



2 A 5
JUGADORES



EDAD: +12



45-60
MINUTOS

Esbirros

Son tiempos difíciles y convulsos para el tranquilo burgo de Montfleury. El Rey debe elegir a su nuevo Senescal y quien sea elegido controlará la región en su nombre. Como es tradición, los Señores deberán competir sin compasión durante cuatro días para asegurar esa preciada posición, haciendo uso de cualquier treta o engaño que les garantice ganar poder. Es una despiadada guerra de ingenio y, como en todas las guerras, hay bajas: a los Señores no les importa sacrificar a algunos de sus leales sirvientes, los esbirros, conocidos por su limitado intelecto y por su legendaria devoción por sus amos...



JOCUS



Material

130 cartas - 40 esbirros (peones) - 5 tableros de lugar - 5 escudos de armas (marcadores de puntos) - 1 insignia de honor (marcador de jugador inicial) - 3 dados - 5 cartas de resumen - 1 medidor de días - 5 fichas de lugar completo - este reglamento

Objetivo

Los jugadores encarnan a los Señores de 5 prestigiosas familias de la ciudad. Con la ayuda de sus fieles esbirros, tienen que ganar tantos **PUNTOS** como sea posible en sus respectivos escudos de armas para convertirse en el nuevo Senescal de Montfleury.

Preparación

Cada jugador elige un escudo de armas y coge los esbirros correspondientes. Todos los jugadores empiezan la partida con **5 PUNTOS** en su escudo de armas.

5 puntos

Montad los 5 lugares de la ciudad en el orden que elijáis

Mezclad los 5 montones de cartas y colocadlos, boca abajo, en sus lugares correspondientes

Espacio para el montón de descartes

Dejad a un lado las fichas de lugar completo

Poned el medidor de días en el número 1

El jugador con las uñas más sucias es el primer jugador. Si hay empate, empieza el jugador más joven. El primer jugador pone la **insignia de honor** delante de él y será el primero en jugar en esta ronda.

Cómo se juega

El juego transcurre durante 4 días y cada día en sí mismo está dividido en 3 fases:

- 1 Colocar esbirros
- 2 Jugar cartas
- 3 Final del día

1 Colocar esbirros

El Señor en posesión de la **insignia de honor** es el primero en jugar. Debe colocar un esbirro en uno de los 5 lugares y coger inmediatamente una carta de ese lugar.

Siguiendo las agujas del reloj, el resto de jugadores hacen lo mismo. Se continúa hasta que todos los jugadores han colocado a sus 8 esbirros, consiguiendo un total de 8 cartas como mano inicial para ese día.

Cuando se agote un montón, se barajan las cartas del montón de descartes correspondiente y se forma un nuevo montón.

Los lugares tienen un número máximo de esbirros que pueden colocarse, en función del número de jugadores (ver abajo). Cuando se alcanza ese número el lugar está lleno. Se coloca una ficha de lugar completo y no pueden colocarse más esbirros en él.

2 jugadores: 4 esbirros

3 jugadores: 5 esbirros

4 jugadores: 7 esbirros

5 jugadores: 8 esbirros

Cuando se hayan colocado todos los esbirros, el jugador con la mayoría de esbirros en un lugar lo controla, de modo que puede robar una carta adicional. En caso de empate, no hay ningún Señor que controle el lugar.

Los jugadores pueden pasar ahora a la segunda fase del día.

Cada día, se repiten estas 3 fases



Coloca uno de tus esbirros y roba una carta inmediatamente



2

Jugar cartas

El Señor con la **insignia de honor** es el primero en jugar. Por turnos, siguiendo las agujas del reloj, los jugadores juegan (o activan) una carta cada vez.

Hay tres tipos de cartas:

◆ Cartas de acción

Cuando se juega una carta de acción, se deja en el montón de descartes de su lugar correspondiente y tiene efecto inmediatamente.

 Efecto inmediato

◆ Cartas de reserva

Cuando se juega una carta de reserva, se coloca boca arriba delante del jugador y se mantiene en esa "reserva" durante todo el juego (excepto aquéllas donde se especifica que deben ser descartadas para tener efecto). Las cartas de reserva sólo tienen efecto si están en la reserva. Un jugador puede tener hasta 8 cartas en ella, si quiere jugar una nueva carta debe descartar otra.

 Número de cartas iguales permitido en la reserva.

Atención: no se permite ninguna acción que varíe esta cantidad máxima.



Las cartas que posean este icono deben girarse horizontalmente para activarlas y usar su efecto. Si una carta girada termina en la reserva de otro jugador, se vuelve a poner vertical y se puede usar su efecto otra vez.

Atención: si la carta dice "En tu turno" significa que puedes, en lugar de jugar una carta de la mano, activar su efecto en tu turno.

◆ Cartas de virtud

Sólo hay una carta de virtud por lugar. Supone una ventaja para el jugador que la juegue en su reserva. No cuenta para el número máximo en la reserva y es inmune a los efectos aplicables sobre las cartas de reserva.

Un jugador sólo puede tener una carta de virtud, si quiere utilizar una nueva debe descartar la otra.



Todas las cartas de virtud tienen este icono y deben girarse horizontalmente para activar su efecto e indicar que se ha utilizado.

