

EXPANSIÓN “DIOSES DE QÍAHN I”

ACLARACIONES DE DUDAS FRECUENTES

0. Aclaraciones previas

Este documento incluye las aclaraciones de dudas frecuentes (*FAQ*, en inglés) a fecha 16/06/2017.

Es recomendable que, además de los dioses, **tengas a mano el reglamento básico** de *Qíahn Tactics, el juego de mesa*. Si no lo tienes, descárgate el manual en http://qiahn.com/descargas-qiahn.

Si juegas con dos o más dioses, ten en cuenta que son como hermanos: les une un fuerte vínculo pero no se llevan tan bien como tocaría. Eso implica, a efectos de juego, que **sus reglas 2 y 3 no son compatibles**, no te beneficiarás de dos al mismo tiempo, salvo que se indique lo contrario.

Si dispones de las fichas de equipo especial o **qiahnberras***, debo aclararte que no se ven afectadas por las reglas de dioses. A estos les divierte mucho observar su efecto sobre los combatientes.

** ¿No las conoces? Entra en http://qiahn.com/descargas-qiahn y hazte con ellas. Y si te gustan, están a la venta en formato pegatina de vinilo.*

1. Cara: diosa Agua

1. Sea, pues

Las fichas de equipo extra se añaden a las que te corresponden normalmente en la partida, es decir:

a) **Cara empezará con**: una ficha de magia de agua y otra de aire; una ficha de espada y tres fichas de escudo.
b) Cruz empezará con: una ficha de magia de fuego, una de tierra y otra de agua; una ficha de espada y una de escudo.

Si juegas con más de un dios, el equipo extra se acumula. Por ejemplo, con los cuatro dioses, cada bando tendrá: cuatro fichas de magia (una de cada clase), cinco fichas de espada y cinco escudos.

2. Pureza

Solo situarás fichas de magia sobre magos, paladines y bestias. Eso implica que la magia de aire no servirá para devolver a un caballero, arquero o infante enemigo a su *línea de reserva*. También significa que la magia de agua no funcionará para copiar tiradas de caballeros, arqueros e infantes.

El equipo sí afecta a todos. Al fin y al cabo, por ahora, se añade a la suma de todos los dados.

3. Siempre hay otra ola

Cada comandante puede repetir una tirada en cada *ronda* y, si no le gusta el nuevo resultado, quedarse con el anterior. La magia de agua copiará el resultado elegido finalmente.
En caso de utilizar magia de fuego, repetir la tirada significa que se lanzarán de nuevo ambos dados.

2. Cara: dios Aire

1. Sea, pues

Las fichas de equipo extra se añaden a las que te corresponden normalmente en la partida, es decir:

a) **Cara empezará con**: una ficha de magia de agua y otra de aire; tres fichas de espada y una ficha de escudo.
b) **Cruz empezará con**: una ficha de magia de fuego, una de tierra y otra de aire; una ficha de espada y una de escudo.

Si juegas con más de un dios, el equipo extra se acumula. Por ejemplo, con los cuatro dioses, cada bando tendrá: cuatro fichas de magia (una de cada clase), cinco fichas de espada y cinco escudos.

2. Duelo

Los combatientes del bando sin la iniciativa no pueden retar a duelo. Tampoco los no desplegados.

Puede haber tantos duelos como combatientes tenga el comandante con la iniciativa, siempre y cuando el enemigo tenga combatientes suficientes, de la misma clase y en la misma *línea de despliegue* (ahora mismo *vanguardia*, pero más adelante, en las reglas de dos contra dos, habrá *retaguardia*).

Ejemplo (Orden 2 finalizada y Cara tiene la iniciativa)

Vanguardia de Cara:	infante	arquero	bestia
Vanguardia de Cruz:	paladín	arquero	bestia

El arquero de Cara puede desafiar al de Cruz (y lo hace); la bestia de Cara puede retar a duelo a la de Cruz (y lo hace); el infante no puede retar a nadie, así que luchará frente al paladín siguiendo las normas del reglamento básico.

Combatirán, sin importar el orden: infante contra paladín, arquero contra arquero y bestia contra bestia.

Cada combatiente solo puede luchar una vez. Si gana el duelo, vuelve a la *línea de reserva*; si es derrotado, sale del tablero inmediatamente.

3. Vientos de guerra

Antes del punto *1. Elección de bando*, cada jugador sacaréis un mago, un paladín y un caballero. A continuación, los colocaréis boca arriba en la *línea de despliegue* (ahora mismo *vanguardia*, pero más adelante, en las reglas de dos contra dos, habrá *retaguardia*). Finalmente, mezclaréis las fichas de combatientes sobrantes y situaréis, en la *reserva* y boca abajo, tres, seis o nueve de ellos.

