

FICHAS EXTRAS DE EQUIPO Y DE MAGIA: INSTRUCCIONES

UTILIZACIÓN

- Su uso está **restringido a partidas** donde únicamente se sigan las reglas incluidas en la Edición I.
- **Respetan** el uso del equipo y la magia descrito en **el punto 15 de las instrucciones básicas**.
- No están permitidas en torneos.
- **Un jugador tendrá un máximo de dos fichas de equipo extra**. Si usamos tropas de tres combatientes, cada ficha de equipo extra sustituye a una espada o un escudo. Pero si las tropas tienen seis combatientes, se añaden. Así, cada jugador tendrá una espada, un escudo y hasta dos fichas extra.
- **Durante la preparación del juego, cada jugador escogerá libremente incluir o no** estas fichas en su equipo inicial. Una vez empezada la partida, no podrá cambiar de opinión.

EFFECTOS DEL EQUIPO EXTRA

Las fichas de equipo extra reflejan los puntos débiles de los combatientes. Son una tentación irresistible.

A efectos de juego, **cuando coloquemos una ficha de equipo extra sobre un combatiente enemigo en vanguardia**, en la *Orden ¡Pertrechad!*, éste se retirará de la partida al instante y contará como derrotado.

Las fichas de gatos tienen un tremendo poder adicional. Cuando se coloquen **sobre un Infante enemigo, en vanguardia o en retaguardia**, su bando perderá automáticamente esa ronda. Imagina a todos ocupadísimos disfrutando de los gestos adorables o socarrones del minino en cuestión, orgullo de su nuevo dueño.

CON QUIÉN USAREMOS EL EQUIPO EXTRA

En estas tablas encontrarás los puntos débiles de los diferentes combatientes de Cara y de Cruz.

CARA	Mago Agua	Mago Aire	Pal. Agua	Pal. Aire	Caballero	Bestia	Arquero	Infante
Niscalos		X	X					
Sobrasada	X					X		
Lombrices				X		X	X	
Queso			X	X	X			
Gato Cruz					X		X	X

CRUZ	Mago Fuego	Mago Tierra	Pal. Fuego	Pal. Tierra	Caballero	Bestia	Arquero	Infante
Aceitunas		X				X		
Ensamada	X			X				
Macedonia			X			X	X	
Tarta			X	X	X			
Gato Cara					X		X	X

MAGIA DE ESPÍRITU

La ficha de magia de espíritu puede ser utilizada tanto por Cara como por Cruz. Por lo tanto, en lugar de situarla junto al resto de fichas de magia, la dejaremos al lado de la *moneda de Qíahn*.

En cualquier momento de la partida, cuando un jugador tenga un sólo combatiente y su adversario disponga de dos o más, podrá lanzar la ficha de magia de espíritu. Hay dos resultados posibles para él:

- Puño de magia blanca*: todos sus combatientes derrotados se recuperan y vuelven a la *línea de reserva*.
- Puño de magia oscura*: pierde la partida inmediatamente, como si no hubiera sobrevivido nadie de su tropa.