REGLAS

JUEGO BASE - 1A EDICIÓN

CREADO POR BRUNO MARTÍNEZ

Índice

Componentes del juego 02

Objetivo del juego 03

Preparación y Modos 04

Turno de Jugador 07

Cartas del juego 11

Fin del juego 14

Terminologías 16

COMPONENTES DEL JUEGO

- Cartas de Animal Básico inicial (15)
- Cartas de Animal Básico (28)
- Cartas de Animal Mítico (10)
- Cartas de Recluta Básico (20)
- Cartas de Recluta Mítico (10)
- Cartas de Reacción (10)
- Cartas de Evento (8)
- Cartas de Catástrofe (8)
- Cartas de Castigo Divino (4)
- Cartas de Favor Divino (2)
- Fichas de Aldeanos (50)



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Ashlands:Feed the Dragons es sobrevivir el mayor tiempo posible mientras pagas tu tributo a los Dragónes, para evitar que tu Reino sea devorado.

El jugador que se quede sin aldeanos, perderá su Reino y la partida con ello.

Cada turno, los jugadores deben alimentar a los Dragones para evitar su furia. El último jugador con aldeanos en su Reino será el ganador.



Preparación del juego

1. Cada jugador recibe:





- 6, 8 o 10 aldeanos en su reino.
- 3 cartas en mano.
- 3 animales básicos: 1 Gallina, 1 Cabra, 1 Oveja.

*Solo puedes usar como animales básicos iniciales a animales básicos que den como máximo +1 comida. (Para futuras cartas de expansión)

2. Formación del mazo de juego:

- Opcionalmente, puedes colocar cualquier variedad de cartas en el mazo, añadiendo cartas que se pueden adquirir con expansiones, se recomienda que se mantengan las proporciones indicadas en estas reglas, llegando a un total de 100 cartas + los animales básicos iniciales.
- Se baraja el mazo y se coloca en el centro de la mesa.

3. Elección del jugador inicial:

- Para determinar el jugador inicial, coloca boca abajo 1 carta de gallinas y tantos animales básicos iniciales como jugadores haya, mezclándolos.
- Cada jugador toma una carta en secreto; quien robe las gallinas comenzará la partida.

Modos de juego

- Modo Caos: 6 aldeanos iniciales por jugador
- Modo Normal: 8 aldeanos iniciales por jugador
- Modo Épico: 10 aldeanos iniciales por jugador

MESA DE JUEGO INICIAL



1 **MAZO DE JUEGO:**
BARAJA EL MAZO DE 100 CARTAS Y COLÓCALO EN EL CENTERO

2 **ZONA DE DESCARTE:**
AQUÍ SE COLOCAN LAS CARTAS ELIMINADAS, SACRIFICADAS O DESCARTADAS

3 **MANO INICIAL:**
REPARTE 3 CARTAS POR JUGADOR

4 **ALDEANOS INICIALES:**
VARIAN ENTRE 6, 8 O 10, DEPENDIENDO DEL MODO DE JUEGO ELEGIDO.

5 **ANIMALES BÁSICOS INICIALES:**
CADA JUGADOR EMPIEZA CON 3 ANIMALES BÁSICOS INICIALES (NO FORMAN PARTE DEL MAZO DE 100 CARTAS INICIAL)

SI AL REPARTIR LA MANO INICIAL, ROBAS ALGUNA CATÁSTROFE, CASTIGO DIVINO O FAVOR DIVINO, BARÁJALA Y VUELVE A ROBAR.

