en las siguientes secciones.

Debido a que las reglas de *Crónicas antiguas* son muy específicas, esta expansión no se puede combinar con las demás.

## PREPARACIÓN

Antes de empezar la partida, elige un Escenario y lee sus reglas. En algunos Escenarios tienes que aplicar las reglas de preparación de una partida normal y en otros las del modo cooperativo. Asegúrate de realizar la preparación del modo que corresponda.

Prepara una partida normal/cooperativa como de costumbre, pero aplica las siguientes modificaciones:

- Añade los Artefactos de *Crónicas antiguas* al mazo de Artefactos básicos y barájalo. Luego, despliega 3 de ellos en los espacios para Artefacto como de costumbre. Recuerda que los efectos de Artefacto de esta expansión permanecen activos durante el transcurso de toda la partida, no solo al final de ella.
- Añade las cartas de Táctica de *Crónicas antiguas* al mazo de Tácticas y barájalo. Coloca el mazo bocabajo en el espacio correspondiente del tablero central (13.1).
- Añade los Generales de *Crónicas antiguas* al mazo de Generales del modo normal/cooperativo y barájalo. Luego, reparte 2 cartas al azar bocabajo a cada jugador.
- Añade las cartas de Consejero de *Crónicas antiguas* al mazo de Consejeros y barájalo. Luego, reparte 2 cartas al azar bocabajo a cada jugador.
- Asegúrate de haber completado la preparación que se describe en la carta de Escenario.

## CLIMA HELADO

*El invierno no cedió el paso a la primavera. Los árboles y los cultivos pugnaron por florecer durante los días más cálidos, pero el frío los mató una semana después. Aún te quedan suministros en el granero, pero ¿serán suficientes para todo el año? La gente teme al hambre. Los más valientes prefieren morir como guerreros en la muralla antes que sufrir la humillación de una muerte por inanición.*

*Sin embargo, hay un aspecto positivo en esta situación: el enemigo también carece de provisiones y tiembla en sus frías tiendas. Pronto, la enfermedad, el hambre y la muerte visitarán su campamento.*

*¿Quién perecerá primero? ¿Los defensores de la muralla o los asaltantes?*

En el Escenario *Clima helado*, te enfrentarás a la escasez de recursos y a Hordas devastadoras. Además del indicador de Tiempo normal, el medidor de Producción en *Clima helado* alterará tus Ingresos de Supervisor durante la partida.

## CARTA DE ESCENARIO CLIMA HELADO MEDIDOR DE PRODUCCIÓN

El valor de Producción de este medidor modifica la cantidad de recursos que obtienes durante el paso de Ingresos de Supervisor al inicio del Verano y cada vez que se active una Localización de Producción, en el paso de recolectar recursos. Este modificador se aplica a cada Supervisor de manera individual.

## CASILLAS DE RECURSO

Estas casillas se usan para indicar qué jugadores han ayudado ya al Emperador enviando recursos, como se describe a continuación.

## REGLAS ESPECIALES

### AYUDAR AL EMPERADOR

Cada jugador tiene que reunir 4 unidades de cada recurso (Oro, Piedra, Madera y Chi) y enviárselas al Emperador. Durante el Otoño, al final de tu turno, después del paso de comprobación de Derrota de Hordas, puedes descartar 4 recursos del mismo tipo a la vez. Estos recursos se retiran de la partida hasta que esta finalice. Luego, coloca 1 Funcionario de tu reserva sobre la carta de Escenario, en la casilla correspondiente al tipo de recurso que acabas de retirar. Ten en cuenta que tienes que gastar estos recursos a la vez durante 1 único turno y que no puedes gastar más de 4 recursos en el mismo turno.

### BRECHA

En vez de obtener 1 ficha de Dishonra durante una Brecha, puedes optar por retirar 1 de tus recursos hasta el final de la partida (déjalo aparte o devuélvelo a la caja).

## INCURSIÓN

Durante las IncurSIONES, en vez de retirar fichas de Dishonra del suministro, coge 2 recursos de cada tipo del suministro y retíralos de la partida (déjalos aparte o devuélvelos a la caja). Si no es posible retirar ningún recurso porque el suministro esté vacío, entonces retira 1 ficha de Dishonra por cada recurso que no puedas retirar.

