

## REGLAS COMPLETAS

---

### PRÓLOGO

#### ¿DE QUÉ TRATA EL JUEGO?

With Sword and Shield™ es un juego de cartas para 2-6 jugadores.

El juego trata de un duelo a pie entre caballeros armados con espada y escudo. En tiempos medievales, a estos duelos se les llamaba Justas. También hay reglas para jugar una Justa entre equipos de Caballeros. Estas luchas de grupo se llamaban Melé ("Mêlée"). Justa y Melé son las palabras usadas en estas reglas para denominar este tipo de luchas.

#### ¿CÓMO SE GANA?

Se gana una Justa al atestar cinco golpes a un oponente, ya sea golpeándole o agotándole. Una Melé se gana cuando un equipo ha vencido a todos los caballeros enemigos atestándoles 5 golpes a cada uno.

#### TIEMPO DE JUEGO

Una Justa tarda 15-45 minutos y una Melé 30-60 minutos.

### 1.0. CONCEPTOS IMPORTANTES

With Sword and Shield™ contiene dos tipos básicos de cartas: Cartas de Inicio y Cartas de Mazo.

#### 1.0.1. CARTAS DE INICIO

Se identifican por su dorso verde. Hay tres tipos diferentes de cartas: Caballeros, Salud y Artefactos. Representan al Caballero e informan de sus habilidades y estado. Cada jugador tiene sus propias Cartas de Inicio sobre la mesa delante de él. Son las referencias principales del juego.

##### **Caballeros**

Cada jugador debe tener una Carta de Caballero ya que es la pieza central del juego. La Carta de Caballero debe llevar asociada una Carta de Salud. También puede llevar asociado un Artefacto. Cada Caballero posee diferentes habilidades de Fuerza, Técnica, Caballería y Resistencia.

##### **Artefactos**

Los Artefactos son objetos que pueden estar asociados al Caballero. Generalmente los Artefactos mejoran una de las habilidades del Caballero y empeoran otra. Los artefactos se dividen en tres grupos: armas, posesiones y prendas. No está permitido descartar ni cambiar un Artefacto. Se puede llevar un solo Artefacto, excepto en situaciones especiales.

##### **Salud**

La Carta de Salud muestra el estado físico del Caballero. Contiene 28 gotas azules llamadas Puntos de Fatiga. Durante la Justa, el Caballero paga con estos puntos según las acciones realizadas. Cuando se llega al final de la escala (gota roja), el Caballero recibe un golpe. El número de golpes que un Caballero puede recibir se muestran en la parte superior de la carta. También hay dos escudos que indican Fuerza y Técnica, que son las dos Tácticas que el caballero puede escoger. Se decide qué Táctica utilizar colocando un marcador sobre uno de los dos escudos.

#### 1.0.2. CARTAS DE MAZO

Se identifican por su dorso violeta. Hay cuatro tipos de Cartas de Mazo diferentes: Combate, Logro, Evento y Mejora. Estas son las cartas que forman el Mazo de Juego.

##### **Combate**

Las Cartas de Combate representan diferentes movimientos de espada y escudo. El jugador las usa para atacar o defenderse. Se identifican con la palabra "Combat" en la parte superior de la carta. La carta contiene un pergamino de ataque, un pergamino de defensa y un pergamino con notas históricas.

##### **Logro**

Las Cartas de Logro permiten realizar acciones a los jugadores. Están relacionadas con técnicas de lucha con espada y escudo.

##### **Evento**

Las Cartas de Evento permiten jugar eventos que ocurren durante una Justa.

##### **Mejora**

Estas cartas representan el efecto que la Justa tiene sobre los Caballeros. Cada carta incrementa una habilidad específica que puedes ser usada para mejorar los Caballeros. No hay límite de Cartas de Mejora que puede usar un Caballero.

## 1.1. ACCIONES

### 1.1.1. ¿QUÉ ES UNA ACCIÓN?

Para atacar a un rival un Caballero debe realizar una Acción. La Resistencia de un Caballero indica cuántas acciones puede realizar. Sólo el atacante puede realizar acciones, nunca el defensor. Una acción es:

- Jugar una Carta de Combate, Logro, Evento o Mejora.
- Jugar una Combinación.
- Descartar una carta de la mano.
- Cambiar de Táctica.
- Jugar un Bloqueo de Melé.

### 1.1.2. USAR TODAS LAS ACCIONES SIMULTÁNEAMENTE

Al realizar un "Grande Pass" (ver 2.2.11) o un Movimiento de Melé (ver 3.0.5) se usan todas las acciones.