RESUMEN del 1er Turno



1 EMPIEZA EL JUEGO CON 3 CARTAS EN MANO Y 3 ANIMALES BÁSICOS INICIALES

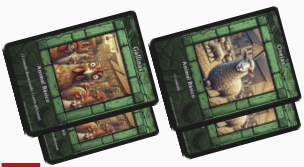




2 AL COMIENZO DE TU TURNO ROBA 3 CARTAS

3 SI ROBAS ALGUNA CARTA DE CATÁSTROFE, CASTIGO DIVINO O FAVOR DIVINO, JUÉGALA Y VUELVE A ROBAR





4 EN TU TURNO PUEDES JUGAR HASTA 1 RECLUTA, 1 EVENTO Y 1 ANIMAL MÍTICO

5 PUEDES JUGAR TODOS LOS ANIMALES BÁSICOS QUE QUIERAS EN TU TURNO, PERO ENTRAN AL JUEGO GIRADOS



6 LUEGO DE JUGAR CARTAS, DEBES ALIMENTAR A LOS DRAGONES. PAGA 1 COMIDA O 1 ALDEANO



7 RECUERDA QUE LOS DRAGONES PUEDEN SER SOBORNADOS... PAGA 1 COMIDA O 1 ALDEANO EXTRA PARA QUE ELIMINE 1 CARTA EN UN REINO OPONENTE

RECUERDA, NO PUEDES TENER MAS DE 1 RECLUTA CON EL MISMO NOMBRE. Y SOLO PUEDES TENER 1 RECLUTA MÍTICO EN TU REINO.

TUS ALDEANOS SON PRIMORDIALES PARA TU REINO, TE QUEDAS SIN ALDEANOS Y PIERDES EL JUEGO

Turno del Jugador

El turno de cada jugador se divide en varias fases:

Fase de Enderezar



1) Enderezar Animales:
Endereza tu animales girados. (Ya han crecido y son adultos, por lo que pueden generar comida y poseen habilidades)

Fase de Robar

2) Fase de Robar:
Al inicio de tu turno, roba 3 cartas del mazo. Si robas alguna Catástrofe, Favor Divino o Castigo Divino, revela la carta inmediatamente y resuelve su efecto. Vuelve a robar cartas posteriormente, ya que estas cartas no forman parte de las cartas que debes robar.



Si robas un Castigo Divino y hay otro Castigo Divino en el campo, descarta el que estaba en juego y el nuevo Castigo Divino lo reemplaza.
Si robas mas de un Castigo Divino en un turno, ignóralos, ponlos nuevamente en el mazo y lo barajas.
Si el mazo se acaba, baraja la pila de descarte y sigue robando cartas normalmente.

Fase de Acción

3) Fase de Acción:
Durante tu turno, puedes:

A) Jugar Animales Básicos:



Puedes jugar cualquier cantidad de Animales Básicos girados (no pueden generar comida si están girados, ni activar habilidades ya que recién han nacido).

B) Jugar un Animal Mítico:



Puedes poner en juego un Animal Mítico en tu reino por turno, si controlas otro Animal mítico, deberas sacrificar el que esté en tu reino previamente para jugar uno nuevo.

C) Jugar un Recluta:



Puedes poner en juego solo un Recluta en tu Reino por turno (ya sea Recluta Básico o Mítico), para ello pon una ficha de aldeano encima de la carta de Recluta convirtiéndose en una nueva unidad con habilidades especiales, solo puedes activar habilidades de Recluta en tu fase de acción.
Nunca podrás controlar más de un Recluta de igual nombre en tu reino.

Recluta Mítico:



Puedes jugar solo 1 Recluta Mítico por turno. Solo puedes controlar 1 Recluta Mítico en tu reino al mismo tiempo. Si juegas o posees 2 o más al mismo tiempo elige uno para ser sacrificado.
Nunca puedes tener mas de 2 Reclutas Míticos al mismo tiempo.

D) Jugar un Evento:



Puedes jugar un Evento desde tu mano, pero solo uno por turno. Luego de resolver su efecto, colócala en la pila de descarte

F) Jugar Reacciones:



Puedes jugar Reacciones en cualquier momento o cantidad, ya sea en tu turno o en un turno oponente. Luego de resolver su efecto, colócala en la pila de descarte

Fase: Feed the Dragons



4) FEED THE DRAGONS:
Antes del final de tu turno, debes PAGAR TRIBUTO a los Dragones y RENDIR TRIBUTO cartas del juego que lo requieran:

(*expansion RENDIR TRIBUTO:
Pagar el coste estipulado por la carta. Si no es pagado, la carta se sacrifica, colocándola en la pila de descarte.)

PAGAR TRIBUTO al Dragón:

Pagar 1 comida a los Dragones.

Lo cual puede hacerse de 2 maneras:



A) Sacrificar 1 Animal Básico o Animal Mítico (por ejemplo, sacrificando una gallina o un ciervo sagrado, pagando su coste adicional si así lo menciona la carta y generando la cantidad de comidas descritas en la carta).

