

Ivanhoe

Conviértete en un caballero y participa en los prestigiosos torneos de la corte del Rey. Utiliza tus cartas para ganar las justas, o lucha con tu espada, hacha o maza. Reúne a tus caballeros, gana el apoyo de una doncella y juega las cartas de acción contra tus adversarios. El primer jugador en ganar cuatro o cinco torneos será el vencedor final.

Jugadores	De dos a cinco
Tiempo de juego	20 a 60 minutos (mayor cuanto mayor sea el número de jugadores)
Componentes	110 cartas: 70 cartas de color (14 cartas de cada color, cinco colores diferentes) 20 cartas de apoyo (16 caballeros y cuatro doncellas, todas de color blanco) 20 cartas de acción (ver más abajo) 25 fichas (cinco de cada color)

GENERALIDADES

El juego consiste en una serie de torneos consecutivos. El jugador que inicia el torneo decide qué arma (color) se utilizará en dicho torneo. Un torneo puede empezar como una justa (púrpura), como una lucha a espada (rojo), con hachas (azul) o con mazas (amarillo), o bien como una lucha sin armas (verde). Por lo general, durante un torneo se utiliza siempre la misma arma (color). Sin embargo, algunas cartas de acción permiten a los jugadores cambiar el arma (color) del torneo durante el mismo.

El jugador que gana un torneo recibe una ficha del mismo color que el color final del torneo. No obstante, el jugador que gana un torneo de justa (púrpura) puede escoger la ficha del color que desee (gracias al prestigio de la justa).

OBJETIVO

Con dos o tres jugadores, el primer jugador que consiga una ficha de cada color (cinco colores en total) gana la partida.

Con cuatro o cinco jugadores, el primer jugador que consiga obtener cuatro fichas de diferente color gana la partida.

PREPARACIÓN

Los jugadores extraen una ficha de un grupo de cinco fichas (una de cada color). El jugador que extraiga la ficha de color púrpura baraja las cartas y reparte ocho a cada jugador. Coloca las demás cartas boca abajo, formando un mazo en el centro de la mesa. Coloca todas las fichas junto al mazo de cartas (será el conjunto de premios de los torneos).

SECUENCIA DE JUEGO

El jugador sentado a la izquierda del jugador que ha barajado las cartas es quien inicia el primer torneo. Posteriormente, el ganador del torneo anterior será siempre quien inicie el siguiente torneo. El jugador que inicia el torneo siempre juega el primer turno. Después, la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador podrá, en su turno, realizar los siguientes pasos en el orden que aparece a continuación:

1. Robar una nueva carta
2. Jugar cartas
3. Abandonar el torneo

ROBAR UNA NUEVA CARTA

El jugador empieza su turno robando una carta del mazo. Cada jugador puede tener en su mano tantas cartas como desee; no hay límite alguno al número de cartas permitidas. Cuando se haya robado la última carta del mazo, se volverán a barajar las cartas desechadas y se colocarán éstas formando un nuevo mazo.

INICIAR UN TORNEO

El jugador que inicia un torneo elige el color en el que se competirá en dicho torneo. El jugador puede escoger cualquier color. No es necesario que tenga una carta con el color elegido, siempre y cuando tenga alguna carta de apoyo en la mano. Sin embargo, si el color final del torneo anterior fue el púrpura, el ganador deberá elegir un color diferente para este torneo. Si el jugador que va a iniciar el torneo sólo posee cartas de acción, deberá mostrar su mano a todos los jugadores para que éstos puedan comprobar que dice la verdad, y el siguiente jugador sentado en el sentido de las agujas del reloj deberá comenzar el torneo.

El jugador que inicia un torneo debe jugar como mínimo una carta cara arriba, ya sea del color que ha elegido para el torneo o una carta de apoyo. Puede jugar cartas adicionales (incluyendo cartas de acción) si así lo desea, como si fuese un turno normal.

