

REGLAMENTO QÍAHN TACTICS GOBLIN

Edición especial 17º Aniversario Gotham Comics,
a favor de Sander

“Qíahn es un planeta extraño por su forma de moneda. Posee dos mundos, Cara y Cruz, y un canto. En su centro se encuentra el Orbe, un planet...”

Bla, bla, bla. **Somos goblins**, ¿lo pillas? Todo eso te da igual. Solo obedecemos, pasamos calor en Cara, frío en Cruz o las dos cosas si huimos o hemos nacido en Canto. ¡Qué más da!

Somos montones, docenas de docenas de docenas de docenas. Y eso es mucho. ¡¡Muchísimo!! Y **estamos por todas partes**, aunque ni nosotros sabemos de dónde hemos salido. Bueno, alguno sí, pero en cuanto habla de que pronto dominaremos el universo pasamos de él. Dominar el universo... ¡si **apenas levantamos un metro del suelo!**

En fin. **Vas a aprender el Qíahn Tactics de los goblins. Sin dados**, porque están buenos y nos los comemos. Sumando como nos gusta, de poco en poco. Y sin muchas fases, rápido y sin líos, a ver quién se raja antes.

Que los humanos guerreen. Se les da muy bien. Nosotros, ¡a **divertirnos!**

0. IMPORTANTE

Qíahn Tactics Goblin es un juego. Está pensado para que dos personas se diviertan, no para que discutan.

Si alguna vez no os ponéis de acuerdo, haced esto: el dueño del juego escogerá cara o cruz y lanzará una moneda. Si sale el resultado que eligió, él decidirá. Si no, lo hará el otro jugador. Así, sin peleas.

1. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Qíahn Tactics Goblin es para dos jugadores. Uno elegirá el bando de **Cara** (reverso agua-aire) y otro el de **Cruz** (reverso fuego-tierra).

Ambos jugadores cogen las doce **cartas de combatientes de su bando** (ver *dibujo A*) y las barajan. Luego **las apilan en un montón boca abajo**, es decir, con el dibujo identificativo del personaje oculto y el escudo de Cara o de Cruz a la vista. **Ese mazo de cartas recibe el nombre de tropa.**

A continuación, sitúan boca arriba sus **cuatro cartas de equipo** y sus **cuatro de magia**, como se aprecia en el *dibujo B*.

Finalmente, ambos barajan las **cinco cartas de equipo especial**, las llamadas **cartas qíahnberas** (*dibujo C*). Sin mirar el anverso, escogerán tres y mirarán qué les ha tocado. Cada jugador verá únicamente las suyas. Serán sus armas secretas.

2. SISTEMA DE JUEGO

Objetivo de la partida

El objetivo del juego es derrotar al jugador oponente sumando más **puntos de victoria**. Los puntos de victoria son **iguales al valor de lucha** de los combatientes.

Dibujo A: carta de combatiente



Valor de lucha

El **valor de lucha** de los combatientes es el **número** situado un círculo de color en la esquina superior derecha de la carta.

Tipos de combatientes

Existen **seis tipos** de combatientes (ver *Tabla 1*). Cada uno tiene un color distintivo en la esquina superior derecha de la carta.

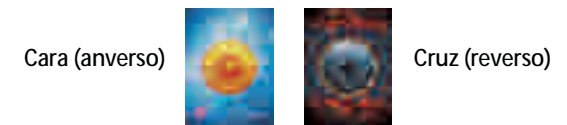
Tabla 1 Tipos de combatientes		
Combatiente	Color	Valor de lucha
Mago	Amarillo	6
Paladín	Morado	5
Caballero	Azul	4
Bestia	Azul oscuro	3
Arquero	Verde	2
Infante	Rojo	1

Inicio de la partida

Uno de los jugadores **lanza una moneda**. El resultado indicará qué bando tendrá la iniciativa, es decir, quién atacará: Cara o Cruz.

Luego usarán la **carta de turno** (ver *dibujo D*). Evitará confusiones sobre quién ataca situándola en el centro de la mesa, con la **faz del jugador atacante a la vista**.

Dibujo D: carta de turno



Dibujo B: cartas de equipo y de magia

Cara: equipo y magia



Cruz: equipo y magia



La partida se divide en **rondas**. Cada ronda se subdivide en dos **fases**. Y cada fase tiene dos **turnos**: atacante y luego defensor.

Fase 1: Descubrir

a) Turno del atacante

Gira la carta de combatiente situada en lo alto de su mazo de tropa y la deja enfrente; esta será su **línea de reserva**.

b) Turno del defensor

Gira la carta de combatiente situada en lo alto de su mazo de tropa y la deja enfrente, como su respectiva línea de reserva.

