

MODALIDADES DE QÍAHN TACTICS SEGÚN LOS ANILLOS DE QÍAHN

LOS ANILLOS DE QÍAHN



Hay tres anillos, todos con el Orbe como centro. Reciben el nombre de **Próximo**, **Medio** y **Lejano**. Son líneas imaginarias que dividen en tres áreas la superficie plana de Qíahn. Se asemejan a los paralelos y meridianos de nuestro planeta Tierra y facilitan la orientación y la navegación de los habitantes de Cara y de Cruz.

REGLAS DE QÍAHN TACTICS SEGÚN ANILLO

Los ciudadanos de Qíahn juegan con reglas diferentes a las básicas (incluidas en tu juego) según el área donde estén. De hecho nadie sabe a ciencia cierta quién inventó dicho reglamento: los dioses, los dragones, alguien de más allá de las estrellas (como afirma Tárkelor)...

Si deseáis jugar a **Qíahn Tactics** teniendo en cuenta los anillos, las únicas reglas que varían son las fichas de combatientes que formarán vuestras tropas. Seguid estas normas:

- Próximo:** emplead únicamente *Paladines*, *Caballeros* y *Bestias*.
- Medio:** utilizad sólo *Caballeros*, *Bestias* y *Arqueros*.
- Lejano:** usad en exclusiva *Bestias*, *Arqueros* e *Infantes*.

Dispondréis de una **tropa de seis** combatientes, **la favorita en Cara**. Si preferís jugar más al gusto de **Cruz**, apartad la mitad de **combatientes** para que la **tropa sea de tres**. Y si no os ponéis de acuerdo, no discutáis: lanzad la *moneda de Qíahn* y que ella decida.

NOTA: dicen que la Guardia del Orbe, los soldados que viven dentro de él, en el centro de Qíahn, juegan sólo con **Magos**, *Paladines* y *Caballeros*, pero como está prohibido entrar, nadie se atreve confirmarlo...