REGLAMENTO QÍAHN TACTICS GOBLIN II
Edición especial benéfica a favor de ABACCO, Asociación Balear de pacientes de Crohn, Colitis ulcerosa y Ostomizados

1. Tipos de cartas

Según el contenido de su esfera superior derecha:

a) Número (el *valor de lucha* o *puntos de victoria*): combatiente.

b) +3 (bonificador): equipo común.

c) Emoticono "qiahnberro": equipo especial.

d) Estrella: magia.

e) Sin esfera: carta de ronda.



A B C D E

2. Preparación de la partida

El mazo contiene las cartas para una **partida entre dos jugadores**. Uno elige las del mundo de **Cara** (tono azul claro) y otro las del mundo de **Cruz** (tonos grises y rojos).

Ambos barajan sus **cartas de combatientes** y las apilan con el dibujo del personaje boca abajo. Esa pila es su ***tropa***.

El resto de **cartas de equipo** (común y especial) y de **magia** reciben el nombre de ***arsenal***. Su **utilización variará dependiendo del modo de juego** elegido:

A. Modo descubierto

Practicado por los **goblins domésticos**, quienes desempeñan tareas de la vida cotidiana: asistentes personales, pinches de cocina, barrenderos, recaderos, mozos, etc.

Los jugadores dejan sus cuatro cartas de equipo común y cuatro de magia al lado de la *tropa* y a la vista del contrario. Luego barajan las cinco cartas de equipo especial y, sin mirar el anverso, descartan tres. Las dos cartas restantes se dejan boca arriba, a la vista del contrario y al otro lado de la *tropa*.

B. Modo semicubierto

Característico de los goblins que sirven en la guerra como **soporte en combate**: asistentes de oficiales, cantineros, mensajeros entre líneas de batalla, porteadores, flecheros, etc.

A diferencia del modo anterior, los jugadores **mantienen en secreto las dos cartas de equipo especial**. Deberán ubicarlas en una pila al lado de la *tropa,* pero perpendicular a ella para evitar confusiones.

C. Modo cubierto

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

Ambos jugadores barajan todas las cartas de su *arsenal*. Luego, sin mirar, **descartan tres**. Sitúan la pila de cartas restantes boca abajo, ocultas al contrario, al lado de la *tropa*, pero perpendicularmente, para evitar confusiones.

Finalmente, sitúan la ***carta de ronda*** entre ambos. Durante la partida, les recordará quién está atacando.

Preparación de partida en modo descubierto



Preparación de partida en modo semicubierto



Preparación de partida en modo cubierto



Nota: el resto de ejemplos gráficos presentados en las páginas 4 y 5 corresponden al modo cubierto.

3. Mecánica de juego

El objetivo es sumar más ***puntos de victoria*** (iguales a los ***valores de lucha*** de los combatientes) que el contrincante.

La partida se inicia **lanzando una moneda**. El resultado indicará qué bando atacará, Cara o Cruz, y qué dibujo de la *carta de ronda* deberá quedar a la vista.



Carta de ronda
(anverso y reverso)



El juego se divide en ***rondas***, una tras otra. Cada una de ellas posee la siguiente estructura a seguir:

Fase 1: Descubrir

a) Turno del atacante

Descubre la carta en lo alto de su *tropa* y la deposita enfrente del mismo. Esa será su ***reserva***.

b) Turno del defensor

Descubre la carta en lo alto de su *tropa* y la deposita enfrente del mismo. Esa será su ***reserva***.

Observaciones

Un jugador con menos combatientes en la *reserva* que su contrario tiene la opción de descubrir más cartas, incluso hasta igualarle. Solo es legal hacerlo en esta fase.

Fase 2: Combatir

a) Turno del atacante

1. Escoge qué combatientes de su *reserva* lucharán, **mínimo uno y máximo tres**, y los mueve hasta la posición de la *carta de ronda*. Esa será su ***vanguardia***.

2. Elige qué combatientes **de la *reserva* enemiga** serán sus objetivos, mínimo uno y máximo tres, y los mueve hasta la *carta de ronda*. Esa será la ***vanguardia* enemiga**.

