

GO THIS

SAVE THE *Queen*

© Vincent Bonnard
P Gyom

Para 4 jugadores de 10 años de edad o más Duración: 20 minutos



ÉRASE UNA VEZ...



Los ostrogodos y los visigodos habían mantenido su rivalidad a raya gracias a la boda de la hija del rey de un clan al rey del otro clan. Todo era paz hasta que un día unos malvados ladrones capturaron a la joven reina. Los dos reinos olvidaron su alianza y culparon al otro de su desaparición. Se inició una guerra, unos para rescatar a su hija y los otros para rescatar a su reina. Pero los métodos de comunicación en esa época no eran muy fiables. No había garantía de que una orden fuera correctamente ejecutada. Y por ello el conflicto en seguida se convirtió en algo....caótico.

COMPONENTES

- × **6 Cartas de Terreno:** en el anverso tienen un Paisaje (4 cartas con llanuras y 2 con bosques) y en el reverso una Barricada;
- × **3 Cartas de Objetivo:** en el anverso tienen una trampa, llanura y reina, respectivamente;
- × **16 Cartas de Rey** (8 cartas por rey);



- × **18 Cartas de Líder de Guerra** (9 cartas por cada líder);



- × **2 Cartas de Catapulta** (1 por clan);
- × **2 Guías del Jugador** (1 por clan);
- × **6 Figuras Góticas** (3 por cada clan) + 6 bases;
- × **4 Marcadores de Niebla de Guerra** (variante, ver página 11);
- × **1 Marcador de Iniciativa.**

OBJETIVO DEL JUEGO

Hay dos maneras de obtener la victoria:

- × **Liberar a la reina** al avanzar tu ejército a la Carta Objetivo donde ella se encuentra;
- × **Eliminar al ejército enemigo.**

En ambos casos, el juego acaba **inmediatamente**.

Las cartas que se ven aquí son las cartas de Rey y Líder de guerra del jugador visigodo (amarillo).

PREPARACIÓN

Los jugadores se reparten en dos clanes con dos jugadores cada uno. Un clan jugará por los Ostrogodos (naranja) y el otro por los Visigodos (amarillo).

En cada clan, un jugador será el rey¹, y el otro el líder de guerra². Cada jugador elige las cartas correspondientes a su clan y rango.

Prepara el juego del siguiente modo:



Coloca las **Catapultas**⁶ de cada clan mostrando su lado Inactivo. Mezla las cartas de **Objetivo**⁵ y ponlas en una línea en el centro, boca abajo. Cada clan pone las cartas de **Terreno**³⁺⁴ del mismo modo: primero un bosque³, después dos llanuras (4), en ese orden en el centro de la mesa. Cada clan coloca su ejército⁷ (formado por 2 de las tres **figuras**) en la carta de Bosque en su lado de la mesa. Coloca la figura adicional de cada clan⁸ aparte; posiblemente se usarán como refuerzos más adelante. Los Ostrogodos (naranja) empiezan con el marcador de **Iniciativa**⁹; empezarán el juego.

IMPORTANTE

No se permite la **comunicación**, de ningún modo, entre miembros del mismo clan. No puedes acordar que tácticas tomar antes de que el juego empiece.

A. ELECCIÓN DE ÓRDENES

I. El marcador de Iniciativa pasa al otro clan



Excepto en el primer turno.

II. El rey con iniciativa elige una carta

1. El rey con la iniciativa elige el personaje que quiere activar. Puede elegir entre:

✗ el buitre,



✗ el reclutador,



✗ la catapulta,



✗ el bárbaro.