JUGAR LAS CARTAS

Exceptuando el jugador que inicia un torneo, cada jugador no está obligado a jugar cartas en su turno. Sin embargo, cada jugador debe jugar al menos una carta de su mano (una carta de color, una carta de apoyo o una carta de acción) en cada turno si desea permanecer en el torneo. Un jugador puede jugar tantas cartas como desee. Si un jugador decide jugar cartas de color, éstas deben ser del mismo color que el torneo.

Cuando un jugador juega cartas de color o de apoyo, las coloca boca arriba delante de él en un espacio denominado zona de despliegue. Todos los valores de las cartas deben estar visibles, pero las cartas deberán solaparse parcialmente a fin de indicar el orden en que se han jugado: la primera carta jugada se encuentra debajo de la segunda, la segunda debajo de la tercera y así sucesivamente. La última carta se coloca encima de todo. Cuando un jugador juega su siguiente turno en un mismo torneo, añade cartas nuevas sobre las cartas que ya ha jugado, de modo que las cartas jugadas con anterioridad aún se puedan ver.

Al final de su turno, la zona de despliegue de un jugador deberá contener el valor total de cartas más alto para poder permanecer en el torneo. De ser así, el jugador anunciará el valor de sus cartas descubiertas para indicar que ha finalizado su turno.

{{Squire/Maiden illustrations here}}

CARTAS DE APOYO

Un jugador puede añadir cartas de apoyo a su zona de despliegue en lugar de o además de las cartas del color del torneo. Las cartas de apoyo con un valor de 2 y 3 son los Caballeros. Cada jugador puede tener en su despliegue tantas cartas de Caballero como quiera. Las cartas de apoyo con un valor de 6 son las Doncellas. Cada jugador sólo puede tener una carta de Doncella en su zona de despliegue en un momento dado. Si un jugador abandona un torneo mientras tiene una Doncella en la zona de despliegue, deberá devolver una de sus fichas (si tiene) al conjunto de premios de los torneos.

{{Green card here}}

TORNEOS DE COLOR VERDE

En un torneo de color verde, todas las cartas en la zona de despliegue tienen un valor de 1 independientemente del valor impreso en dichas cartas. La penalización por abandonar un torneo mientras se tiene una Doncella en la zona de despliegue también se aplica a los torneos de color verde (aún cuando el valor de la Doncella sólo sea 1 en un torneo de color verde).

CARTAS DE ACCION

Durante su turno, cada jugador puede jugar tantas cartas de acción en su mano como desee. Las cartas de acción sólo se pueden jugar si se pueden ejecutar en ese momento del juego. Exceptuando las cartas SHIELD (ESCUDO) y STUNNED (ATURDIDO), todas las cartas de acción se juegan boca arriba sobre el mazo de cartas desechadas y se deben aplicar de inmediato.

{{shaded background:}}

CAMBIO DEL COLOR DE UN TORNEO

UNHORSE (DESCABALGAR): El color del torneo cambia de púrpura a rojo, azul o amarillo, según indique el jugador.

CHANGE WEAPON (CAMBIAR ARMA): El color del torneo cambia de rojo, azul o amarillo a otro diferente (a elegir entre estos tres mismos colores), según indique el jugador.

DROP WEAPON (DEJAR CAER ARMA): El color del torneo cambia de rojo, azul o amarillo a verde.

En un mismo turno, el jugador puede jugar algunas cartas de color, cambiar el color del torneo y luego seguir jugando cartas del nuevo color. Por otra parte, un jugador puede cambiar el color de un torneo sin tener que jugar ninguna carta de color.

Tras cambiar el color de un torneo, todas las cartas de la zona de despliegue se siguen teniendo en cuenta, pero todas las nuevas cartas que se jueguen a partir de ese momento deberán coincidir con el nuevo color del torneo. En un torneo de color verde, todas las cartas en la zona de despliegue tienen un valor de 1. Sin embargo, las cartas mantienen el valor impreso con respecto a todas las cartas de acción jugadas.