B) Sacrificar 1 Aldeano de tu Reino (Tus aldeanos equivalen a +1 comida para los Dragones)



*Si no puedes alimentar al Dragón, tendrás que sacrificar aldeanos para pagar su tributo.

5) Fase de Sobornar al Dragón:

Puedes pagar 1 de comida EXTRA al Dragón para que te haga un favor:

1. Eliminar 1 Aldeano
2. Eliminar 1 Animal

Solo puedes sobornar 1 vez por turno.

EN ESTA FASE, PUEDES DISTRIBUIR LA COMIDA PARA DISTINTAS ACCIONES. EJEMPLO: SACRIFICAR 1 VACA, GENERAR 2 COMIDAS Y UTILIZAR 1 COMIDA PARA EL TRIBUTO Y 1 COMIDA PARA EL SOBORNO

Fase Final

6) Final del Turno:

Se aplican las acciones o habilidades de Fin de turno.

7) Despedir:

Puedes desvincular hasta 1 Aldeano de su carta de Recluta (ya sea básico o mítico), convirtiéndolo en Plebeyo. Coloca la carta de Recluta en la Pila de descarte, dejando la ficha de aldeano en tu Reino.

8) Descarte:

Descarta hasta tener tu MÁXIMO DE CARTAS EN MANO: 5

Posteriormente, siguiendo las agujas del reloj, el siguiente jugador toma su turno.



1 MAZO DE JUEGO
2 ZONA DE DESCARTE
3 MANO DEL JUGADOR
4 ALDEANOS CON VIDA
5 ANIMALES EN TU REINO
6 RESERVA DE ALDEANOS
7 RECLUTAS EN TU REINO

MESA DE JUEGO

RECUERDA:
SOLO PUEDES ACTIVAR HABILIDADES DE TUS CARTAS EN JUEGO DURANTE TU FASE DE ACCIÓN.
A MENOS QUE LA CARTA DIGA LO CONTRARIO

CARTAS DEL JUEGO

- Animales Básicos:
- Estas cartas representan a los animales como las gallinas, cabras, ovejas y vacas. Cada uno de estos animales proporciona comida al dragón. Son esenciales para pagar el tributo del dragón y para el juego en general. Puedes jugar cualquier cantidad de Animales Básicos por turno, pero entran a tu reino girados ya que recién han nacido. Puedes enderezarlos en la fase de enderezar tu próximo turno.

- Animales Míticos:
- Son animales únicos con habilidades especiales, como el Toro Majestuoso o el Fénix. Estos animales proporcionan comida y tienen habilidades adicionales que afectan el juego, solo puedes tener uno en tu reino y puedes jugar solo uno por turno, si decides jugar uno extra, deberás sacrificar el que tienes en tu reino previamente. Los Animales Míticos entran enderezados al reino.
- Solo puedes activar las habilidades de Animales Míticos en la Fase de Acción, salvo que la carta diga lo contrario.

- Reclutas Básicos:
- Los Reclutas son plebeyos que se transforman en unidades con habilidades cuando son jugados. Por ejemplo, el Mercader permite intercambiar cartas con oponentes, o el Sicario puede eliminar un aldeano oponente. Cada recluta tiene habilidades específicas que pueden ser útiles en diferentes situaciones del juego. Solo puedes jugar 1 Recluta por turno y no puedes tener 2 Reclutas con el mismo nombre en ninguna instancia.
- Solo puedes activar las habilidades de Reclutas en la Fase de Acción, salvo que la carta diga lo contrario.

- Reclutas Míticos:
  - Los Reclutas Míticos son aldeanos únicos que se transforman en unidades especiales.
  - Siguen siendo Reclutas, por lo que solo puedes jugar 1 Recluta por turno, siendo éste Mítico o Recluta Básico.
  - Solo puedes tener 1 Recluta Mítico en tu Reino.
  - Si juegas otro, o posees 2 o más al mismo tiempo elige uno para ser sacrificado.
  - Solo puedes activar las habilidades de Reclutas Míticos en la Fase de Jugar Cartas, salvo que la carta diga lo contrario.

