

INSTRUCCIONES QÍAHN TACTICS (Edición 1)

Qíahn es un planeta extraño con forma de moneda. Tiene dos mundos, Cara y Cruz, y un canto. En su centro se encuentra el Orbe, una enorme estrella brillante. Cara está iluminada por un sol. Siempre es de día y su noche equivale a nuestra tarde. En cambio, la única luz de Cruz viene del Orbe, reflejada por cuatro lunas: Norte, Sur, Este y Oeste. Siempre es de noche. No es un buen lugar para vivir, por eso está en guerra con Cara, para quitarle las tierras y sobrevivir.

Bienvenido a Qíahn Tactics, comandante: escoge bando, elige vida.

0. IMPORTANTE

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

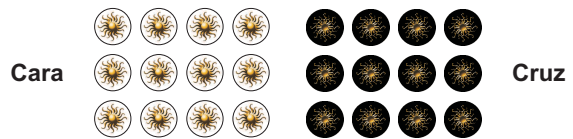
Si alguna vez no os ponéis de acuerdo, haced lo siguiente: el dueño del juego elegirá Cara o Cruz y lanzará la moneda de Qíahn. Si sale el resultado que escogió, él decidirá. Si no, lo hará el otro jugador. Así de simple. Sin peleas.



1. ELECCIÓN DE BANDO

Cada jugador escoge un bando: **Cara o Cruz.**

Colocad las **doce fichas de combatientes boca abajo**, con el símbolo de Cara o el de Cruz a la vista. El comandante de Cara usará las blancas. El comandante de Cruz, utilizará las negras.



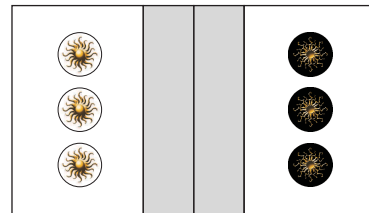
2. TIPO DE PARTIDA

Decidid si queréis **jugar con una tropa de tres** (como veis abajo) **o de seis combatientes** cada uno, cogedlos y apartad el resto. Cuando los cojáis **está prohibido darles la vuelta** para ver cuáles son. Eso sería trampa y arruinaría el juego.



3. EL TABLERO: FICHAS DE COMBATIENTES

Situad las fichas de **combatientes sobre el tablero**. Ponedlos en la *línea de reserva* de vuestro mundo, Cara o Cruz.



4. EL TABLERO: FICHAS DE EQUIPO

Poned **al lado del tablero** vuestras **dos fichas de equipo** correspondientes: una espada y un escudo cada uno.



5. EL TABLERO: FICHAS DE MAGIA

Y colocad también **al lado del tablero** las **dos fichas de magia** que os corresponden a cada uno.



6. TIPOS DE COMBATIENTES

El **objetivo** de la partida es **ganar al otro jugador con los combatientes que os toquen**. Hay **seis tipos** diferentes, cada uno con un borde de color distinto. **El borde os indica qué dado utiliza el combatiente**. Comprobadlo en esta tabla.

Cuanto más alto es el resultado del dado, mejor. Eso significa que hay combatientes más fuertes que otros. Por ejemplo, los **Magos son los mejores** porque pueden sacar hasta un veinte en el dado; y los **Infantes son los peores** porque cuatro es su mejor resultado.

| Tipos de combatientes | | | |
|-----------------------|-------------|-----------------------|------------|
| Combatiente | Borde | Dado | Resultados |
| Mago | Amarillo | de veinte caras (d20) | 1 a 20 |
| Paladín | Morado | de doce caras (d12) | 1 a 12 |
| Caballero | Azul | de diez caras (d10) | 1 a 10 |
| Bestia | Azul oscuro | de ocho caras (d8) | 1 a 8 |
| Arquero | Verde | de seis caras (d6) | 1 a 6 |
| Infante | Rojo | de cuatro caras (d4) | 1 a 4 |

7. INICIATIVA Y DADOS

La partida empieza cuando el dueño del juego lanza la moneda de Qíahn. El resultado indicará qué jugador tiene la iniciativa, es decir, quién empezará atacando: Cara o Cruz.

Poned la moneda en el centro del tablero con el símbolo del jugador con la iniciativa. Os ayudará a recordar quién ataca. Dejad también allí los seis dados.

9. ORDEN 1: DESCUBRID

Primero el atacante y luego el defensor, **dais la vuelta a un combatiente** de vuestra *línea de reserva* que esté boca abajo.