## PUNTUACIÓN FINAL DE HONOR

Al final de la partida, antes de la puntuación final de Honor, obtienes 12 de Honor por cada Funcionario que hayas colocado en la carta de Escenario.

## LA GRAN HAMBRUNA

*Cuando llueve en exceso, tus tierras se ven afectadas por inundaciones. Cuando no llueve, la sequía azota las cosechas. Cuando llueve lo suficiente, aparecen las langostas y lo devoran todo.*

*¡Pero no son las únicas causas que provocan la muerte de tu gente por inanición! Muchos agricultores se han visto obligados a huir de sus tierras para no ser asesinados. Los mongoles, la siguiente plaga que llega tras las langostas, saquean los campos.*

*La causa ya no es la principal prioridad. El enemigo está frente a la muralla, los soldados y los trabajadores tienen un aspecto demacrado. Es preciso encontrar una forma de alimentar a ambos grupos.*

## CARTA DE ESCENARIO LA GRAN HAMBRUNA

### LOCALIZACIÓN DEL MERCADO

El Mercado es un nuevo tipo de Localización especial donde cada jugador puede comprar Comida. Por cada Funcionario que envíes al Mercado, puedes pagar tanto Oro como la Mortandad actual. Si lo haces, obtienes 2 de Comida.

## REGLAS ESPECIALES

### MEDIDOR DE COMIDA

En el medidor de Comida se indica la cantidad de Comida que tiene cada jugador y la cantidad máxima de Comida que puede llegar a tener. Utiliza uno de tus Funcionarios en el medidor para indicar cuánta Comida tienes.

Usa una ficha de Herida para indicar la capacidad máxima de Comida que pueden llegar a tener los jugadores: tu Funcionario nunca puede adelantar la ficha de Herida. Si la ficha de Herida retrocede y queda detrás de algún Funcionario, desplaza este a la misma casilla que la ficha de Herida.

Si la ficha de Herida de este medidor alcanza un valor de 5 o menos, la partida termina inmediatamente y todos los jugadores pierden.

## BRECHA E INCURSIÓN

Cada vez que se produzca una Brecha o una Incursión, retrocede la ficha de Herida 1 casilla en el medidor de Comida por cada Horda que realice la Incursión/Brecha. No obtienes ni tienes que retirar ninguna ficha de Deshonra.

## FASE DE AVITUALLAMIENTO

Cada Invierno, después de la fase de Asalto, resuelve la fase de Avituallamiento. Cada jugador tiene que reducir en 1 su Comida por cada uno de sus Soldados, Supervisores y Funcionarios colocados en el tablero (esto también se aplica a los Funcionarios en Localizaciones normales y a los Soldados en zonas de Descanso o en Hordas, pero no a los Funcionarios en la Embajada del Emperador). Si no puedes o no quieres alimentar a un Funcionario, Supervisor o Soldado, devuélvelo a tu reserva.

## LA VISITA DEL EMPERADOR

*La invasión preocupa tanto al Emperador que se ha interesado en la parte de la muralla que se encuentra bajo tu jurisdicción. ¡Todo debe estar perfecto para su llegada! De lo contrario, podría sucumbir a su mal genio y tú quedarás despojado de tu honor y tu dignidad.*

*Pero aquellos que complazcan a Su Majestad Imperial obtendrán gran veneración y les serán concedidos títulos y tierras. Vale la pena intentar llamar su atención, pero debes protegerlo de cualquier daño e impresionarlo con tu impecable liderazgo. Si no, tal vez acabes humillado y sometido a juicio.*

## CARTA DE ESCENARIO LA VISITA DEL EMPERADOR

Esta carta indica el tipo de recurso que el Emperador apreciará más en el Año actual.