- Guaridas: (expansión)
  - Las cartas de Guarida tienen efectos poderosos que pueden cambiar el curso de la partida. Solo puedes tener 1 Guarida en tu reino y solo puedes jugar 1 por turno.
  - Si quieres jugar una poseyendo otra Guarida en tu reino, debes sacrificar la que tienes en campo previamente.
  - Las Guaridas requieren una manutención que pagar por turno, por lo que debes de Rendir Tributo a la guarida en la fase de pagar tributos, si no puedes o no quieres pagarla, debes sacrificarla.
  - Si la Guarida fuera a ser destruida o sacrificada, devuelve los plebeyos puestas en ella en tu reino.

- Eventos:
  - Las cartas de Eventos tienen efectos poderosos que pueden cambiar el curso de la partida.
  - Solo puedes jugar un Evento por turno y solo en tu turno.

CADENA:

CUANDO OCURREN VARIAS HABILIDADES EN CADENA, SE APLICA PRIMERO LA ULTIMA QUE SE JUEGA, ENTENDIENDO ÉSTA COMO EL CONCEPTO DE PILA. LA ULTIMA CARTA JUGADA O HABILIDAD ACTIVADA ES LA PRIMERA QUE SE RESUELVE, LUEGO LA QUE LE SIGUE Y ASÍ CONSECUTIVAMENTE.

- ## Reacciones:

- Las Reacciones se juegan en cualquier momento y permiten bloquear o contrarrestar efectos. Por ejemplo, Rescate Heroico permite recuperar un aldeano que fuera a ser eliminado, o Protección Celestial puede negar el efecto de un Castigo Divino (mientras esté en juego) o Catástrofe.

- ## Catástrofes y Castigos Divinos:

- Las Catástrofes y los Castigos Divinos son cartas negativas que se DEBEN jugar al ser robadas y afectan a todos los jugadores. No puedes quedartela en tu mano.
- Luego de robarlas vuelve a robar una carta ya que no cuentan como una de las cartas que robas.

- Catástrofes: tienen efectos negativos e inmediatos que se aplican a todos los jugadores al robarlas y luego se descartan, como la Peste Negra que elimina 2 aldeanos, o Vientos del Caos, que hace que cada jugador elimine 1 aldeano oponente.

- Castigos Divinos: aplican un efecto constante y alteran las reglas del juego, como Acecho Nocturno, que obliga a los jugadores a eliminar animales o aldeanos permaneciendo en el campo hasta robar otro Castigo Divino (descartando el anterior), o robando una carta de Favor Divino.
- Solo puedes robar un Castigo Divino por turno, si robas otros, barájalos nuevamente en el mazo y roba otra carta nuevamente.

- ## Favor Divino:

- Son cartas que benefician a todos los jugadores, al robar una carta de Favor Divino del mazo, muéstrala, aplica su efecto y colócala en el descarte. Luego vuelve a robar una carta ya que no cuenta como una de las cartas que robas.

FIN DEL JUEGO

- Si un jugador se queda sin aldeanos, su Reino es devorado y pierde la partida.
- (Descarta su mano y las cartas que tenga en juego van a la pila de descarte).
- El resto de los jugadores seguirán jugando hasta que solo quede uno con aldeanos en su Reino, quién ganará la partida.
- Si no queda ningún Reino en pié al mismo tiempo, la partida es un empate.



CONCLUSIÓN

- Ashlands: Feed the Dragons es un juego de estrategia donde el jugador debe gestionar tanto sus recursos (animales, aldeanos) como las cartas en mano para evitar que los dragones devoren su reino. La supervivencia depende de la capacidad de administrar los recursos, negociar, defenderse de las catástrofes y usar las habilidades de los reclutas para mantener el control.

Resumen de acciones

- Enderezar:
- Endereza tus cartas giradas.

- Robar cartas:
- Cada turno, robas 3 cartas. Las Catástrofes, Favor Divino o Castigo Divino se muestran y se juegan inmediatamente

- Fase de Acción:
- Puedes jugar cartas y activar efectos de Reclutas, Animales, Eventos o Guaridas.