2. Coloca la carta elegida boca abajo en la mesa, de tal modo que todos los jugadores pueden ver el dorso.

III. El rey sin iniciativa elige una carta.*

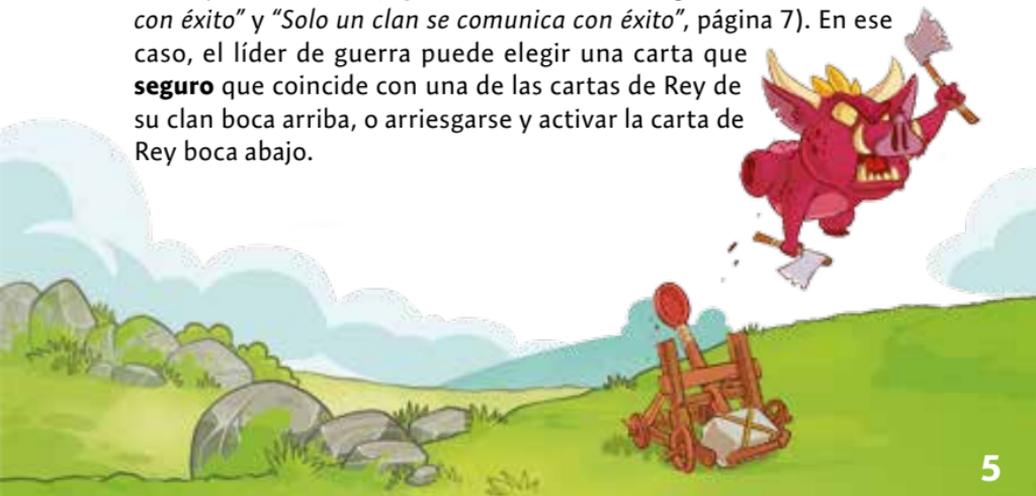
Sigue las mismas reglas que el rey con iniciativa (ver arriba).



IV. Cada líder de guerra elige una carta

1. Cada líder de guerra debe **deducir qué carta su rey quiere activar** basado en la información a su disposición (los dos personajes visibles en el dorso de la carta de su rey, los visibles en la carta del rey de su enemygo, la configuración de los ejércitos y el terreno, ...).
2. Cada líder de guerra **elige una de sus cartas** (según el personaje que crea que su rey ha activado, puede elegir segun diversas acciones; ver *"Acciones y su orden de resolución"*, página 8) y la coloca delante suyo boca abajo.

Es posible que haya cartas de Rey boca arriba en la mesa además de la carta que se acaba de jugar boca abajo. (ver *"Ningún clan se comunica con éxito"* y *"Solo un clan se comunica con éxito"*, página 7). En ese caso, el líder de guerra puede elegir una carta que **seguro** que coincide con una de las cartas de Rey de su clan boca arriba, o arriesgarse y activar la carta de Rey boca abajo.



DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE REY

Ejemplo del **ANVERSO** de una Carta de Rey



Ejemplo del **DORSO** de una Carta de Rey, visible a todos los jugadores



B. RESOLUCIÓN DE LAS ÓRDENES

Cuando ambos líderes de guerra han colocado sus cartas boca abajo, revela y resuelve las cartas de Rey y Líder de guerra.

El líder de guerra de cada clan **debe ejecutar la acción** que ha elegido, independientemente del clan enemigo, solo **si la orden elegida coincide con el personaje que eligió su rey**. Por lo tanto hay tres situaciones posibles:

I. Ningún clan se comunicó con éxito

1. Cada líder de guerra devuelve su carta a su mano.
2. **Cada rey deja su carta boca arriba en la mesa. Ningún clan puede ejecutar una acción este turno.**

Si un clan fracasa en su comunicación varias veces seguidas, todas las cartas del rey quedan boca arriba. Añade la última carta a las anteriores.

II. Solo un clan se comunica con éxito

1. **El clan que se comunicó con éxito ejecuta su acción**, tras lo cual el líder de guerra recupera su carta en mano, y el rey devuelve todas sus cartas a su mano.
2. El líder de guerra que no se comunicó devuelve su carta a su mano.
3. El Rey del clan que no se comunicó deja la carta boca arriba en la mesa. **Este clan no puede ejecutar una acción este turno.**

Si un clan fracasa en su comunicación varias veces seguidas, **todas** las cartas del rey quedan boca arriba. Añade la última carta a las anteriores.