## REGLAS ESPECIALES

### ENVIAR FUNCIONARIOS AL ALMACÉN

En el Escenario *La visita del Emperador*, los jugadores pueden enviar sus Funcionarios a la Localización del Almacén. Sin embargo, esta Localización no se activa todavía durante el paso de activación y tampoco puede ser objetivo de una activación avanzada. En cambio, después de resolver la fase de Asalto durante el Invierno, el jugador que tenga más Funcionarios en el Almacén (o, en caso de empate, el primer jugador en orden de Té) tiene que mover la ficha de Herida de la carta del Emperador a una casilla a su elección (no está permitido dejar la ficha de Herida en la misma casilla). Luego, devuelve todos los Funcionarios del Almacén a las reservas de sus propietarios.

### EXIGENCIAS DEL EMPERADOR

Cada Invierno, tras la fase de Asalto, comprueba la posición de la ficha de Herida en la carta de *La visita del Emperador*. Cada jugador que tenga en su reserva tantos o más recursos de los indicados obtiene 10 de Honor inmediatamente (tienes que mostrar estos recursos a los otros jugadores; en el caso de las Tácticas, bocabajo). Cada jugador que no los tenga obtiene 1 ficha de Deshonra.

## EL FESTIVAL DE LOS FANTASMAS HAMBRIENTOS

*En el decimoquinto día del séptimo mes, el Imperio Chino (y el insignificante resto del mundo) es visitado por los fantasmas y espíritus liberados de Diyu. Pero no este año, ya que los que no hallan la paz deambulan por el reino de los vivos durante meses.*

*Su sufrimiento no puede ser mitigado durante los largos años de guerra: su odio hacia los enemigos les impide descender al inframundo. Su presencia afecta tanto al comercio como a la guerra: los mercaderes tienen miedo de viajar y los soldados temen morir. Hay que aplastar a los enemigos; de lo contrario, las grietas en la Gran Muralla que sostiene al Imperio pueden ensancharse y todo colapsará.*

## CARTA DE ESCENARIO EL FESTIVAL DE LOS FANTASMAS HAMBRIENTOS

En *El festival de los fantasmas hambrientos*, la carta de Escenario no se utiliza como componente de la partida: sirve solo como carta de ayuda.

## REGLAS ESPECIALES

### LOCALIZACIONES ENCANTADAS

En este Escenario, algunas Localizaciones pueden dejar de estar disponibles temporalmente. Cada Invierno, después de la fase de Asalto, revisa los espacios para Horda en las secciones de Muralla:

- Coge 1 ficha de Deshonra del suministro por cada FILA que tenga al menos 1 carta de Horda (hasta 3 fichas de Deshonra en total).
- Luego, en orden de Té, cada jugador coloca 1 de esas fichas de Deshonra en 1 Localización a su elección. No se puede colocar en una Localización que ya tenga una ficha de Deshonra. Todos los Funcionarios de estas Localizaciones se devuelven a sus respectivas reservas.
- Cualquier Localización con 1 ficha de Deshonra se considera Encantada. No puedes mover Funcionarios a Localizaciones Encantadas.

El Cuartel y la Casa de Té no pueden estar Encantados.

## RETIRAR FICHAS DE DESHONRA DE LAS LOCALIZACIONES

Las fichas de Deshonra se retiran de las Localizaciones en 2 casos:

1. Al inicio de la fase de Asalto, retira todas las fichas de Deshonra de todas las Localizaciones y devuélvelas al suministro de fichas de Deshonra.
2. Cada vez que una Horda sea Derrotada, el jugador que la reclame puede retirar 1 ficha de Deshonra de una Localización a su elección. Si nadie reclama la Horda Derrotada, la decisión la toma el primer jugador en orden de Té.

## MUERTE PERMANENTE

Cada vez que un Soldado Muera, no se devuelve a la reserva de su propietario: retíralo de la partida.



## EL ASEDIO DE DIAOYUCHENG

*Estás defendiendo el último puesto avanzado de Song: la Fortaleza Diaoyu. Los mongoles la asaltan con ferocidad y, cuando no pueden abrir brecha en la muralla, atacan durante la noche para debilitar las estructuras defensivas.*

*Te favorece una importante ventaja: el castillo está construido en la cima de una montaña, tus muros son fuertes y la puerta aún no ha recibido daño. Pero el ejército enemigo cuenta con una fuerza abrumadora en número.*

*Has de prevalecer durante al menos varios meses para que los mongoles sean vulnerables a la influencia de tus diplomáticos. Si creen que la guerra contra ti solo les acarreará pérdidas, tal vez consideren la posibilidad de firmar un tratado de paz.*

Solo puedes jugar este Escenario en modo cooperativo. Aplica las reglas y la preparación del modo cooperativo, excepto las Demandas del Emperador, que no se usan en este Escenario.