EJEMPLO: Si se eliminan todas las cartas con un valor más bajo (ver CARGA más abajo), sólo se desecharán las cartas verdes con un valor de 1; las cartas de otros colores y las cartas de apoyo se mantienen, ya que tienen unos valores impresos más altos..

{{shaded background:}}

AFECTAR A UNA O MÁS ZONAS DE DESPLIEGUE

Se pueden jugar varias cartas de acción para modificar el despliegue de uno, varios o todos los jugadores. La única regla principal aplicable a todas las cartas de acción consiste en que el despliegue de un jugador nunca puede reducirse a menos de una carta como resultado de una carta de acción. Si el despliegue de un jugador sólo muestra una carta, ésta no se puede retirar, descartar o robar (aunque sí se puede cambiar por otra carta). Si una carta de acción causaría la retirada de todo el despliegue de un jugador, entonces permanecerá en la zona de despliegue la primera carta (la que se jugó en primer lugar). Tras su entrada inicial, todos los jugadores que sigan participando en el torneo actual tendrán como mínimo una carta desplegada delante de ellos.

BREAK LANCE (ROMPER LANZA): Obliga a un oponente a descartar todas las cartas púrpura de su despliegue.

RIPOSTE (RESPUESTA): Roba del despliegue de uno de tus adversarios la última carta que haya jugado y añádela a tu propio despliegue.

DODGE (ESQUIVAR): Descarta una carta cualquiera del despliegue de uno de tus adversarios.

RETREAT (RETIRAR): Roba una carta cualquiera de tu propio despliegue y devuélvela a tu mano.

KNOCK DOWN (DERRIBAR): Roba una carta al azar de la mano de uno de tus adversarios y añádela a tu mano, sin mostrar la carta a los demás jugadores.

Las siguientes cartas de acción pueden afectar a más de un jugador.

OUTMANEUVER (SUPERAR): Todos los adversarios deben retirar la última carta jugada en su zona de despliegue.

CHARGE (CARGA): Identifique la carta de valor más bajo en todas las zonas de despliegue. Todos los jugadores deben descartar de sus despliegues todas las cartas de ese valor.

COUNTERCHARGE (CONTRACARGA): Identifique la carta de valor más alto de todos los despliegues. Todos los jugadores deben descartar de sus despliegues todas las cartas de ese valor.

DISGRACE (DESGRACIA): Cada jugador debe descartar de su despliegue todas las cartas de apoyo que tenga.

ADAPT (ADAPTAR): Cada jugador sólo puede tener una carta de cada valor en su zona de despliegue. Todas las demás cartas con el mismo valor se descartan. Cada jugador decide qué cartas con el mismo valor desea descartar.

OUTWIT (SUPERAR EN INTELIGENCIA): Coloca una de sus cartas boca arriba delante de uno de sus adversarios, y roba una de las cartas que estén boca arriba de este adversario y colócala boca arriba delante tuyo. Esta acción puede incluir las cartas SHIELD y STUNNED.

{{Shield/Stunned/Ivanhoe here}}
{{shaded background:}}

CARTAS DE ACCIÓN ESPECIALES

SHIELD (ESCUDO): Un jugador juega esta carta boca arriba delante suyo, pero separada de su despliegue. Mientras un jugador tenga la carta SHIELD delante suyo, todas las cartas de acción no tendrán ningún efecto sobre su despliegue.

STUNNED (ATURDIDO): Coloca esta carta separada y boca arriba delante de uno de tus adversarios. Mientras un jugador tenga la carta STUNNED delante suyo, sólo podrá añadir una carta nueva a su despliegue por turno.

Las cartas SHIELD y STUNNED no se colocan en la zona de despliegue. Únicamente la carta OUTWIT permite a un jugador mover estas cartas; todas las demás cartas de acción sólo afectan al despliegue de los jugadores. Cuando un jugador se retira de un torneo, sus cartas de SHIELD y STUNNED irán al montón de descartes.