Cada bando tiene dos magos y dos paladines distintos, uno por elemento. Da igual el que elijáis; por ahora, no afecta al juego.

Vientos de guerra supone, a todos los efectos, añadir una *ronda* extra a la partida, aunque con tres matices importantes:

- No hay *Orden* 1: no se descubre ninguna de las fichas de combatientes de la *reserva*.
- La *Orden 2* es distinta: se despliegan tres combatientes predefinidos.
- No hay *Orden* 3: no se pertrecha a la tropa, se lucha a dado puro.

Acabada esta *ronda* especial, el resto de *rondas* proseguirán normalmente según el reglamento básico.

Si jugamos con el dios Aire y la diosa Tierra, tenemos un problema: habrá seis combatientes boca arriba en la *línea de despliegue* cuando el máximo son tres. Pues bien, como siempre tiene que haber una excepción, incluso a la incompatibilidad de las reglas de los dioses, en este caso **sí podrán luchar los seis juntos**, aunque únicamente durante esta *ronda* extra.

3. Cruz: dios Fuego

1. Sea, pues

Las fichas de equipo extra se añaden a las que te corresponden normalmente en la partida, es decir:

a) **Cara empezará con**: una ficha de magia de agua, una de aire y otra de fuego; una ficha de espada y una ficha de escudo.
b) **Cruz empezará con**: una ficha de magia de fuego y otra de tierra; tres fichas de espada y una de escudo.

Si juegas con más de un dios, el equipo extra se acumula. Por ejemplo, con los cuatro dioses, cada bando tendrá: cuatro fichas de magia (una de cada clase), cinco fichas de espada y cinco escudos.

2. Sacrificio

Un uno directo significa que no vale sacarlo repitiendo la tirada con reglas de dioses como *Siempre hay otra ola* o *Llamas de furia*, ni tampoco copiándolo con magia de agua.

En la misma *línea de despliegue* significa, por ejemplo, que un infante de Cara en *vanguardia* no podrá usar *Sacrificio* con un caballero de Cruz situado en la *retaguardia* enemiga. Por el contrario, una arquera de Cruz en *vanguardia* sí podrá utilizar *Sacrificio* con un paladín de Cara en su *vanguardia*.

No hay límite en el número de sacrificios, pero todos, los de un bando y los del otro, tendrán lugar simultáneamente.

Como sabes, un combatiente con magia de fuego lanza dos dados. Si saca dos unos, podrá usar *Sacrificio* sobre dos combatientes enemigos, nada menos.

Ejemplo (Cara acaba de ganar la ronda)

Vanguardia de Cara:	paladín (8 en el dado)	bestia (1)
Vanguardia de Cruz:	infante (2)	arquero (1)

El arquero de Cruz decide sacrificarse para derrotar al paladín de Cara. Este no puede hacer nada para salvarse; tampoco su compañera bestia, pues su uno no le sirve para derrotar al arquero enemigo y evitarlo. En cualquier caso, la bestia de Cara no ve sentido en sacrificarse después de que su bando haya ganado la *ronda*.

La diferencia entre la derrota de un combatiente o su muerte… la conocerás en las futuras reglas de construcción de tropa, de ligas o cuando esté presente el dios del Espíritu (sí, ese me lo reservo por el momento).

3. Llamas de furia

Como has visto en el punto anterior, y sabiendo que los dioses se llevan bien pero no tanto, esta regla es incompatible con la de *Sacrificio*.

Observación
Has comprobado cuál es el *tipo* de combatiente preferido del dios Fuego, ¿verdad? En efecto: el infante. Con su modestísimo d4 se ha transformado en un matagigantes: 25% de probabilidades de sacar un uno y beneficiarse de *Sacrificio*, y otro 25% de posibilidades de sacar un cuatro y beneficiarse de *Llamas de furia*.

Ahora sí te alegrarás cuando el tuyo aparezca en la batalla.

4. Cruz: diosa Tierra

1. Sea, pues

Las fichas de equipo extra se añaden a las que te corresponden normalmente en la partida, es decir:

a) **Cara empezará con**: una ficha de magia de agua, una de aire y otra de tierra; una ficha de espada y una de escudo.
b) **Cruz empezará con**: una ficha de magia de fuego y otra de tierra; una ficha de espada y tres de escudo.