- FEED THE DRAGONS:
- Tributo a los Dragnes: paga tributo a los dragones con 1 comida o 1 aldeano.
- Rinde tributo a las cartas que lo requieran (expansión)
- Adicionalmente puedes sobornar a los dragones pagando 1 comida o aldeano adicional.

- Fin de Turno:
- Efectos de Fin de Turno: Se aplican los efectos de Fin de Turno.
- Despedir: Puedes desvincular hasta 1 Aldeano de su carta de Recluta.
- Descarte: Descarta hasta tener tu máximo de cartas (5).

RECUERDA:
SOLO PUEDES ACTIVAR HABILIDADES DE TUS CARTAS EN JUEGO DURANTE TU FASE DE ACCIÓN.
A MENOS QUE LA CARTA DIGA LO CONTRARIO

RECUERDA:
SI LA HABILIDAD DE UNA CARTA, VA EN CONTRA CON UNA DE LAS REGLAS DE ESTE JUEGO, SE APLICA LA HABILIDAD DE LA CARTA.

TERMINOLOGÍAS

- Eliminar: destruir una carta en juego, colocándola en la pila de descarte. (Distinto a Sacrificar)
- Aldeanos: representan a tus Plebeyos, Reclutas Básicos y Reclutas Míticos.
- Plebeyos: representan a los aldeanos que no han sido reclutados.
- Reclutas: representan a los Reclutas Básicos y Reclutas Míticos.
- Reino: es tu campo de juego, donde tienes a tus aldeanos, animales y guaridas.
- Reserva: representa a los aldeanos que han sido destruidos o sacrificados.
- Pila de Descarte: representa la pila de cartas ya jugadas.
- Mazo: el mazo de cartas aun no robadas, ubicado en el centro de la mesa.
- Sacrificar: es necesario sacrificar cartas para rendir tributos, generar comida o acciones del juego que requieran enviar alguna carta del juego a la pila de descarte. (El sacrificio no es lo mismo que Eliminar una carta).
- Tributo al Dragón: pagar tributo al Dragón (1 de comida o un aldeano) en la fase de Tributos.
- Sobornar al Dragón: pagar un alimento extra al Dragón (1 de comida o un aldeano) para que éste elimine a un Aldeano, Guarida o Animal.
- Descartar: enviar una carta de tu mano a la Pila de Descarte.
- Animal Girado: no tienen habilidades y no pueden ser sacrificados (son animales recién nacidos y deben crecer).
- Animal enderezado: tienen habilidades y pueden ser sacrificados para obtener su bono de comida (ya han crecido y son adultos).
- Cartas de reverso: las cartas que se encuentren de reverso se consideran embrujadas, y no se cuentan como si estuvieran en juego mientras estén embrujadas.

RESUMEN DEL TURNO

ASHLANDS.UY



1 EMPIEZA EL JUEGO CON 3 CARTAS EN MANO Y 3 ANIMALES BÁSICOS INICIALES





2 AL COMIENZO DE TU TURNO ROBA 3 CARTAS

3 SI ROBAS ALGUNA CARTA DE CATÁSTROFE, CASTIGO DIVINO O FAVOR DIVINO, JUÉGALA Y VUELVE A ROBAR





4 EN TU TURNO PUEDES JUGAR HASTA 1 RECLUTA, 1 EVENTO Y 1 ANIMAL MÍTICO

5 PUEDES JUGAR TODOS LOS ANIMALES BÁSICOS QUE QUIERAS EN TU TURNO, PERO ENTRAN AL JUEGO GIRADOS



6 LUEGO DE JUGAR CARTAS, DEBES ALIMENTAR A LOS DRAGONES. PAGA 1 COMIDA O 1 ALDEANO



7 RECUERDA QUE LOS DRAGONES PUEDEN SER SOBORNADOS... PAGA 1 COMIDA O 1 ALDEANO EXTRA PARA QUE ELIMINE 1 CARTA EN UN REINO OPONENTE

RECUERDA, NO PUEDES TENER MAS DE 1 RECLUTA CON EL MISMO NOMBRE. Y SOLO PUEDES TENER 1 RECLUTA MÍTICO EN TU REINO.

TUS ALDEANOS SON PRIMORDIALES PARA TU REINO, TE QUEDAS SIN ALDEANOS Y PIERDES EL JUEGO