### 1.1.3. RESPONDER A UNA ACCIÓN

Un defensor puede usar tantas cartas como necesite (máximo ocho) para defenderse de las Acciones.

### 1.1.4. EXCEPCIONES A LAS ACCIONES

Un defensor sólo puede realizar una Acción al hacer un Movimiento de Melé.

## 1.2. ICONOS

La mayoría de cartas contiene al menos uno de los iconos siguientes.

### 1.2.1. HABILIDADES



Fuerza (Strength)

La Fuerza es una Habilidad que se puede escoger como Táctica. Se usa en combate al atacar y al defender. Siempre aparece en primera posición en



Técnica (Technique)

La Técnica es una Habilidad que se puede escoger como Táctica. Se usa en combate al atacar y al defender. Siempre aparece en segunda posición en



Caballería (Chivalry)

La Caballería se compara con la de otros Caballeros en ciertos eventos



Resistencia (Endurance)

La Resistencia indica cuantas acciones puede realizar un caballero cada turno.

### 1.2.2. SÍMBOLOS



Símbolos de Combinación

En la esquina superior izquierda de todas las Cartas de Combate y Eventos aparece un símbolo que indica que la carta puede jugarse como parte de una Combinación.



Maniobra

Este símbolo permite usar la carta para realizar una Maniobra y escapar del ataque de un rival.



Símbolo de Iniciativa

Indica que la carta puede usarse para abrir el juego en el primer turno de la partida. El número más bajo gana.



Defensa con Espada

La defensa de la Carta de Combate se realiza con la espada



Defensa con Escudo

La defensa de la Carta de Combate se realiza con el escudo



Punto de fatiga

Indica el coste o aumento en el indicador de fatiga



Golpe

Muestra el número de golpes sufridos



Movimiento de Melé

Permite intercambiar la posición de dos Caballeros del mismo equipo



Bloqueo de Melé

Fija al Caballero y a su rival en un combate mano a mano



Mazo de Inicio

Indica que la carta pertenece al Mazo de Inicio



Aumenta y/o Ganancia



Reduce y/o Coste

## 2.0. LA JUSTA: PREPARACIÓN DEL JUEGO

Recortar los marcadores del final de la Hoja de Reglas. Los jugadores necesitan un marcador de Golpes, un marcador de Fatiga y un marcador de Táctica. Si se usan otros marcadores, utilizar rojo para los Golpes, azul para la Fatiga y cualquier color diferente para la Táctica. Se utilizan para marcar los puntos sobre la Carta de Salud.

Separar las Cartas de Inicio verdes (Caballeros, Salud y Artefactos) que formarán el Mazo de Inicio. El resto de cartas, de dorso violeta (Combate, Logro, Evento y Mejora), forman el Mazo de Juego.

### 2.0.1. ¿QUIÉN EMPIEZA?

El jugador a la izquierda de quien haya barajado el Mazo de Inicio comienza.

### 2.0.2. MAZO DE INICIO

El jugador descubre cartas hasta obtener un Caballero y una Carta de Salud. Si el jugador encuentra un Artefacto antes de obtener el Caballero o la Carta de Salud, puede quedárselo. Si el jugador descubre un tipo de Carta de Inicio que ya tiene, la descarta, debe quedarse con la primera carta de cada tipo que obtenga. El jugador sigue descubriendo cartas hasta que haya obtenido un Caballero, una Carta de Salud, y si tiene suerte, un Artefacto. Entonces es el turno del siguiente jugador. El jugador coloca sus cartas de Inicio delante suyo, a la vista. Se colocan los marcadores sobre la Carta de Salud: uno sobre "Hits" (Golpes), el otro sobre "Start" (Inicio), y el último sobre la Táctica escogida para empezar.

**NOTA:** el Caballero o Artefacto a utilizar nunca se escogen del Mazo de Inicio.

### 2.0.3. MAZO DE JUEGO

Barajar el Mazo de Juego y ofrecerlo al rival de la derecha para que lo corte. Repartir ocho cartas a cada jugador. Estas cartas son la mano inicial. Colocar el resto del Mazo de Juego en la mesa donde todos los jugadores puedan alcanzarlo.

**NOTA:** si en algún momento se agota el Mazo de Juego, barajar la pila de descartes para formar un nuevo Mazo de Juego.