El objetivo colectivo consiste en sobrevivir hasta el final de la partida. Para conseguirlo, hasta el final del último Año tenéis que cumplir estas condiciones: la Defensa de la Fortaleza nunca puede descender por debajo de 1 y tiene que haber fichas de Deshonra en el suministro siempre que un jugador se vea obligado a obtener una.

### CARTA DE ESCENARIO EL ASEDIO DE DIAOYUCHENG

La carta de Escenario representa la Fortaleza Diaoyu, con 3 Puestos de Disparo y un medidor especial de Defensa. A lo largo de la partida, se colocarán varias fichas de Deshonra junto a esta carta para indicar la Potencia de Asedio acumulada por las Hordas.

### MEDIDOR DE DEFENSA

El medidor de Defensa indica cuánto resistirá la Fortaleza antes de caer en poder de las Hordas. Cada Año, durante el Invierno, reduce este valor tanto como fichas de Deshonra haya junto a la carta de Escenario.

Si en algún momento la Defensa desciende a 0 o menos, ¡los jugadores pierden la partida inmediatamente!

### REGLAS ESPECIALES

#### ARQUEROS EN LA FORTALEZA

La Fortaleza tiene 3 Puestos de Disparo. Hay 2 formas de enviar Arqueros a la Fortaleza:

- Durante la activación del Cuartel, si Reclutas un Arquero, puedes pagar 1 de Madera para enviarlo directamente a la Fortaleza y colocarlo sin coste en un Puesto de Disparo.
- Mediante el Centro de Logística. Esta es una acción especial de este Escenario. Por cada Funcionario que tengas en el Centro de Logística, puedes pagar 1 de Madera para colocar sin coste 1 de tus Arqueros de cualquier Muralla o zona de Descanso en un Puesto de Disparo de la Fortaleza.

Los Arqueros en la Fortaleza tienen 2 propósitos: pueden Atacar a las Hordas durante la fase de Disparo y mitigar la pérdida de Defensa debido a las fichas de Deshonra acumuladas junto a la carta de Escenario.

Durante la fase de Disparo, resuelve primero los Arqueros en la Fortaleza. Un Arquero en la Fortaleza puede Atacar a una Horda en la primera fila de la sección que elijas.

Nota: Dado que los Arqueros en la Fortaleza no se considera que estén en ninguna sección de Muralla, no pueden, por tanto, Atacar mediante los efectos de los Consejeros ni con la carta de Mando *Orden de ataque*.

### FASE DE NOCHE

Cada Invierno, después de la fase de Asalto, resuelve una fase de Noche:

1. Reduce en 1 la Defensa de la Fortaleza por cada ficha de Deshonra junto a la carta de Escenario.
  - a. Cada Arquero en la Fortaleza evita el efecto de 1 ficha de Deshonra.
2. Mueve cada Arquero de la Fortaleza a una zona de Descanso a elección de su propietario.

### REFORZAR LA DEFENSA

En este Escenario, el Campamento de Constructores permite realizar una acción especial que se puede usar para aumentar la Defensa de la Fortaleza. Si se activa el Campamento de Constructores, por cada uno de tus Funcionarios en él, puedes pagar 3 recursos de cualquier tipo de tu reserva, excepto Chi, para incrementar en 1 la Defensa de la Fortaleza.

### INCURSIÓN

Cada vez que ocurra una Incursión, coloca 1 ficha de Deshonra junto a la carta de Escenario además de resolver las reglas de Incursión normales.

### FIN DE LA PARTIDA

Si en algún momento la Defensa de la Fortaleza desciende a 0 o menos, los jugadores pierden INMEDIATAMENTE la partida. Todas las demás condiciones de fin de la partida siguen siendo válidas.