IVANHOE: Esta es la única carta que un jugador puede jugar fuera de su turno. El jugador puede jugar esta carta siempre que quiera, siempre y cuando todavía permanezca en el torneo. Utiliza esta carta para cancelar los efectos de una cualquiera de las cartas de acción que se acaba de jugar.

ABANDONAR UN TORNEO

Un jugador puede abandonar un torneo al finalizar cualquiera de sus turnos. El jugador no tiene por qué jugar sus cartas en un torneo antes de retirarse. Si un jugador abandona el

torneo que se está jugando en estos momentos, deberá descartar todas las cartas desplegadas delante suyo y las deberá colocar en el mazo de descartes de cartas boca arriba que se encuentra al lado del mazo de cartas que aún no se ha jugado. Si un jugador abandona un torneo mientras tiene una carta de Doncella en su despliegue, deberá devolver una de sus fichas (si tiene) al conjunto de premios de los torneos. Después de abandonar un torneo, el jugador no podrá jugar ningún turno más durante ese torneo.

{{token illustrations here}}

CÓMO GANAR UN TORNEO

Cuando sólo queden dos jugadores en el torneo y uno de ellos abandona, el otro jugador será el ganador del torneo.

El jugador que gana un torneo recibe un premio del color final en el que se estaba jugando el torneo. Sin embargo, el jugador que gana un torneo de justa (púrpura) podrá escoger una ficha del color que desee (debido al prestigio de las justas). Cada jugador sólo puede poseer una ficha de cada color. Cuando un jugador gana un torneo de un color que ya tiene, con ello evita que su adversario consiga el premio de dicho color, aunque no le ayuda a ganar la partida de ninguna otra forma. El ganador de un torneo también tiene que descartarse de todas las cartas que estén delante suyo boca arriba. Si ningún jugador ha ganado la partida (ver Objetivos, arriba), el ganador del torneo será quien inicie el siguiente torneo.

PISTAS DEL JUEGO

Cada vez que un jugador abandona un torneo, está aumentando el tamaño de su mano en una carta (siempre y cuando no hubiese jugado una carta durante el turno en el que abandonó el torneo). Dado que ganar un torneo tiene lugar en el turno de otro jugador, el ganador de un torneo no aumentará el número de cartas de su mano.

Si juegas más de una carta durante un turno, se suele reducir el número de cartas de la mano y disminuir tu poder.

El valor de las cartas de color púrpura es el más elevado, seguido por las cartas de color rojo, azul, amarillo y verde (ver lista que aparece en la contraportada de este manual de instrucciones).

EJEMPLO DE TORNEOS

Primer Torneo

Andy inicia el juego robando una carta, y a continuación juega una carta Rojo 3 y la coloca boca arriba delante suyo para empezar un torneo de color rojo. Andy dice en alto “3” para indicar que su turno ha acabado.

Bill roba una carta y juega una carta Rojo 5, la coloca delante suyo y dice “5.”

Chris roba una carta y abandona el torneo.

Diane roba una carta, juega una carta Rojo 4 y una carta Rojo 3, diciendo “7.”

Andy roba, juega una carta Rojo 5 solapando parcialmente su carta Rojo 3, y dice en alto “8.”
Bill roba una carta, luego abandona y descarta la carta desplegada.
Chris ya ha abandonado, por lo que no hace nada.
Diane roba y juega una carta Rojo 3 y una carta Caballero 2, diciendo “12.”

Andy roba, juega una carta Doncella 6, y dice “14.”
Diane roba y juega una carta Caballero 3, mientras dice el alto “15.”

Andy roba, abandona y descarta las cartas desplegadas. Dado que en su zona de despliegue tiene una carta de Doncella, normalmente perdería uno de sus premios, pero no tiene ningún premio que perder.
Diane gana el torneo, coge un premio de color rojo y descarta sus cartas desplegadas.