III. Ambos clanes se comunican con éxito

1. **Cada clan ejecuta su acción en orden numérico** (ver página 8).
2. **Todos** los jugadores devuelven todas sus cartas a sus manos.

C. LAS ACCIONES Y SU ÓRDEN DE RESOLUCIÓN

IMPORTANTE

*Las acciones de clan **nunca** son simultáneas! Si ambos clanes han elegido la misma acción, el clan con iniciativa actúa primero.*

El BUITRE puede realizar una de las dos acciones siguientes:



- 1 RECONOCIMIENTO** → El líder de guerra mira una de las tres cartas de Objetivo en el centro de la mesa y la devuelve boca abajo. No puede comunicar nada de lo que vió, ni siquiera a su propio rey!



- 2 SABOTEAR LA CATAPULTA ENEMIGA** → Gira la carta de Catapulta a su lado Inactivo. Esta acción no tiene efecto si la carta de catapulta ya estaba inactiva.

El RECLUTADOR solo puede ejecutar la siguiente acción:



- 3 RECLUTAR REFUERZOS A SU EJÉRCITO** → Añade una unidad al ejército, en la misma carta donde están las otras unidades. Esta acción no tiene efecto si las tres unidades ya están en el ejército.

La CATAPULTA puede realizar una de las dos acciones siguientes:



- 4 CARGAR** → Gira la Catapulta al Lado Activo. Esta acción no tiene efecto si la carta de catapulta ya estaba activada.



- 5 DISPARAR** → El ejército enemigo pierde dos de sus figuras a menos que esté en una carta con el lado Barricada boca arriba. Esta acción no tiene efecto si la carta de catapulta ya estaba inactiva. Gira la Catapulta a su lado inactivo.

El BÁRBARO puede efectuar una de las siguientes cuatro acciones:



- 6 CONSTRUIR UNA BARRICADA EN LA POSICION ACTUAL DE SU EJÉRCITO** → Gira la carta de Terreno dejando la cara de Barricada visible.



- 7 AVANZAR SU EJÉRCITO UNA CARTA ADELANTE HACIA LAS CARTA OBJETIVO** → No puedes ni retirarte ni avanzar a las cartas de Terreno del enemigo. Si tu ejército avanza hasta las cartas Objetivo, el líder de guerra elige una para posicionar su ejército. Entonces revela la carta. Si es la reina, su clan gana la partida. Si es la trampa, su ejército pierde una unidad. No se pueden construir Barricadas en la carta Objetivo con Llanuras.

En los siguientes turnos el ejército se puede mover (siempre y cuando se comunique correctamente la orden de avance) a cualquier otra carta de Objetivo (sea o no adyacente). Un ejército en una carta de Objetivo no está protegida del fuego de catapulta ni de la acción de lanzar hachas. Cada carta de Objetivo solo puede tener un clan a la vez.



- 8 LANZAR UN HACHA AL EJÉRCITO ENEMIGO** → Si el ejército enemigo no esta protegido por un bosque o una barricada pierde una unidad. Devuélvela a la reserva donde puede ser reclutada más adelante.



- 9 ENVIAR RATAS AL EJÉRCITO ENEMIGO** → Si el ejército enemigo está en una barricada pierde una unidad. Devuélvela a la reserva donde puede ser reclutada más adelante.

Atención: Si un clan puede ejecutar una acción pero no tiene efecto, ésta se considera exitosa. Por ello el clan debe **devolver sus cartas a la mano**.

CONSEJOS

- ✗ Cuando eres el rey que no tiene la iniciativa mira la carta elegida por el rey enemigo antes de elegir tu carta.
- ✗ Hay dos copias de cada personaje en las cartas de Rey, pero las cartas tienen diferente dorso. Elige la que de una mejor pista a tu líder de guerra para la elección de su carta.
- ✗ Las órdenes se resuelven en **un orden muy específico**, así que anticipar la elección del rey y líder de guerra enemigo es muy importante.

JUGANDO CON 2, 3, 6, 7, U 8!

En **sitdown-games.com** puedes encontrar las reglas para jugar con 2,3, 6, 7 o 8 jugadores.