## LA REVUELTA DE LOS TURBANTES ROJOS

*El Imperio está debilitado por la peste negra. El río Amarillo castiga la tierra con constantes inundaciones. Los impuestos son demasiado altos para la gente, que no tiene suficiente dinero para alimentar a sus familias...*

*¡Ya basta! ¡La dinastía Yuan ha gobernado durante demasiado tiempo! No son más que títeres de los mongoles, y por fin has reunido la fuerza suficiente para derrocarlos.*

*Pero, como siempre, nada sale según lo planeado. Aunque has ganado muchas batallas, el ejército Yuan ha rodeado a tus fuerzas y debes resistir durante todo el año hasta que lleguen los refuerzos. Si sobrevives, actuarás como un yunque para el martillo que se aproxima.*

Solo puedes jugar este Escenario en modo cooperativo. Aplica las reglas y la preparación del modo cooperativo, excepto las Demandas del Emperador, que no se usan en este Escenario.

El objetivo colectivo consiste en sobrevivir hasta el final de la partida. Para conseguirlo, hasta el final del último Año tenéis que cumplir estas condiciones: no se puede producir ninguna Brecha y tiene que haber fichas de Deshonra en el suministro siempre que un jugador se vea obligado a obtener una. Ten en cuenta que este Escenario es 1 Año más corto, como indica la ficha de Deshonra en el indicador de Tiempo.

### CARTA DE ESCENARIO LA REVUELTA DE LOS TURBANTES ROJOS

En *La revuelta de los Turbantes Rojos*, la carta de Escenario no se utiliza como componente de la partida: sirve solo como carta de ayuda.

### REGLAS ESPECIALES

#### SUPERVISORES DE ORO INACTIVOS

Los Supervisores de Oro no se pueden Mejorar en este Escenario. Cubre todos los espacios de Supervisor de Oro con una ficha de Herida para indicar esta regla.

#### INGRESOS DE SUPERVISOR

Cada Verano, durante el paso de Ingresos de Supervisor, cada jugador puede perder 20 de Honor para Contratar 1 Funcionario de la Embajada del Emperador.

#### DECISIÓN DE ESTADO

Durante cada Primavera, después de avanzar el marcador de Tiempo, tenéis que decidir entre todos los jugadores si queréis un estado de Paz o un estado de Guerra:

- Estado de Paz: Podéis pagar colectivamente un total de 3 de Oro para reducir en 1 las Hordas que se colocarán durante el siguiente paso. Podéis hacer esto tantas veces como queráis, pero no se puede reducir por debajo de 1 el número de Hordas que hay que colocar. Para elegir el estado de Paz, tenéis que pagar al menos 3 de Oro.

- Estado de Guerra: Elegir este estado no requiere ningún pago. Cada jugador Contrata sin coste 1 Funcionario de la Embajada del Emperador.

#### ACTIVAR LOCALIZACIONES DE PRODUCCIÓN

Cada vez que se active una Localización de Producción, el jugador con más Funcionarios en esa Localización coge uno de ellos y lo envía a la Embajada del Emperador. Si hay empate, el orden de Té entre los empatados determina quién tiene que devolver un Funcionario a la Embajada del Emperador.

#### INCURSIÓN Y BRECHA

Brecha: Si se produce una Brecha, los jugadores pierden la partida inmediatamente.

Incursión: Además de resolver los efectos normales de la Incursión, cada jugador coge 1 Funcionario de su reserva y lo envía a la Embajada del Emperador.