Segundo Torneo

Al haber ganado el último torneo, Diane inicia el siguiente torneo. Roba una carta, y juega una carta Azul 3 que coloca delante suyo, diciendo en alto “3.”

Andy roba, juega una carta Azul 5, y dice en voz alta “5.”

Bill roba y a continuación abandona el torneo.

Chris roba, juega una carta Azul 2 y la coloca delante suyo; seguidamente, juega OUTWIT colocándola en la pila de descartes (lo que le permite colocar su carta Azul 2 en el despliegue de Andy, robar la carta Azul 5 del despliegue de Andy y colocarla delante suyo); por último, dice en voz alta “5.”

Diane roba, juega una carta Azul 4, y dice en alto “7.”

Andy roba y juega la carta RIPOSTE colocándola en el montón de descartes (lo que le permite robar la carta Azul 4 del despliegue de Diane y colocarla delante suyo); Andy dice en voz alta “6.”

Chris roba y juega una carta Azul 5, diciendo “10.”

Diane roba y juega una carta Azul 3; a continuación, juega una carta DROP WEAPON y la coloca en el montón de descartes, cambiando el color del torneo de azul a verde. Seguidamente juega dos cartas Verdes de valor 1 y las coloca en su despliegue, y dice en alto “4,” ya que en su despliegue tiene cuatro cartas.

Andy roba y juega una carta ADAPT colocándola en el montón de descartes. El despliegue de Andy tiene una carta de valor 2 y otra de valor 4; no tiene ninguna repetida. Chris tiene dos cartas de valor 5; debe descartar una de las cartas. Diane tiene en su despliegue dos cartas de valor 3 y una de 1, por lo que debe descartar una carta de 3 y la carta de 1. Andy prosigue su turno y juega dos cartas verdes de valor 1, y dice en voz alta “4.”

Chris roba. Su zona de despliegue se ha visto reducida a una sola carta. Decide abandonar el torneo.

Diane roba. En su zona de despliegue sólo hay dos cartas. También abandona el torneo.

Andy gana el torneo, coge una ficha verde y comienza el siguiente torneo.

MITARBEITER

Autor: **Reiner Knizia**

Projektkoordinierung: **Andy Lewis**

Art Direktor: **Rodger B. MacGowan**

Cover und Karten-Illustrationen: **Kurt Miller**

Karten Design: **Mark Simonitch**
Verpackungs Design: **Rodger B. MacGowan**
Produktionskoordinierung: **Tony Curtis**
Übersetzung: **Ulrich Blennemann, Marion Lischka**

Vielen Dank an alle Testspieler; besonders an **David Farquhar** für all seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spieles.

{{add
GMT contact info here.}}

DISTRIBUCION DE LAS CARTAS

Valores:

70 Cartas de Color	1	2	3	4	5	6	7
14 Púrpura (Justa)	-	-	4	4	4	-	2
14 Rojo (Espada)	-	-	6	6	2	-	-
14 Azul (Hacha)	-	4	4	4	2	-	-
14 Amarillo (Maza)	-	4	8	2	-	-	-
14 Verde (Sin armas)	14	-	-	-	-	-	-

20 de Apoyo (Blancas)	1	2	3	4	5	6	7
16 Caballeros	-	8	8	-	-	-	-
4 Doncellas	-	-	-	-	-	4	-

20 Cartas de Acción

Cambio de color

- 1 Unhorse
- 1 Change Weapon
- 1 Drop Weapon

Afecta al despliegue

- 1 Break Lance
- 3 Riposte
- 1 Dodge
- 1 Retreat
- 2 Knock Down
- 1 Outmaneuver
- 1 Charge
- 1 Countercharge
- 1 Disgrace
- 1 Adapt
- 1 Outwit

Especial

- 1 Shield
- 1 Stunned
- 1 Ivanhoe