

MODALIDADES DE QÍAHN TACTICS SEGÚN PAÍSES DE QÍAHN

CARA	Mag	Mai	Pag	Pai	C	B	A	I	Mfu	Mti	Pfu	Pti	C	B	A	I
1. Reino Agreste			1	1	1	2	2	2			1	1	1	2	2	2
2. Tirreinato	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
3. Isla del Vapor	1	1	1	1	2	1	2		1	1	1	1	2	1	2	
4. Reino Bendito	1	1	1	1	2	1		2	1	1	1	1	2	1		2
5. Imperio del Viento		1		1	1	2	2	2		1		1	1	2	2	2
6. Reino de las Cien Islas	1	1	1	1		2	2	1	1	1	1	1		2	2	1
7. Reino del Orbe	1		1		2	2	2	1	1		1		2	2	2	1
8. Isla de la Espera	1	1			2	2	1	2	1	1			2	2	1	2
9. Las Tierras Afortunadas	1	1	1		2	2	1	1	1	1	1		2	2	1	1
10. Reino de la Selva y la Arena		1		1	1	2	2	2		1		1	1	2	2	2
11. Islas del Padre y el Hijo	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
12. Imperio de la Guerra	1		1	1	2		2	2	1		1	1	2		2	2
<i>La Tierra Perdida</i>	<i>Aquí no se juega, pues sólo viven monstruos y enemigos no humanos de Cara.</i>															

CRUZ	Mag	Mai	Pag	Pai	C	B	A	I	Mfu	Mti	Pfu	Pti	C	B	A	I
1. Reino de las Tres Islas	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
2. Las Democracias				1	2	2	2	2				1	2	2	2	2
3. Imperio Salvaje		1	1		2	2	1	2		1	1		2	2	1	2
4. El Fuerte			1	1	1	2	2	2			1	1	1	2	2	2
5. Las Islas de Paso	1	1	1	1	1		2	2	1	1	1	1	1		2	2
6. Imperio de las Cenizas		1		1	2	2	2	1	1		1		2	2	2	1
7. La Condenación	1		1		2	1	2	2		1		1	2	1	2	2
8. Isla Esclavitud	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
9. La Incongruencia	1	1			2	1	2	2	1	1			2	1	2	2
10. Reino del Orbe	1		1	1	2	2		2	1		1	1	2	2		2
11. Imperio del Orgullo	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
12. Reino de los Bajíos	1	1			2	2	2	1	1	1			2	2	2	1

INSTRUCCIONES

En cada uno de los doce países de Cara y de los doce de Cruz, **las personas juegan a Qíahn Tactics de manera algo diferente**. Si deseáis comprobarlo, elegid aquella que más os guste y ¡adelante!

Si no sabéis cuál elegir, dejad que lo haga el azar:

1º. Lanzad la moneda de Qíahn para determinar si estáis en Cara o en Cruz.

2º. Tirad el dado de doce caras (el **violeta**), para ver a qué país habéis viajado.

3º. Seleccionad únicamente los combatientes indicados.

4º. Apartad tres o seis fichas, en función de si vais a jugar con una tropa de seis o de tres.

El resto de reglas no cambian.