Si un jugador no puede o decide dejar de jugar cartas, pierde el derecho a jugar más cartas en ese día (excepto si le retan a un duelo, en este caso sí puede jugar cartas de El Guardia o de La Armería, ver página 8 para ver la lista de cartas).

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar cartas, deben descartar las cartas que queden en su mano antes de pasar a la tercera fase del día. Empezarán el siguiente día sin cartas, excepto por las que estén en sus reservas.



Las cartas de acción tienen un efecto inmediato



Icono de las cartas de acción



Las cartas de reserva se colocan delante en la mesa, boca arriba



Icono de las cartas de reserva



Las cartas de virtud se colocan al lado del escudo de armas



Ejemplo de reserva durante la partida:



En este ejemplo, el jugador tiene 4 cartas en su reserva y una carta de virtud cuyo efecto se ha utilizado

¿Cómo batirse en duelo?

En su turno, un jugador puede retar a un adversario a un duelo jugando una carta Guante, que le convierte en el atacante. El oponente no puede rechazar el duelo y se convierte en defensor.

Paso 1: ¿Qué puedes utilizar para batirte en duelo?

El atacante debe decir cuál es su arma para el duelo:

- jugando una carta de La Armería, o
- luchando a puño limpio, si no cogió una carta de La Armería o no quiere usarla para este duelo.

El defensor debe elegir también su arma para el duelo:

- jugando una carta de La Armería, o
- luchando a puño limpio, si no cogió una carta de La Armería o no quiere usarla para este duelo.

Paso 2: Lanzar los dados

El atacante lanza los 3 dados, que se corresponden con 3 golpes.

Sólo los resultados iguales o superiores al valor de ataque mostrado en la carta son golpes certeros.

En el caso de luchar a puño limpio, el valor es 

El defensor lanza tantos dados como golpes certeros haya conseguido el atacante. Los resultados iguales o superiores al valor de defensa mostrado en la carta son golpes rechazados.

En el caso de luchar a puño limpio, el valor es 

Paso 3: El resultado del duelo

Si queda al menos un golpe sin rechazar, el atacante gana el duelo. Si ningún golpe es certero o todos los golpes son rechazados, el defensor gana el duelo.

Los **PUNTOS**  se marcan inmediatamente en cada escudo de armas como se indica abajo.

En caso de victoria del atacante:

+5 PUNTOS  para el atacante

-1 PUNTO  por cada golpe no rechazado para el defensor

En caso de victoria del defensor:

+2 PUNTOS  para el defensor

-1 PUNTO  para el atacante

Después de cada duelo, las cartas jugadas deben devolverse al montón de descartes de su lugar correspondiente, en el orden que se quiera.



Retar a uno de tus adversarios a un duelo

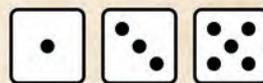


¡Puedes utilizar tu hacha!



Pero tu adversario también puede defenderse

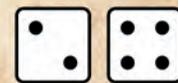
...
Lanzas los 3 dados y tienes que sacar  o más



¡Has conseguido dos tiros buenos!

Tu adversario intenta eludir los 2 golpes certeros

Tiene que sacar  o más



Sólo consigue eludir uno

Tú ganas 5 
Él pierde 1 

3

Final del día

Empezando por el Señor con la **insignia de honor** y luego por turnos, los jugadores cuentan los **PUNTOS** de sus cartas de reserva.

Las cartas de Actuación dan:

1 PUNTO si sólo tienes una

3 PUNTOS si tienes dos diferentes

5 PUNTOS si tienes tres diferentes

Una vez que se anotan todos los **PUNTOS** en sus respectivos escudos de armas, los jugadores giran verticalmente sus cartas y recogen a sus esbirros del tablero. Si un jugador supera los **30 PUNTOS** o si es el 4º día, id a la sección Final del Juego. Si no es así, se pasa la **insignia de honor** al siguiente jugador a la izquierda y comienza el siguiente día.

Final del Juego

Si un jugador llega a los **30 PUNTOS** al final de la tercera fase de cualquier día, el juego termina y gana el jugador con más **PUNTOS** en su escudo de armas.

Al final del cuarto día, el jugador con más **PUNTOS** gana el juego y se convierte en el nuevo Senescal de Montfleury.

Empate

En caso de empate entre dos jugadores, deberán luchar en duelo. Por turnos, serán atacantes y defensores. El que consiga más golpes certeros en los dos duelos gana la partida.

Pueden usar las cartas de reserva que tengan. En caso de otro empate, deberán hacer otro duelo...

En caso de empate entre más de dos jugadores, el juego continúa durante un día más.

Modo personalizado

Podéis decidir cambiar las reglas del juego:

3 días para una partida rápida o 5 días para una partida larga. También podéis rebajar los puntos para la victoria inmediata a

25 PUNTOS.

Enviados al castillo, vuestros esbirros hacen valer vuestros argumentos.



Añadiendo 3 actuaciones diferentes recibiréis 5 puntos al final del día!



Anotad los puntos de vuestras cartas de reserva



Poned rectas las cartas giradas de ese día



Recoged a vuestros esbirros



Pasad la insignia de honor

Sólo el más astuto será nombrado Senescal, ¡aseguraos de ser vosotros!