Observaciones

Si un jugador está en inferioridad numérica podrá descubrir más combatientes hasta igualar el número de combatientes en la línea de reserva enemiga. No es obligatorio, pero solo es legal hacerlo durante esta fase.

Fase 2: Desplegar

A) Turno del atacante

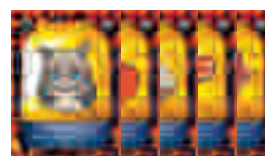
- Teniendo en cuenta los valores de lucha, escoge qué combatientes de su línea de reserva lucharán (**mínimo uno, máximo tres**)
- Mueve hacia delante a todo combatiente escogido hasta llegar a la posición de la carta de turno; esa zona recibe el nombre de **línea de vanguardia**.
- Teniendo en cuenta sus valores de lucha, elige qué combatientes de la línea de reserva enemiga son sus objetivos (**mínimo uno, máximo tres**).

Dibujo C: cartas qíahnberas

Cara



Cruz



6. MODOS DE JUEGO OPCIONALES

Juego semicubierto

Característico de los **goblins** que actúan en el campo de batalla como **soporte en combate**, es el modo de juego descrito en este reglamento.

Juegos descubiertos

Practicado por los llamados **goblins domésticos**, quienes desempeñan tareas en la vida cotidiana: asistentes personales, pinches de cocina, barrenderos, recaderos, mozos, etc. Difiere del modo de juego semicubierto en que **las cartas qiahnberras de ambos jugadores están a la vista** y situadas junto a las cartas de equipo y a las cartas de magia.

Juego cubierto

Jugado por los **goblins que moran en el Canto** de Qíahn, mayoritariamente libres, bien por nacimiento, bien porque huyeron hasta esa tierra inhóspita. Es el modo de partida más imprevisible, más despiadado, como el lugar donde intentan sobrevivir.

Durante la preparación de la partida, ambos jugadores **barajan sus cartas de equipo, magia y qiahnberras**. Luego, sin mirar, **descartan tres**. **La mano de cartas restantes será un secreto** para el jugador contrincante hasta el momento en que sean utilizadas.

Magia de Espíritu

La **magia** de Espíritu está **prohibida** por los dioses de Qíahn. Rige la vida y la muerte, la luz y la oscuridad, el tiempo y el espacio.

Es la **más poderosa e imprevisible** de todas, tanto que puede consumir a quien la invoca. Esa característica queda patente en el funcionamiento de la carta incluida en esta edición:

- Existe **una única carta** de magia de Espíritu, no una para cada jugador.
- Una vez utilizada, **no se retira de la partida**.
- **Puede usarse en cualquier momento** de la partida por cualquiera de los jugadores, **siempre y cuando este aún conserve tres o más cartas** en su tropa.

Observaciones

Los textos incluidos en este apartado prevalecen sobre el que figura en la carta de magia de Espíritu de esta edición (ver *Dibujo E*).

Dibujo E: carta de magia de Espíritu

Anverso



Reverso



Entra en <http://qiahn.com> y aprende a jugar con el vídeo tutorial. Conoce también el juego original de **Qíahn Tactics** y descárgalo de tu **Play Store**. Y si eres mayor, suscríbete a nuestro boletín de novedades o síguenos en Facebook. Publicaremos nuevas formas de sacarle partido a tu juego.

Bienvenido a Qíahn: escoge lado, elige vida

4. Desplaza todo combatiente elegido hasta la carta de turno, generando una nueva línea de vanguardia, en este caso enemiga.

5. Si lo desea, coloca equipo y/o magia sobre uno o varios combatientes de su línea de vanguardia.

6. Si lo desea, usa magia y/o cartas qiahnberras sobre uno o más combatientes de la línea de vanguardia enemiga.

b) Turno del defensor

1. Teniendo en cuenta sus valores de lucha, asigna o no equipo y/o magia a uno o varios combatientes de su línea de vanguardia.

2. Teniendo en cuenta sus valores de lucha, utiliza o no magia y/o cartas qiahnberras sobre uno o más combatientes de la línea de vanguardia enemiga.

Combate

El combate **se inicia desde el momento en que el jugador con la iniciativa despliega** sus combatientes en su línea de vanguardia. Continúa hasta que uno de los dos jugadores consiga la victoria, se la conceda el contrario o hasta que ambos empaten. En ese momento finalizará la ronda en curso.

Para determinar **qué jugador gana la ronda** se comparará la suma de los valores de lucha de los combatientes sus respectivas líneas de vanguardia. Luego se consultará la *Tabla 2*.