### 2.0.4. ¿QUÉ ES LA TÁCTICA?

Dos de las cuatro Habilidades de un Caballero, la Fuerza y la Técnica, se consideran Tácticas. Estas dos Habilidades aparecen como Tácticas en la Carta de Salud. El Caballero escoge una de ellas como su Táctica antes del inicio del combate. La Táctica puede cambiarse durante el combate.

### 2.0.5. ELECCIÓN DE TÁCTICA

La elección de Táctica se considera una Acción, excepto la primera elección, al inicio del juego. La elección de Táctica depende de las Habilidades del Caballero, su nivel de Fatiga, y los valores de las Cartas de Combate.

**Ejemplo 1:** El Caballero "Yrmegard von Stargardem" [030] tiene 2 puntos, tanto de Fuerza como de Técnica. En este caso la Táctica debería escogerse basándose en los valores de las Cartas de Combate. Durante el juego, se roba la carta "What hurts teaches" [201] que mejora la Técnica en un punto, +1. Ahora sería preferible escoger la Técnica como Táctica.

## **JUSTA: RESÚMEN DE LA PREPARACIÓN**

- Separar el Mazo de Inicio del resto de cartas y barajar las Cartas de Inicio.
- Cada jugador descubre cartas del Mazo de Inicio hasta que consiga un Caballero y una Carta de Salud. Los Artefactos son sólo un bonus.
- Colocar un marcador sobre el símbolo "Start" de la Carta de Salud y escoger la Táctica del Caballero.
- Barajar el Mazo de Juego y repartir ocho cartas a cada jugador.

## 2.1. LA JUSTA

### 2.1.1. INICIO DE TURNO

Un turno termina cuando un atacante ha realizado todas sus acciones.

### 2.1.2. ¿QUIÉN EMPIEZA?

Los jugadores miran su mano inicial. Únicamente se puede jugar una carta con el Símbolo de Iniciativa. Se lleva a cabo una subasta, el jugador que robó primero del Mazo de Inicio puja primero. Quien ofrezca el valor más bajo en el Símbolo de Iniciativa comienza. El ganador de la subasta debe empezar jugando la carta ganadora. Este proceso sólo se lleva a cabo en el primer turno, luego los jugadores se alternan. Si ningún jugador tiene una carta con el Símbolo de Iniciativa, se devuelven las cartas al Mazo, se baraja de nuevo, y se reparten ocho nuevas cartas a cada jugador.

**Ejemplo 2:** El jugador A tiene la carta [110] con el número de Iniciativa 15 y el Jugador B tiene la carta [140] con el número 12. El Jugador A robó primero del Mazo de Inicio y comienza la subasta con el número 15. El jugador B responde con el 12. El Jugador B ha ofrecido el número más bajo y el Jugador A no tiene ningún otro número de Iniciativa, así que el Jugador B comienza el turno (jugando la Carta [140]).

**Ejemplo 3:** El Jugador A tiene dos cartas con Símbolos de Iniciativa: la carta [114] con el número 5 y la carta [110] con el número 15. El Jugador B sólo tiene la carta [140] con el número 12. El Jugador A quiere reservar la carta [114] con el número 5 para más tarde, así que trata de ganar la subasta con la otra carta (de número 15). El Jugador B tiene una carta mejor y responde con el número 12. El Jugador A está ahora obligado a ofrecer el número 5 si quiere comenzar, o de lo contrario, comienza el Jugador B.

### 2.1.3. EL TURNO Y ROBAR CARTAS NUEVAS

Cuando el atacante ha realizado todas sus acciones el turno termina. El defensor roba suficientes cartas para rellenar su mano. El atacante hace lo mismo de manera que ambos jugadores vuelven a tener ocho cartas en la mano. El turno pasa al defensor, que ahora será el atacante. Las cartas jugadas en el turno anterior se ponen en la pila de descartes, que se barajará más adelante si es necesario.

### 2.1.4. JUGAR CARTAS DE COMBATE

Las Cartas de Combate son el motor del juego. Con estas cartas se arremete contra el rival, a la larga hiriéndole y eliminándolo del juego. Cuando el atacante juega una Carta de Combate con un corte o estocada, el defensor debe jugar una defensa de Escudo o de Espada adecuada, o una Maniobra.

