

REGLAS DE PRINCEPS MACHIAVELLI



1. LISTA DE COMPONENTES

- 24 Cartas de Territorio
- 5 Cartas de Príncipe
- 5 Cartas de Revuelta
- 5 Cartas de Conspiración
- 5 Cartas de Castillo
- 5 Cartas de Colonos
- 3 Cartas de Reforma Legal
- 5 Cartas de Castigo Ejemplar
- 5 Cartas de Consejero
- 5 Cartas de Capitán
- 5 Cartas de Espía
- 10 Cartas de Ejército Mercenario
- 10 Cartas de Ejército Ciudadano
- 1 Carta de Maquiavelo

2. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Todas las cartas tienen una serie de iconos que las identifican y un texto que las define, extraído de *El Príncipe* de Nicolás de Maquiavelo, además de ciertas particularidades estratégicas escritas según el tipo de naipes.

3. TIPOS DE CARTAS

Las cartas pueden agruparse según las siguientes funciones tácticas.

-Cartas de Mando:

-Cartas de Príncipe: son 5 cartas; 2 de Principado Noble, 1 de Principado Popular, 1 de Principado Hereditario, 1 de Principado Eclesiástico.

Son necesarias para realizar acciones militares o políticas. A no ser que se encarguen estas a un Consejero (acciones políticas) o a un Capitán (acciones militares). Cada príncipe posee ciertas características particulares, ventajas y desventajas según su cuna.

-Cartas de Consejero: 5 cartas de Consejero.

Son cartas que pueden ayudar a llevar a cabo acciones políticas en ausencia del príncipe.

-Cartas de Capitán: 5 cartas de Capitán.

Son cartas que pueden ayudar a llevar a cabo acciones militares en ausencia del príncipe.

-Cartas de Acción:

-Cartas Militares: 10 cartas de Ejército Mercenario y 10 de Ejército Ciudadano.

Se utilizan para hacer campañas bélicas contra otros jugadores. Sólo se puede colocar una Carta de Ejército por territorio excepto si son acompañadas por un Capitán o un Príncipe, en dicho caso se podrá colocar la cantidad de tropas que se desee sumando su fuerza en ataque y defensa.

-Cartas Políticas: 5 de Conjura, 5 de Revuelta, 5 de Espía, 3 de Reforma Legal, 5 de Colonos, 5 de Fortificación, 5 de Castigo.

Estas cartas sirven tanto para acciones de política exterior como de política interior. Sólo pueden ser utilizadas por un Consejero o Príncipe en juego.

-Cartas de Territorio: 24 cartas de Territorio.

Las cartas de territorio simbolizan las posesiones de cada príncipe. En ellas se muestra información sobre su riqueza, situación política y fronteras con otros territorios. Se colocan en una línea boca arriba delante del jugador propietario.

-Carta de Maquiavelo: La carta de Maquiavelo se utiliza puntualmente para desestabilizar la partida con el factor sorpresa, provocando una ventaja para el que la utiliza.

4. FASES DEL JUEGO

4.1. Preparativos

Antes de empezar a jugar se reparten al azar las Cartas de Príncipe que previamente se han separado del mazo de cartas.

También se reparten a cada jugador: 3 Territorios al azar, 1 Ejército Ciudadano y un Ejército Mercenario.

Se baraja el mazo y se deja este sobre la mesa.

4.2. Ronda de juego

Los turnos se suceden en el sentido inverso a las agujas del reloj. De igual modo, después de cada ronda comenzará a mover primero el jugador siguiente al que fue Mano en la ronda anterior.

En el centro de la mesa debe permanecer el mazo y al lado de él se irá formando otro con los descartes. Si se acaban las cartas del mazo se pueden barajar las cartas descartadas y hacer un nuevo mazo.

Cada ronda tiene 4 fases y en cada una se respetará el orden de turnos (excepto en la Negociación):