Tabla 2 Combate		
Suma de valores de lucha	Resultado	Efecto
Atacante > Defensor	Atacante gana	- El atacante devuelve todo combatiente de su línea de vanguardia a su línea de reserva. - El defensor retira de la partida a todo combatiente derrotado.
Empate	Atacante y defensor pierden	Los combatientes de ambas líneas de vanguardia se retiran de la partida.
Defensor > Atacante	Defensor gana	- El defensor devuelve todo combatiente de su línea de vanguardia a su línea de reserva. - El atacante retira de la partida a todo combatiente derrotado.

Los **valores de lucha** de los combatientes en las líneas de vanguardia **cambiarán** con la asignación de equipo y/o magia. **Ambos jugadores lo harán por turnos**, primero uno y después del otro, manteniendo la secuencia empezada con la iniciativa.

Etiqueta

En toda la secuencia de juego, **cuando un jugador ya no desee asignar más equipo y/o magia y/o cartas qiahnberras pronunciará la palabra Turno**. Solo a partir de ese momento **empezará el turno del jugador contrario**. Una vez pronunciada la palabra **Turno** no se podrá rectificar ninguna jugada (retirar cartas, modificar su asignación, etc).

Al finalizar la ronda, el jugador que actuó como defensor girará la carta de turno. Él será quien disfrutará de la iniciativa, quien atacará durante la ronda que está a punto de comenzar.

3. EQUIPO

Existen **tres clases** de cartas de equipo:

a) Ofensivo: símbolo de la espada, solo sirve en ataque y suma tres al valor de lucha de un combatiente.

b) Defensivo: símbolo del escudo, solo sirve en defensa y suma tres al valor de lucha de un combatiente.

c) Qiahnberro: diferentes ilustraciones, sirve tanto en ataque como en defensa y derrota a un combatiente enemigo.

Las **cartas qiahnberras** son una **clase especial de equipo**. Bajo su aspecto trivial, humorístico, se esconde un efecto devastador: la derrota de un combatiente enemigo.

Todas las cartas **explotan la debilidad de dos o más combatientes**. Basta leer el texto para saber a qué enemigo eliminan.

Su utilización es sencilla: **se colocan sobre un combatiente enemigo e inmediatamente se le saca de la partida, con dos excepciones:**

a) Magia de tierra: una carta qiahnberro no tendrá efecto sobre un combatiente que tenga una carta de magia de tierra.

b) Equipo: una carta qiahnberro no puede colocarse sobre un combatiente que ya posea una carta de equipo (a fin de cuentas no es más que una clase especial de equipo).

Observaciones

Consulta la *Tabla 4* para conocer las restricciones para el uso del equipo.

4. MAGIA

Una **carta de magia modifica el comportamiento de un combatiente** durante una ronda. El efecto aparece descrito en el texto de su anverso y aquí, en la *Tabla 3*:

Tabla 3 Magia	
Clase	Beneficio
Agua	Copia el valor de lucha de otro combatiente, incluso si lo dobla con magia de fuego. Puede variarse la selección las veces que se desee, en cada turno propio. No copia el modificador de una carta de equipo. Tampoco el efecto de una carta qiahnberro.
Aire	Devuelve un combatiente enemigo a su línea de reserva. Si es el único enemigo, la ronda acaba como victoria para el jugador que usó la magia de aire, pero sin derrotar al combatiente enemigo.
Fuego	Duplica el valor de lucha de uno de los combatientes.
Tierra	Evita que uno de los combatientes sea derrotado al final de la ronda en curso.

Observaciones

En caso de conflicto, los textos incluidos en esta tabla prevalecen sobre los que aparecen en las cartas.

Consulta la *Tabla 4* para conocer las restricciones para el uso de la magia.

Tabla 4 Restricciones de uso para cartas de equipo y de magia
1. Máximo una carta de equipo y una carta de magia por combatiente.
2. Una carta afecta solo al combatiente sobre el que se deposita.
3. Una carta tiene un solo uso. Se retira al final de la ronda en que fue utilizada.

5. FINAL DE LA PARTIDA

La secuencia de rondas, órdenes y turnos se repite **hasta que se resuelva la ronda en la que uno de los jugadores haya agotado las cartas de su tropa**, aunque el otro jugador aún conserve algunas. En ese momento, **se sumarán los puntos de victoria** para determinar el vencedor y se acabará la partida.

Los jugadores se saludarán respetuosamente y, si no desean seguir jugando, recogerán y guardarán todos los componentes del juego.