## 2.2. ATAQUES Y DEFENSAS

### 2.2.1. DEFINICIÓN DE ATAQUE

Hay once ataques diferentes, de dos tipos: **estocada (clavando la punta de la espada) o corte (golpeando con el filo)**. Los ataques indican el lugar del cuerpo del rival que se trata de golpear. Se llaman: Cross cut, Slanting cut, Crooked cut, Battle cut, Squinting cut, Rage cut, Crown cut, Scalp cut, Anger cut, Plunge strike y Father strike.

#### Descripción de los valores numéricos

Cada valor numérico se describe en el “pergamino de ataque” de la Carta de Combate. Esta descripción sirve para dar una imagen tridimensional del ataque. Éstos son los valores numéricos y su descripción en palabras:

Fuerza	Técnica
2 – pobre (lame)	2 – torpe (awkward)
3 – débil (feeble)	3 – insulsa (uninspired)
4 – enérgica (strenuous)	4 – diestra (skilled)
5 – poderosa (strongfull)	5 – deslumbrante (dazzling)
6 – feroz (fiercfull)	6 – fenomenal (brilliant)

### 2.2.2. DEFINICIÓN DE DEFENSA

Hay dos tipos de defensa, que se describen en el pergamino defensivo de la Carta de Combate. Se llaman Defensa con Escudo y Defensa con Espada, en referencia al arma utilizada para frenar el ataque. Hay cinco defensas diferentes de cada tipo. Las cinco defensas con Escudo son: Wing guard, Rage guard, Oak door, Iron hat y Groin guard. Las cinco defensas con Espada son: Crown guard, Barrier guard, Iron gate, Cross guard y Hook catcher. También se puede usar una Maniobra como defensa, si se tiene una carta con el Símbolo de Maniobra.

### 2.2.3. LA MECÁNICA DE ATAQUE Y DEFENSA

Hay tres elementos básicos a tener en cuenta para un correcto ataque o defensa: el Caballero, la Táctica y la Carta de Combate. Estos elementos se combinan para dar al ataque o a la defensa un Número de Combate Modificado.

#### Número de Combate Modificado

La clave del combate es el Número de Combate Modificado. Este número se obtiene sumando el valor de la Táctica de la Carta de Caballero y el de la Táctica de la Carta de Combate.

**Ejemplo 4:** Sumar la Técnica (6) de la Carta de Combate “Crooked cut” [150] con la Técnica (2) del Caballero “Baldric of Ingelram” [048]. El ataque tiene un Número de Combate Modificado de (8).

## Coste

Si la Táctica escogida es mayor en la Carta de Combate que en la Carta de Caballero, debe pagarse la diferencia en puntos de Fatiga. Esto representa el esfuerzo del Caballero al realizar un ataque por encima de su capacidad normal.

**Ejemplo 5:** El jugador ha escogido la Técnica como Tactica. Juega un "Crocked cut" [150] con un valor de Técnica de (6), pero el Caballero, "Baldric of Ingelram" [048] sólo tiene un valor de Técnica de (2). El Caballero debe pagar 4 Puntos de Fatiga (= la diferencia).

**Ejemplo 6:** Se juega la defensa con Escudo "Wing guard" [131] y se escoge la Fuerza como Táctica. La carta "Wing guard" indica Fuerza (3) y el Caballero tiene una Fuerza de (4). Esto significa que se puede jugar la carta "Wing guard" sin pagar Puntos de Fatiga.

## Realizar un ataque o defensa

Un ataque se realiza en 3 pasos:

- Jugar una Carta de Combate. Si la Habilidad en esa carta es mayor que la Habilidad del Caballero, se paga la diferencia en Fatiga.
- Sumar la Táctica escogida de la Carta del Caballero con la de la Carta de Combate para obtener el Número de Combate Modificado.
- Atacar con el tipo de corte/estocada descrita en la Carta de Combate.

## Una defensa se realiza en 3 pasos:

- Jugar una Carta de Combate con la defensa apropiada contra el ataque de corte/estocada. Si la Habilidad en esa carta es mayor que la Habilidad del Caballero, se paga la diferencia en Fatiga.
- Sumar la Táctica escogida de la Carta del Caballero con la de la Carta de Combate para obtener el Número de Combate Modificado.
- Defender con el Número de Combate Modificado.

## Resultado del combate

Si un Caballero es incapaz de montar una defensa apropiada, recibe un Golpe. Al comparar el Número de Combate Modificado del atacante con el del Defensor, puede suceder lo siguiente:

- Si el Número de Combate Modificado del atacante es mayor, el defensor debe pagar la diferencia en Fatiga.
- Si el Número de Combate Modificado del atacante es menor, el atacante debe pagar la diferencia en Fatiga.
- Si son iguales, no sucede nada.