- 1) **Robo de cartas:** Cada jugador coge cartas del mazo hasta completar un número igual a su número de territorios en la mesa + 4 (contando con la Carta de Príncipe). Si un jugador tiene más cartas de las posibles deberá descartarse de las sobrantes. Además, un jugador no podrá tener nunca más de 12 cartas en la mano. Los jugadores pueden descartarse siempre de las cartas que no deseen conservar antes de robar del mazo.
- 2) **Negociaciones:** Cada jugador puede negociar con los demás intercambiando cartas. Se pueden además hacer pactos, pero ninguno implica la obligación de cumplimiento. La única carta no negociable es la de Príncipe.
- 3) **Preparación:** Se pueden colocar nuevas Cartas de Territorio. Cada jugador coloca cartas sobre los territorios boca abajo, dejando siempre visibles los escudos del territorio. Las cartas colocadas se podrán utilizar contra territorios fronterizos, en el mismo territorio o para defenderse de ataques de un jugador enemigo. Sólo se irán descubriendo las cartas a medida que se realicen movimientos con ellas, las cartas que no se utilicen permanecerán ocultas. (Se puede engañar al contrario colocando montones de cartas en territorios aunque no se vayan o puedan utilizar). El jugador también puede conservar cartas en su mano que no vaya a utilizar.
- 4) **Acciones:** Las acciones las llevan a cabo las Cartas de Mando, y no se puede realizar más de una acción por cada Carta de Mando en un territorio. Existen dos tipos de acciones:
 - a) **Combate:** Se pueden utilizar las Cartas de Ejército (Ejército Mercenario y Ejército Ciudadano) que se encuentren en un territorio propio para atacar a un territorio fronterizo de otro jugador (territorio que comparta escudo) (***El combate por mar, territorios con un barco en el escudo, tiene una penalización de -1 para el atacante**). No pueden usarse dos Cartas de Ejército en un mismo territorio ni tampoco se podrá realizar ningún ataque (aunque si podrán servir como defensa) a no ser que la Carta o Cartas de Ejército vayan acompañadas de un Capitán o de un Príncipe. Cada Carta de Ejército tiene una fuerza de ataque y una de defensa. Si se apilan varias Cartas de Ejército, dichas fuerzas se suman. Ganará el combate él que tenga mayor fuerza (fuerza de ataque contra fuerza de defensa) y las cartas ganadoras quedarán en el territorio conquistado. El perdedor perderá todos los Ejércitos Mercenarios implicados si los tuviera. Pero podrá utilizar las Cartas de Ejército Ciudadano implicadas para infligir daño en el atacante. Por cada carta de Ejército Ciudadano que sacrifique eliminará una carta del ejército atacante seleccionada al azar. Las cartas de Capitán o Príncipe implicadas en el bando perdedor junto con las de Ejército Ciudadano que huyan deberán pasar a la mano del jugador y no podrán ser recolocadas hasta la ronda siguiente. Todas las Cartas de Ejército eliminadas

pasarán al mazo de descartes. Si en el combate hay empate ambos jugadores pierden una Carta de Ejército al azar y el atacante ve frustrada su conquista. Para ocupar un Territorio vacío se debe tener al menos una fuerza de +1.

- b) Sublevaciones:** Un Consejero o un Príncipe puede alentar levantamientos en territorios limítrofes (sin la penalización de -1 al atacante por ataque por mar). El sistema es el mismo que en una batalla. Las Cartas de Revuelta y Conjura tienen un valor de fuerza de ataque. Los jugadores pueden defenderse por medio de la fuerza de sus ejércitos o por medio de cartas específicas que neutralizan los efectos de este tipo de ataque. Revueltas y Conjuraciones son más fuertes dependiendo de las características del territorio y del tipo de principado en el que se declaren (ver punto 4. Descripción de las cartas). Estas cartas no son apilables como las de Ejército. Si un Ejército se enfrenta contra una Conjura o Revuelta y gana a la sublevación, la Conjura o la Revuelta se descarta, en caso de empate la sublevación se descartará sin efecto. Si la Conjura o Revuelta superan en fuerza al Ejército este deberá retirarse y perderá sus mercenarios.
- c) Política Interior:** Un Consejero o un Príncipe pueden realizar acciones sobre el territorio en el que se encuentren para estabilizar y protegerlos de amenazas externas (ver punto 4. Descripción de las cartas).

Toda carta de territorio conseguida por medio de la fuerza (combate o sublevación) pasa al jugador ganador pero queda desestabilizada, se coloca de lado. Para estabilizarla el Príncipe debe pasar un movimiento sobre dicho territorio sin realizar otra acción.

4. DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS ESTRATÉGICAS DE CADA CARTA

4.1. CARTA DE PRÍNCIPE

El tipo de principado puede ser Civil Noble, Civil Popular, Eclesiástico o Hereditario. Cada uno de ellos tiene una serie de características especiales.

-Principado Eclesiástico: Sus territorios tienen un +1 de defensa contra la Conjura y contra la Revuelta.

-Principado Hereditario: Sus territorios tienen un +1 de defensa contra la Conjura.

-Principado Civil Noble: Recibe una carta de Ejército Ciudadano extra al inicio de la partida.

-Principado Civil Popular: Sus territorios tienen un +1 de defensa contra la revuelta.

El príncipe puede utilizar Cartas Militar y cualquier Carta Política.

4.2. CARTA CONSEJERO

El consejero puede utilizar cualquier Carta Política.

4.3. CARTA CAPITÁN

El Capitán se utiliza únicamente para dirigir acciones bélicas. Permite acumular Cartas de Ejército en un mismo territorio y realizar ataques con ellas.

4.4. CARTA EJÉRCITO CIUDADANO

Esta carta simboliza el ejército propio del Príncipe. Su fuerza es de +1 en ataque y de +1 en defensa de un territorio. No puede usarse más de una carta de este tipo en un territorio si no está junto a un Príncipe o un Capitán. Una carta sin uno de estas dos Cartas de Mando sólo servirá para defender el territorio pero no podrá atacar. El Ejército Ciudadano puede huir en el caso de ser vencido y pasará a la mano del jugador derrotado que no podrá recolocararlo hasta el siguiente turno. El jugador perdedor puede usarlo también para provocar perdidas en el vencedor. Por cada carta de Ejército Ciudadano que sacrifique el jugador perdedor infligirá una pérdida de tropas al azar en el ejército ganador.