3. Decide si asigna cartas de su *arsenal* a uno o más combatientes de su *vanguardia* (equipo común y/o magia) y/o de la *vanguardia* enemiga (equipo especial y/o magia).

b) Turno del defensor

4. Mismo texto que el punto 3.

Los puntos 3 y 4 se repiten manteniendo la secuencia de turnos iniciada. Los ***valores de lucha*** **cambiarán** a medida que se asigne equipo común y/o magia.

Cuando un jugador **no desee o pueda gastar más cartas de su *arsenal***, dirá la **palabra 'turno'**. Ya no podrá rectificar nada y **empezará el *turno* del contrario**.

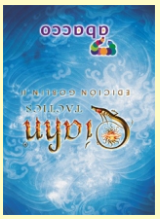
La *ronda* acaba cuando un jugador logra la victoria, se la concede el contrario o hay empate. Para saberlo se suman los *valores de lucha* de ambas *vanguardias* y se aplican los resultados de la ***Tabla de combate***.

Acabado ese proceso empezará la nueva *ronda*. Para indicarlo, quien jugó como defensor volteará la *carta de ronda*: ahora él será el atacante, y su contrario, el defensor.

Ejemplo de colocación de elementos en ronda inicial (modo cubierto, fase 1b)

Arsenal Cara





Tropa Cara



Retaguardia de Cara



Carta de ronda (Cara ataca)

Retaguardia de Cruz



Tropa Cruz



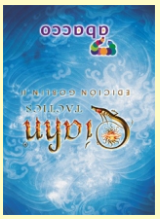


Arsenal Cruz

Ejemplo de ronda en curso (modo cubierto)

Arsenal Cara





Tropa Cara



Arsenal gastado en rondas previas



Retaguardia de Cara



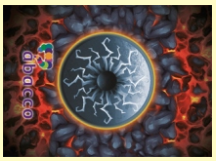


Vanguardia de Cara





Combatientes derrotados en rondas anteriores



Carta de ronda (Cruz ataca)

Vanguardia de Cruz





Combatiente derrotado con equipo especial durante la ronda en curso

Retaguardia de Cruz





Arsenal gastado en rondas previas

Tropa Cruz





Arsenal Cruz

4. Condiciones de uso del arsenal

- **Máximo una carta de equipo** (común o especial, propio o del contrincante) y una carta de magia (propia o del contrario) por combatiente.
- Un jugador utilizará la carta de equipo común **espada** solo si es el **atacante**. Un jugador usará la carta de equipo común **escudo** solo si es el **defensor**.
- Una carta **afecta solo a un combatiente**, concretamente aquel sobre el que se deposita.
- Una carta tiene **un solo uso**. Se retirará de la mesa al final de la *ronda* en la que fue utilizada.
- Una **magia de tierra bloquea** una carta de **equipo especial**.

5. Final de la partida

La secuencia de *rondas* se repetirá **hasta la finalización de la *ronda* en la que un jugador se haya quedado sin *tropa***, aunque el otro jugador aún tenga. En ese momento **se sumarán los *puntos de victoria***. Ganará quien haya obtenido más, aunque también podrá haber empate.

La partida ha terminado.

6. Tabla de combate

Suma de valores de lucha	Resultado
Atacante > Defensor	- El atacante **gana** y devuelve todo *combatiente* de su *vanguardia* a su *reserva*. - El defensor retira de la partida a todo *combatiente* derrotado.
Empate	Atacante y defensor **pierden**. Los *combatientes* derrotados de ambas *vanguardias* se retiran de la partida.
Atacante < Defensor	- El defensor **gana** y devuelve todo *combatiente* de su *vanguardia* a su *reserva*. - El atacante retira de la partida a todo *combatiente* derrotado.

Descubre la labor de la **asociación ABACCO**, Asociación Balear de pacientes de Crohn, Colitis ulcerosa y Ostomizados. Visita su web http://abaccobaleares.org y síguelos en sus redes sociales.

Apoya su labor comprando on line tu mazo benéfico de Qíahn Tactics Goblin II exclusivamente en su tienda virtual. Tu solidaridad les hará crecer.

https://www.abaccobaleares.org/tienda-abacco/Juego-de-cartas-Q%C3%ADahn-Tactics-Goblin-edici%C3%B3n-especial-ABACCO-p105116379

Bienvenido a Qíahn, comandante: escoge lado, elige vida

Ejemplar gratuito. Prohibida su venta.
© 2018 Qíahn y Qíahn Tactics, marcas registradas. Todos los derechos reservados.