## **RESÚMEN DE ATAQUE Y DEFENSA**

- Atacar con una Carta de Combate (calcular Fatiga)
- Calcular fuerza de ataque -> N° de Combate Modificado (Táctica Caballero + Táctica de Combate)
- Defender con una Carta de Combate apropiada (calcular Fatiga)
- Calcular fuerza de defensa -> N° de Combate Modificado (Táctica Caballero + Táctica de Combate)
- Las cartas no defendidas correctamente suponen 1 Golpe para el Defensor
- Para el resto (cartas defendidas), calcular el N° de Combate Modificado; el perdedor paga la diferencia en Fatiga

## 2.2.4. AJUSTAR LA FATIGA Y LOS GOLPES

Casi todas las Acciones que lleva a cabo un Caballero durante una Justa cuestan Puntos de Fatiga. Cuando no le quedan gotas azules (Puntos de Fatiga), el Caballero recibe un Golpe.

**Ejemplo 7:** El atacante juega la carta "Attacking before" [200]. El coste de jugarla son 4 Puntos de Fatiga, pero su oponente debe jugar una Maniobra en defensa.

**Ejemplo 8:** Al Caballero le quedan 21 Puntos de Fatiga. Juega la carta "Bide one's time" [190], que le da un incremento de dos Puntos de Fatiga, hasta 23.

## Recibir golpes

Se marca el golpe en la escala de las gotas rojas y se devuelve el marcador de Puntos de Fatiga a "Start". Se repite este proceso hasta que el Caballero recibe cinco golpes.

**Ejemplo 9:** El atacante lanza un "Squinting cut" [141]. El defensor no tiene una defensa de Escudo apropiada, ni una defensa de Espada adecuada, ni una Maniobra para defenderse. Recibe el primer golpe. Coloca el marcador sobre la primera gota roja.

## Fatiga y restricciones

Nunca se puede "curar" un golpe a base de recuperar Puntos de Fatiga.

## 2.2.5. USAR UNA MANIOBRA COMO DEFENSA

Generalmente, la defensa se realiza mediante Cartas de Combate con Defensa de Escudo o Espada. También hay Cartas de Logro que pueden proteger al defensor. Pero cuando ninguna de estas opciones está disponible, se puede usar la Maniobra, que cuesta 5 Puntos de Fatiga.

## 2.2.6. JUGAR EVENTOS

Un Evento sólo se puede jugar como atacante.

**Ejemplo 10:** Un Caballero va a jugar "You are doing fine my son" [192] sobre sí mismo. Esta carta mejora la Fatiga con +6. El Caballero ya tiene el máximo de Puntos de Fatiga así que no tiene sentido jugar la carta ahora, pero es conveniente reservarla por si las cosas empeoran más adelante.

### 2.2.7. JUGAR LOGROS

Un Logro se puede jugar con fines de ataque o de defensa.

**Ejemplo 11:** El defensor juega "Changing thru" [184] al ser atacado con un "Squinting cut" [141]. Es un buen movimiento ya que "Changing thru" bloquea este ataque. Pero esta carta cuesta -3 Puntos de Fatiga. Tal vez el defensor tenga una carta que consiga el bloqueo a un coste menor.

### 2.2.8. JUGAR MEJORAS

Se puede jugar una Carta de Mejora, como atacante, en cualquier momento. Al jugarla, debe ponerse junto al Caballero. La Mejora se activa inmediatamente y dura hasta el final del juego.

**Ejemplo 12:** El Caballero "Baldric of Ingelram" [048] juega "Embrogation of the Picts" [217] que incrementa el valor de la Técnica en +1 hasta el final del juego. Pasa a tener una Técnica de 3 en vez de 2.

### 2.2.9. JUGAR COMBINACIONES

Es posible jugar una Combinación cuando se tienen entre dos y cuatro cartas con el mismo Símbolo de Combinación en la esquina superior izquierda. Una Combinación es una sola Acción y jugarla cuesta 4 Puntos de Fatiga, independientemente del número de cartas en la Combinación.

**Ejemplo 13:** El atacante tiene ocho cartas en la mano y el Caballero "Baldric of Ingelram" [048] con una Resistencia de 4. Por tanto, puede realizar cuatro Acciones. Tres de sus cartas tienen el mismo Símbolo de Combinación. El jugador juega las tres cartas juntas, como Combinación, lo cual cuenta como una Acción. Ahora puede realizar tres Acciones más en este turno.