4.5. CARTA EJÉRCITO MERCENARIO

Esta carta simboliza el ejército contratado por el Príncipe. Su fuerza es de +1 en ataque y de +1 en defensa de un territorio. No puede usarse más de una carta de este tipo en un territorio si no está junto a un Príncipe o un Capitán. Una carta sin uno de estas dos Cartas de Mandos sólo servirá para defender el territorio pero no podrá atacar. El Ejército Mercenario será automáticamente eliminado y descartado si pierde un combate.

4.6. CARTA REVUELTA

Esta carta permite desestabilizar y anexionar territorios. Afecta de diferente modo según la situación política de los territorios del Príncipe.

Esta carta tiene una fuerza de ataque de +1. Y suma un +1 a su fuerza en los Territorios Libres. Una vez usada debe descartarse al mazo de descartes. Necesita de un Consejero o Príncipe para usarse.

4.7. CARTA CONJURA

Esta carta permite desestabilizar e independizar territorios. Afecta de diferente modo según la situación política de los territorios del Príncipe.

Esta carta tiene una fuerza de ataque de +1. Y suma +1 a su fuerza en los Territorios Nobles. Una vez usada debe descartarse al mazo de descartes. Necesita de un Consejero o Príncipe para

usarse. Si la conjura triunfa la carta queda en dicho territorio y este queda como territorio independiente en el centro de la mesa. Los conjurados se defenderán con un +1. Una vez vencidos serán descartados (*El Consejero o Príncipe que juegue esta carta deberá quedarse en el territorio donde se encontraba)

4.8. CARTA ESPÍA

Con ella un jugador puede obligar a otro jugador a que descubra sus cartas ocultas en un territorio de la mesa. Una vez usada debe descartarse. Necesita de un Consejero o Príncipe para usarse.

4.9. CARTA REFORMA LEGAL

Permite a un Consejero estabilizar un territorio desestabilizado.

4.10. CARTA COLONOS

Evita los efectos de las revueltas y de las conjuras. Además puede ser utilizada para estabilizar un territorio. Queda fijada y boca arriba en el territorio donde se utiliza. Necesita de un Consejero o Príncipe para usarse. Si un jugador enemigo conquista un territorio con colonos estos se descartarán.

4.11. CASTIGO

Evita la Conjura. Debe descartarse una vez usada. Necesita de un Consejero o Príncipe para usarse. Y puede usarse sobre cualquier territorio propio sin necesidad de que sea limítrofe.

4.12. FORTIFICACIÓN

La fortificación permite defender un territorio con un +1 de bonificación. Queda fija en el territorio donde se usa y boca arriba. Necesita de un Consejero o Príncipe colocarse. Si un jugador conquista un territorio fortificado se queda la fortaleza. Si un jugador ataca, con una sola Carta de Ejército, a un territorio sin Cartas de Ejército defensoras y con fortaleza deberá retirarse sin consecuencias. La fortaleza no puede servir como defensa en caso de conjura y si el territorio se gana con una conjura, los conjurados se hacen con el castillo y se defienden con un +2.

4.13. MAQUIAVELO

Esta carta permite que en una situación de enfrentamiento se gane automáticamente sin necesidad de resolver el combate. Debe descartarse una vez usada. No necesita de ningún mando para usarse. En caso de usarse para ganar una batalla, el perdedor sufrirá los mismos

daños que en un combate normal, pierde sus mercenarios y debe retirar su tropas ciudadanas (sin poder sacrificarlas para dañar al vencedor).

4.14. TERRITORIO

Las Cartas de Territorio son las que configuran el espacio territorial y político en donde se juega. Además, estas cartas son las que decantan la victoria hacia uno u otro jugador (como explicaremos más adelante).

Cada territorio tiene escudos que indican con los territorios con los que está comunicado. Llevan además escrito la situación política del territorio (Territorio Libre, Territorio Oriental, Territorio Noble) que puede modificar la utilización de las Cartas de Conjura y Revuelta (ver descripción de estas cartas). Y por último tienen un tipo específico de riqueza (Comercio, Oro, Agricultura). Las Cartas de Territorio se colocan boca arriba en una línea delante de cada jugador. Un jugador con un sólo territorio no podrá ser atacado.

5. VICTORIA.

Se puede jugar a un número de rondas determinadas de antemano por los jugadores (con un mínimo de cinco) o hasta acabar el mazo.

Las valoraciones de los Puntos de Victoria se harán bajo las siguientes pautas:

- El jugador con mayor cantidad de territorios: +1 PV.
- El jugador con mayor cantidad de territorios con oro estabilizados: +1 PV.
- El jugador con mayor cantidad de territorios comerciales estabilizados: +1 PV.
- El jugador con mayor cantidad de territorios agrícolas estabilizados: +1 PV.

El que consiga una mayor cantidad de puntos de victoria gana la partida.

En el caso de empate, el ganador será:

- 1) El jugador con mayor número de territorios estables.
- 2) El jugador con mayor número de territorios con oro.
- 3) El jugador con mayor número de territorios con comercio.

Alesia Games 2007 copyright