## 5.º JUGADOR

Una partida de 5 jugadores se desarrolla igual que una partida normal de 4 jugadores, con unas pocas modificaciones que se aplican durante la preparación:

#### PREPARACIÓN

1. Despliega el tablero central en el área de juego con la cara de 4–5 jugadores hacia arriba.
3. Coloca el marcador de Tiempo en la segunda casilla del indicador de Tiempo en lugar de en la primera casilla (la partida durará como máximo 4 Años en vez de 5).
7. Coloca 1 carta de Horda en cada espacio para Horda de la primera fila (3.1). En partidas de 5 jugadores, coloca 2 Hordas adicionales de acuerdo con el indicador de Invasión de los reversos de las siguientes cartas de Horda.
9. Añade las cartas de Táctica del modo de 5 jugadores al mazo de Tácticas y barájalo. Coloca el mazo bocabajo en el espacio correspondiente del tablero central (13.1).
10. Añade las cartas de General del modo de 5 jugadores al mazo de Generales del modo normal/cooperativo y barájalo. Luego, reparte 2 cartas al azar bocabajo a cada jugador.
11. Añade las cartas de Consejero del modo de 5 jugadores al mazo de Consejeros y barájalo. Luego, reparte 2 cartas al azar bocabajo a cada jugador.
14. Cada jugador coloca 4 Funcionarios, en lugar de 3, en el espacio de Funcionarios del tablero central (15.1).

# EXPANSIÓN DE LA RATA

## INTRODUCCIÓN

La miniexpansión de la *Rata* es un pequeño complemento que se puede añadir a cualquier modo de juego (menos a la expansión *Crónicas antiguas*). Su propósito consiste en generar riqueza para los valientes Generales que se enfrentan a la invasión de la Horda.

## PREPARACIÓN

Prepara la partida como de costumbre, pero aplica las siguientes modificaciones:

4. Baraja las cartas de Artefacto de *Rata* con las cartas básicas de Artefacto y despliega 3 de ellas en los espacios de Artefacto como de costumbre.
11. Añade las cartas de Consejero de *Rata* al mazo de Consejeros y barájalo. Luego, reparte 2 cartas al azar bocabajo a cada jugador.
18. Baraja el mazo de Ratas y colócalo junto al tablero. Luego, revela 1 carta de Rata y colócala junto al mazo.
19. El primer jugador en orden de Té coloca la miniatura de Rata en 1 Localización a su elección que no sea el Almacén.
20. Ya estás listo para empezar la partida.

## LA MINIATURA DE RATA

Cada vez que se active una Localización con la miniatura de Rata, cada jugador que tenga al menos 1 Funcionario en esa Localización obtiene 1 de .

## CARTAS DE RATA

La carta de Rata revelada indica la condición que se requiere para mover la miniatura de Rata.

Cada Otoño, después del paso de comprobación de Derrota de Hordas, si cumples la condición indicada en la carta de Rata activa (o, en caso de empate, el primer jugador en orden de Té entre los empatados) mueve la miniatura de Rata a cualquier otra Localización a tu elección. Es obligatorio mover la Rata, no puedes dejarla en la misma Localización.

Cada Verano, después del paso de reclamar cartas de Mando, revela 1 carta de Rata y colócala sobre la carta de Rata activa anterior. La nueva carta de Rata que has robado se convierte en la nueva carta de Rata activa. Si no quedan cartas de Rata, barájalas todas de nuevo y revela 1 al azar.

## CRÉDITOS:

**Diseño del juego:** Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz y Łukasz Włodarczyk

**Dirección artística:** Marcin Świerkot

**Jefe de pruebas y desarrollo:** Ernest Kiedrowicz

**Pruebas y desarrollo:** Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski y Jan Truchanowicz

**Reglamento:** Hervé Daubet y Łukasz Krawiec

**Redacción:** Andrzej Betkiewicz

**Revisión:** Hervé Daubet y Jonathan Bobal, con la inestimable ayuda de nuestros patrocinadores

**Diseño gráfico:** Jędrzej Cieślak y Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

**Ilustraciones:** Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek y Pamela Łuniewska

**Gráficos 3D:** Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski y Jakub Ziółkowski

**Jefes de producción:** Michał Matłosz y Dawid Przybyła

## AGRADECIMIENTOS A:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty y Jasiek Thejester.

A todos los patrocinadores del Kickstarter que contribuyeron a hacer realidad este juego.

A todas las personas que dedicaron su tiempo y esfuerzo a probar, a ciegas, y a participar en el desarrollo del juego.

**Edición en español:** Maldito Games

**Traducción:** Sito Palacios

**Revisión:** Olmo Castrillo Cano, Zhi Qing Sun y Raúl Fernández Aparicio