**NOTA:** No todas las cartas con el mismo Símbolo de Combinación son apropiadas para ser jugadas como Combinación. Debe leerse cuidadosamente el texto en cada carta.

### 2.2.10. ALTERADO

Cuando un Caballero ha sido golpeado cuatro veces y sólo le queda un golpe, se le considera Alterado. Está tan cansado que cualquier Acción le cuesta una Fatiga adicional.

**Ejemplo 14:** Un Caballero alterado lanza un "Squinting cut" [141]. Este ataque normalmente cuesta 4, pero ahora le cuesta 5.

### 2.2.11. HACER UN "GRANDE PASS"

Una vez durante el juego cada Caballero Alterado puede hacer un "Grande Pass". Esto significa que el jugador descarta todas sus cartas y roba ocho nuevas cartas. El "Grande Pass" agota todas las Acciones de una sola vez.

## 2.3. VARIANTES:

### 2.3.1. JUSTA: VERSION DOBLE MAZO PARA 2 JUGADORES

Se juega de la misma forma que una Justa normal, con las siguientes diferencias:

- Ambos jugadores tiene su propio Mazo de Inicio y Mazo de Juego.
- Los jugadores no pueden tener el mismo Caballero.
- Los jugadores no pueden tener el mismo Artefacto Único.
- Si ambos jugadores ofrecen el mismo número de Iniciativa (con dos mazos es posible), comienza el jugador con la siguiente carta más baja.

### 2.3.2. ARTEFACTO ÚNICO

Todos los Artefactos se pueden usar durante un torneo, partida con doble mazo o Melé. Un Artefacto Único es especial. Se distingue por un estandarte "Artefact" iluminado y el texto "Unique" en el pergamino de descripción. Leer las reglas especiales de las versiones de Doble Mazo (2.3.1 y 3.1.1) y Melé (3.0).

## 3.0. MELÉ

Una Melé es una Justa entre dos equipos de Caballeros. Un equipo consta de dos o tres Caballeros (cada uno con su propia mano de ocho cartas).

### 3.0.1. DIFERENCIAS

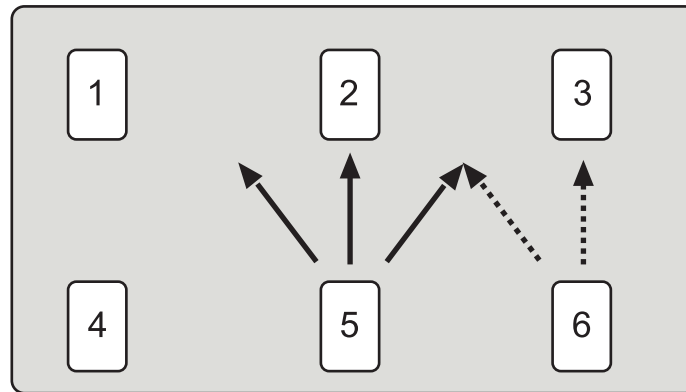
Dado que los turnos, luchas y reglas son parecidas a las de la Justa, es más fácil resaltar las diferencias:

- Los dos equipos tiene su propio Mazo de Inicio y Mazo de Juego.
- Los equipos no pueden tener el mismo Caballero.
- Los equipos no pueden tener el mismo Artefacto Único.
- Si los dos equipos ofrecen el mismo número de Iniciativa (con dos mazos es posible), comienza el equipo con la siguiente carta más baja.
- Sólo un Caballero por equipo puede llevar un Artefacto Único.

### 3.0.2. PREPARANDO EL TABLERO

El Equipo A tiene un Caballero equipado con un Artefacto Único y lo posiciona en el centro. El Equipo B coloca uno de sus Caballeros frente al Caballero central. Vuelve a ser el turno del Equipo A, que esta vez coloca uno de los Caballeros laterales. El Equipo B coloca un rival enfrente del Caballero lateral del Equipo A. El Equipo B siempre debe oponer inmediatamente un Caballero al colocado por el Equipo A. Si un equipo tiene un Caballero menos (por ejemplo, juegan 2 jugadores contra 3), uno de los laterales queda libre. Si ningún equipo tiene un Caballero con un Artefacto único, el Caballero con el valor de Caballería más bajo comienza. Si aún hay empate, se desempata usando el número de carta, en la esquina inferior derecha. El valor más bajo empieza.