Si juegas con más de un dios, el equipo extra se acumula. Por ejemplo, con los cuatro dioses, cada bando tendrá: cuatro fichas de magia (una de cada clase), cinco fichas de espada y cinco escudos.

2. Equilibrio

Siempre es dificilísimo conseguir el equilibrio en la vida, así que no te extrañes: esta regla ha sido la más complicada de explicar y jugar.

Recordemos que hay seis *tipos* de combatientes (seis rangos, por así decirlo), cada uno con un color y dado específicos. Usemos los dados como referencia visual:

mago, paladín, caballero, bestia, arquero, infante.



En las reglas básicas todos combaten contra todos, pero la diosa Tierra no ve justo, por ejemplo, que un infante deba vérselas con un mago.

Equilibrio rompe esa "injusticia". Un infante solo podrá luchar con otro combatiente enemigo de su mismo *tipo*, infante, de un *tipo* superior, arquero, o de dos tipos superiores, bestia. Por encima, con ninguno. Igualmente, los magos solo combatirán con enemigos magos, paladines y caballeros. Por debajo, con nadie.

¿Y qué pasa si no pueden luchar? Pues que la *ronda* avanza a la *Orden 5: reagrupaos*, es decir: todo el mundo regresa a su *línea de reserva* sano y salvo.

Ejemplo (Cara tiene la iniciativa y están en la Orden 2, pendientes de que despliegue Cruz)

Vanguardia de Cara:	mago	paladín	caballero
Reserva de Cruz:	infante	arquero	

Opción A
El comandante de Cruz solo despliega en su *vanguardia* al infante, quien no puede luchar contra caballeros, paladines y magos. Este hecho hace que NO se cumpla la condición de *Equilibrio*, es decir, que la ronda discurrirá según el reglamento básico. Como resultado, no hay pertrechos (*orden 3*), no hay combate (*orden 4*) y todos se reagrupan inmediatamente (*orden 5*).

Opción B
El comandante de Cruz solo despliega en su *vanguardia* al arquero, quien no puede luchar contra magos ni paladines, pero sí frente a caballeros. Este hecho hace que SÍ se cumpla la condición de *Equilibrio*, es decir, que la ronda discurrirá según el reglamento básico. Como resultado, habrá pertrechos (*orden 3*), habrá combate de todos contra todos (*orden 4*) y reagrupamiento (*orden 5*).

Opción C
El comandante de Cruz despliega en su *vanguardia* al infante y al arquero. Aunque el infante no puede luchar contra caballeros, paladines o magos, su compañero arquero sí puede combatir frente a caballeros. Este hecho hace que SÍ se cumpla la condición de *Equilibrio*, es decir, que la ronda discurrirá según el reglamento básico. Como resultado, habrá pertrechos (*orden 3*), habrá combate de todos contra todos (*orden 4*) y reagrupamiento (*orden 5*).

Como habrás deducido, esta regla brinda la posibilidad de jugar a no dejar jugar a tu enemigo; a ganar tiempo para ver si en la siguiente *ronda* tienes más suerte al descubrir combatientes; a neutralizar la buena suerte del otro con las fichas de combatientes; o a ir a por el empate, por ejemplo.

3. Barro y héroes

Antes del punto *1. Elección de bando*, cada jugador sacaréis una bestia, un arquero y un infante. A continuación, los colocaréis boca arriba en la *línea de despliegue* (ahora mismo *vanguardia*, pero más adelante, en las reglas de dos contra dos, habrá *retaguardia*). Finalmente, mezclaréis las fichas de combatientes sobrantes y situaréis, en la *reserva* y boca abajo, tres, seis o nueve de ellos.

Barro y héroes supone, a todos los efectos, añadir una *ronda* extra a la partida, aunque con tres matices importantes:

- No hay *Orden* 1: no se descubre ninguna de las fichas de combatientes de la *reserva*.
- La *Orden 2* es distinta: se despliegan tres combatientes predefinidos.
- No hay *Orden* 3: no se pertrecha a la tropa, se lucha a dado puro.

Acabada esta *ronda* especial, el resto de *rondas* proseguirán normalmente según el reglamento básico.

Si jugamos con la diosa Tierra y el dios Aire, tenemos un problema: habrá seis combatientes boca arriba en la *línea de despliegue* cuando el máximo son tres. Pues bien, como siempre tiene que haber una excepción, incluso a la incompatibilidad de las reglas de los dioses, en este caso **sí podrán luchar los seis juntos**, aunque únicamente durante esta *ronda* extra.