Ejemplo de fichas boca abajo



Ejemplo de fichas boca arriba

11. ORDEN 3: PERTRECHAD

Primero el atacante y luego el defensor, **podréis colocar** las fichas de **equipo y/o de magia sobre combatientes** en vuestra *línea de vanguardia*. No es obligatorio.

Hay una **regla básica con el equipo**:

- el atacante puede usar la espada, pero no el escudo
- el defensor puede utilizar el escudo, pero no la espada

13. ORDEN 5: REAGRUPAD

El jugador que ha ganado o empatado devuelve todos los combatientes de su *línea de vanguardia* a su *línea de reserva*, manteniéndolos boca arriba.

El jugador que ha perdido retirará todos los combatientes de su *línea de vanguardia* y los sacará del tablero. Han sido derrotados. No lucharán más en esta partida.

15. USO DEL EQUIPO Y DE LA MAGIA

Tenéis **dos clases de fichas de equipo**:

- a) **Espada**: sólo sirve en ataque; suma 3 al dado.
- b) **Escudo**: sólo sirve en defensa; suma 3 al dado.

Existen **cuatro clases de fichas de magia**:

- a) **Agua**: copia la tirada de cualquier otro combatiente, incluso si tira dos dados con magia de fuego; no sirve para copiar el +3 de una ficha de equipo.
- b) **Aire**: devuelve un combatiente enemigo en la línea de vanguardia a su línea de reserva; si es el único enemigo, la ronda se considerará como empate y finalizará ahí.
- c) **Fuego**: tira dos veces el dado del combatiente y súmalos.
- d) **Tierra**: si pierdes la ronda, tu combatiente sobrevivirá.

Hay **límites para el uso del equipo y de la magia**:

1. Máximo una ficha de equipo y una de magia por combatiente.
2. Una ficha de equipo o de magia sólo beneficia al combatiente que la tiene.
3. Una ficha de equipo o de magia es de usar y tirar. Se retira al final de la ronda en que fue utilizada y se pone boca abajo.

8. ÓRDENES DE BATALLA

La partida se divide en rondas de órdenes, tantas como combatientes haya en vuestra tropa. **En cada ronda daréis cinco órdenes**, una tras otra, primero el atacante y luego el defensor.

Al final de cada orden, dirás 'turno'. Así, el otro jugador sabrá que ya puede dar su orden. Además, tras decir 'turno', está prohibido tocar tus fichas hasta la siguiente ronda.

10. ORDEN 2: DESPLEGAD

Primero el atacante y luego el defensor, **enviáis al menos uno de vuestros combatientes boca arriba a luchar en la línea de vanguardia** del tablero. Si tenéis más de uno, podréis desplegar hasta tres. Está prohibido desplegar combatientes boca abajo. Tampoco se pueden girar en la *línea de vanguardia*.

12. ORDEN 4: COMBATID

Primero el atacante y luego el defensor, **lanzáis todos los dados de los combatientes en vuestra línea de vanguardia**, sumáis los resultados y añadís el +3 por equipo, si lo usasteis.

Después, **comparad los resultados**. Gana la ronda quien tiene el resultado mayor. Si los dos resultados son iguales, hay empate.



14. ¿NUEVA RONDA O FINAL?

Cuando hayáis terminado, mirad vuestras líneas de reserva:

- a) Si **no os quedan combatientes boca abajo**, la **partida ha acabado** (mirad el punto 16 de este reglamento)
- b) Si os queda **al menos un combatiente boca abajo**, **empezad la ronda siguiente**. Quien era defensor girará la moneda de Qíahn del centro del tablero. Ese gesto le convertirá en atacante durante la nueva ronda y transformará a su contrincante en defensor.

16. FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ya no tenéis ningún combatiente boca abajo en las líneas de reserva.

Contad las fichas de combatientes boca arriba que os quedan. El **ganador** será **quien tenga más**. Si ambos conserváis el **mismo número** de fichas, habréis **empatado**.

Es el momento de **saludaros respetuosamente**. Si no queréis jugar más, **guardad juntos todas las fichas y dados de Qíahn Tactics** para disfrutar del juego otro día.

Gracias por jugar a Qíahn Tactics, comandantes.

Entra en www.qiahn.com y aprende a jugar con el **vídeo tutorial**.

Si eres mayor, suscríbete a nuestro **boletín de novedades** o síguenos en **Facebook**. **Publicaremos nuevas formas de jugar** a Qíahn Tactics con las fichas de más que incluye esta Edición I.

Qíahn: escoge lado, elige vida