Preparando el tablero:



**Ejemplo 15:** posiciones de ataque en una Melé de seis Caballeros.

### 3.0.3. REPARTIR EL ATAQUE

En una Melé un Caballero debe atacar a todos los rivales adyacentes (excepto si está Bloqueado, ver 3.0.6.). Un Caballero debe realizar una Acción contra cada uno de sus oponentes durante su turno.

**Ejemplo 16:** El Caballero 6 tiene una Resistencia de 3. Decide realizar dos acciones contra el Caballero 2 y una contra el Caballero 3.

**Ejemplo 17:** El Caballero 5 tiene una Resistencia de 4. Decide realizar dos acciones contra el Caballero 2, una contra el Caballero 1 y la última contra el Caballero 3.

### 3.0.4. EL TURNO

El Equipo A está formado por los Caballeros 1, 2 y 3. El Equipo B está formado por los Caballeros 4, 5, y 6 (según el Ejemplo 15). El Caballero 3 ofrece la carta más baja en la subasta inicial y empieza el turno. Debe atacar a los Caballeros 5 y 6, por lo menos una vez. Cuando termine sus acciones, los Caballeros 5 y 6 rellenan sus manos hasta 8 cartas, y luego el Caballero 3 hace lo mismo. En el sentido de las agujas del reloj, es ahora el turno del Caballero 6. Debe atacar a los caballeros 2 y 3. Al final de sus acciones, sus rivales roban cartas hasta tener ocho cada uno, y él hace lo mismo. Ahora es el turno del Caballero 5, que debe atacar a todos los rivales. El turno sigue como hasta ahora.

### Perder un Caballero

Si el equipo se queda con dos Caballeros, queda un espacio vacío frente a un rival. El Caballero frente al espacio vacío puede atacar a un Caballero adyacente al espacio.

### Único superviviente

Cuando sólo queda vivo un Caballero, el Equipo tiene problemas. El tablero se modifica como sigue:

- Si el Caballero se enfrenta a tres rivales, toma la posición central.
- Si el Caballero se enfrenta a dos rivales, mantiene la posición.
- Si el Caballero se enfrenta a un solo rival, se sitúan ambos en la posición central.

## RESÚMEN DE TURNO DE MELÉ

- El Caballero que puja el valor de Iniciativa más bajo empieza (con esa carta)
- Debe atacar a los Caballeros rivales adyacente como mínimo una vez.
- Al final de las acciones, los rivales roban hasta tener 8 cartas en la mano, luego el atacante hace lo mismo.
- El turno sigue hacia el siguiente Caballero en sentido horario.

### 3.0.5. MOVIMIENTO DE MELÉ

Hay dos tipos de Movimientos de Melé:

- Un Movimiento Lateral de Melé para intercambiar de posición dos Caballeros del mismo Equipo.
- Un Movimiento Defensivo de Melé para llevar un Caballero a la retaguardia.

El Movimiento de Melé es la única Acción que los jugadores pueden realizar en cualquier momento del juego. Como atacante o defensor, se puede jugar una carta con el símbolo de Movimiento de Melé para cambiar la posición dentro del Equipo o moverse a la retaguardia (ver más abajo). El coste de este movimiento son 10 puntos de Fatiga. Debe ser la primera y única Acción ya que el Movimiento de Melé usa todas las acciones disponibles.

**Ejemplo 18:** El Caballero 6 ataca al Caballero 3 y éste responde con un Movimiento de Melé. El Caballero 3 decide intercambiar posiciones con el Caballero 1, así que el Caballero 1 se sitúa frente al Caballero 6. El Caballero 6 aún tiene acciones disponibles así que sigue el ataque, esta vez contra el Caballero 1.

## Movimiento Defensivo de Melé

En este movimiento el Caballero se retira a la retaguardia para recuperarse. Funciona de la siguiente manera: Se coloca el Caballero tras su Carta de Salud y se gira la carta 90 grados ("tap"). El Caballero se considera ahora a salvo, resguardado tras sus compañeros de equipo. Cuando un Caballero está a salvo:

- No puede realizar Acciones ofensivas.
- Puede cambiar tantas cartas como le permita su Resistencia.
- Puede recuperarse jugando Eventos de su mano.