Necesitas solo una copia de Goths Save the Queen para jugar con 2 o 3 jugadores, pero para jugar con 6 7, o 8 jugadores necesitarás una **segunda copia**.

No dudes en probar nuevas maneras de disfrutar este juego!



DISEÑADOR DEL JUEGO

Vincent Bonnard

ILUSTRADOR

Gyom

DISEÑADOR GRÁFICO

Marie Ooms

TRADUCTOR

Matias Korman

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com



/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

El diseñador del juego quisiera agradecer a los miembros de los grupos de juego de Issy, que ayudaron con muchas pruebas del juego y participaron en la revisión de las reglas. Gracias también a Julien Blin por ajustar las configuraciones para dos y tres jugadores. Gracias también a Sandrine, Emma y Floé por su apoyo constante.

© Sit Down!/Megalopole^{spdl} 2016. Todos los derechos reservados, bajo licencia exclusiva a Sit Down!/Megalopole^{spdl}. Este juego solo puede ser para usos recreativos personales. **ATENCIÓN:** No recomendable para niños de menos de 3 años. Este juego contiene componentes pequeños que pueden ser ingeridos o inhalados. Guarde esta información. Las imágenes no son vinculantes. Las formas y colores pueden cambiar. Queda terminantemente prohibido cualquier reproducción de este juego, en parte o su totalidad, en cualquier medio, físico o electrónico sin el permiso por escrito de Sit Down!/Megalopole^{spdl}.

Hecho en España.

VARIANTE: NIEBLA DE GUERRA

En la preparación del juego, coloca boca abajo un marcador de Niebla de Guerra (elegido al azar entre los cuatro disponibles) en la carta de Terreno de cada clan mas cercano a las cartas de Objetivo.

Cuando el ejército correspondiente avance a la carta de terreno con el marcador de Niebla de Guerra, revela el marcador. **Su efecto solo se aplica al ejército que ha revelado el marcador.** Este marcador tendrá efecto hasta que el marcador sea descartado, independientemente de donde se encuentre el ejército.

Puedes usar la acción de Reconocimiento del buitre para mirar a **tu** marcador de Niebla de Guerra en lugar de mirar una carta Objetivo.

Si tu ejército esta en el mismo lugar que un Marcador de Guerra, puedes usar la acción de Construir una Barricada del bárbaro para hacer **una** de las siguientes acciones:

- ✗ Construir una barricada, tal como se explica en las reglas básicas.
- ✗ Descartar el marcador de Niebla de Guerra, independientemente de la posición de tu ejército. De este modo terminas su efecto.

Efectos de los cuatro marcadores de Niebla de Guerra



Sopa de Guisantes

El buitre no puede hacer reconocimiento.



Numeros Escasos

El reclutador no puede reclutar refuerzos.



Escasez de Jabalís

La catapulta se vuelve inactiva y no puede ser activada.



Vendaval

El bárbaro no puede lanzar hachas.



El juego de un vistazo

A	
ELECCIÓN DE ÓRDENES	
I	El marcador de iniciativa pasa al otro clan
II	El rey con iniciativa elige una carta
III	El rey sin iniciativa elige una carta
IV	Cada líder de guerra elige una carta
B	
RESOLUCIÓN DE ÓRDENES	
Revela las cuatro cartas. Hay tres posibilidades...	
I	Ningún clan se comunica con éxito
1	Cada líder de guerra devuelve su carta a su mano.
2	Cada Rey deja su carta boca arriba en la mesa.
II	Solo un clan se comunica con éxito
1	El clan exitoso devuelve todas sus cartas a sus respectivas manos y puede resolver su acción .
2	El líder de guerra del clan que fracasó devuelve su carta a su mano.
3	El rey del clan que fracasó deja su carta boca arriba en la mesa.
III	Ambos clanes se comunican con éxito
1	Ejecuta ambas acciones en orden numérico (en caso de ser iguales, el clan con iniciativa actúa primero).
2	Todos devuelven sus cartas a sus respectivas manos.