**Ejemplo 19:** *El Caballero 1 ha sido golpeado seriamente y sólo le queda 1 Golpe. Se encuentra bajo ataque del Caballero 4 y solamente le quedan 15 Puntos de Fatiga. Sin embargo, el Caballero 1 tiene una Carta de Combate con el Símbolo de Movimiento de Melé y decide que vale la pena pagar 10 Puntos de Fatiga para realizar un Movimiento Defensivo de Melé. El Caballero 1 realiza el movimiento aunque al Caballero 4 aún le quedan tres Acciones por jugar. El Caballero 1 juega su carta de Movimiento de Melé, se mueve tras su Carta de Salud y gira su carta de Caballero. El Caballero ahora está a salvo y el jugador puede centrarse en recuperarlo lo máximo posible antes de ponerlo en juego nuevamente.*

## Retorno al juego

Para retornar al juego desde la retaguardia, debe jugarse una nueva Carta de Movimiento de Melé durante el propio turno ataque. En un turno, sólo un Caballero por equipo puede realizar un Movimiento Defensivo de Melé. Un Caballero que se encuentra a salvo cuando todos sus compañeros son eliminados se convierte en Único Superviviente y retorna al juego automáticamente.

## Restricciones al Movimiento de Melé

Un Caballero no puede realizar:

- Un Movimiento de Melé si está bajo un Bloqueo de Melé.
- Un Movimiento de Melé cuando es el Único Superviviente.
- Un Movimiento Defensivo de Melé si ha iniciado un ataque.
- Un Movimiento Defensivo de Melé si ha iniciado la defensa.

### 3.0.6. BLOQUEO DE MELÉ

Durante una Melé, un jugador que tiene una carta con el Símbolo de Bloqueo de Melé puede jugarla con un coste de 3 Puntos de Fatiga. Se coloca la carta con el Símbolo de Bloqueo de Melé sobre la mesa, entre los dos Caballeros, y se gira (90 grados). En el Bloqueo de Melé ambos rivales quedan enzarzados en un combate mano a mano hasta que uno ateste un Golpe al otro. Los jugadores no pueden realizar Acciones con ningún otro Caballero ni sobre ningún otro Caballero rival. Ningún otro Caballero puede intervenir excepto para romper el Bloqueo de Melé (ver párrafo siguiente).

## Romper el Bloqueo de Melé

Debe jugarse un Movimiento de Melé, pagando un total de 15 Puntos de Fatiga. El Caballero que rompe el bloqueo intercambia su posición con el Caballero bloqueado

## 3.1. VARIANTES

### 3.1.1. MELÉ: VERSIÓN DOBLE MAZO (2-6 JUGADORES)

Se juega de la misma forma que una Melé normal, con las siguientes diferencias:

- Los dos equipos tienen su propio Mazo de Inicio y Mazo de Juego.
- Los dos equipos no pueden tener el mismo Caballero.
- Los dos equipos no pueden tener el mismo Artefacto Único.
- Si los dos equipos ofrecen el mismo número de Iniciativa (jugando con dos mazos es posible), comienza el equipo con la siguiente carta más baja.

**Ejemplo 20:** *El Equipo A descubre a Herue, Baldric y Osbert de su Mazo de Inicio. El Equipo B baraja su Mazo de Inicio y descubre a Yrmegard, Guirbert y Herue. Como Herue ya figura en el Equipo A, el Equipo B debe robar otro Caballero.*



**CONTACTAR A 3CG**

- Páginas web: [3cg.se](http://3cg.se) & [withswordandshield.com](http://withswordandshield.com)
- email de servicio al cliente: [inforequest@3cg.se](mailto:inforequest@3cg.se)

## CRÉDITOS

Diseño del juego:	Stefan Ekström, Göran Björkman
Desarrollo del juego:	Stefan Ekström, Göran Björkman
Idea original:	Göran Björkman
Ilustraciones y diseño:	Stefan Ekström
Fotografías:	Ricky Cahill
Traducción española:	Artur Puig
Agradecimiento especial a:	Anders Fager, Jenny Ekström
Probadores:	Anders Björkman, Randall Rudstam, Johan Forsell, Jan Larsson, Krister Björkman, Matthias Ekström, Mats Lagrelius, Magnus Nordlöf, Marie Karlsson, Daniel Yngström, Jonas Svensson, Andreas Karlsson y agradecimientos a los probadores de Lincon 2006 and Calcon 2006.

© Three Crowns Game Productions. "With Sword and Shield" y los nombres de los personajes y eventos son marcas registradas de Three Crowns Game Productions. Todas las fotografías se usan con permiso de Ricky Cahill.  
Nº juego 202-1. Impreso en Polonia.

©2008, Three Crowns Game Productions