Existen historias de un lugar – una isla que ningún forastero se atreve a pisar. El hogar de una de las criaturas más despiadadas jamás concebida. Una isla en constante guerra. Llaman a este lugar… Isla Pollo.

War for Chicken Island es un juego introductorio de escaramuzas para 1 a 4 jugadores que toman el rol de despiadados pollos acechando a otros pollos para mostrar dominio humillándolos en batalla. Los jugadores liderarán ejércitos y construirán máquinas de guerra para demostrar que son los pollos más poderosos de la isla.

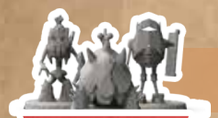
Arte y diseño de juego: Iván Escalante
Miniaturas: Rodrigo Aldana
Diseño gráfico: Guillermo Montero, Andy Pérez
Preprensa: Heidi Badillo, Edgar Santa Ana
Edición de reglas: Dylan Birtolo, William Burgos
Diseño de modo solitario: Detestable Games
Productor: William Burgos
Traducción: Alice Rodríguez

¡Agradecimiento especial a nuestros 2,541 patrocinadores de Kickstarter!

DRACO STUDIOS
Gnomosapiens
detestable GAMES
CREATURE KINGDOMS

COMPONENTES

9 Miniaturas de Líder



9 Miniaturas de Soldado

6 Miniaturas de Coloso

6 Miniaturas de Carro de Batalla

5 Miniaturas de Cañón

6 Miniaturas de Torre

9 Cartas de Líder

39 Cartas de Máquina

4 Cartas de Referencia

62 Cartas de Pergamino

1 Carta del Modo Solitario

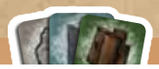
6 Losetas de Territorio

8 Losetas de Lava/Neutrales

4 Losetas de Base

20 Dados (de diferentes colores)

24 Fichas de Pollo/ Piloto



36 Fichas de Recurso (Madera, Roca, Metal)

12 Marcas de Humillación

8 Marcadores de Escudo

4 Estandartes de Jugador

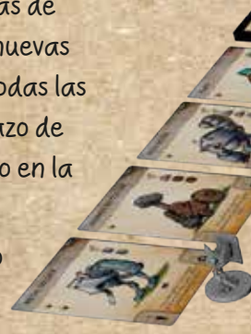
* Los colores y formas pueden variar.

ANATOMÍA DE LOS COMPONENTES

1. Nombre
2. Velocidad
3. Fuerza
4. Armadura
5. Habilidades
6. Costo en Pollos Piloto
7. Costo en Recursos

PREPARACIÓN

1. **Los jugadores eligen un color** y toman lo siguiente en ese color: Estandarte, 3 marcas de Humillación, 5 dados y 6 fichas de Pollo.
2. **Reparte al azar 2 cartas de Líder a cada jugador.** Cada jugador elige una, la coloca bocarriba y toma la miniatura correspondiente. Regresa las cartas de Líder y sus miniaturas sobrantes a la caja, no se usarán en esta partida.
3. **Reparte 3 cartas de Pergamino a cada jugador.** Si se repartieron cartas de Catástrofe, reemplázalas con nuevas cartas de Pergamino. Baraja todas las cartas de Catástrofe con el mazo de Pergaminos y colócalo bocabajo en la mesa.
4. **Crea el despliegue** barajando las cartas de Máquina y **revelando las 4 cartas** superiores. Colócalas bocarriba, adyacentes al mazo de Máquinas bocabajo.
5. **Todos los jugadores tiran sus 5 dados** a la vez y los colocan en su Estandarte.



Puedes calmar a los pollos y decir que el primer jugador es quien haya pasado más tiempo sin comer pollo o quien sea más gallina.

6. **Reparte 6 Recursos por jugador.** Para hacerlo, mezcla todas las fichas de Recurso y reparte 6 al azar a cada jugador. Cada jugador coloca sus fichas de Recurso bocarriba, en su Estandarte. Coloca las fichas restantes en la reserva general, cerca del mazo de Máquinas, al alcance de todos los jugadores.
7. **Coloca los marcadores de Escudo y el resto de miniaturas** al alcance de todos los jugadores.
8. **Arma el tablero de la isla** de acuerdo al número de jugadores mostrado a la derecha – para las primeras partidas – y regresa el resto de losetas a la caja. Una vez que todos los jugadores estén familiarizados con el juego, puedes crear tu propia isla como se indica en la página 13.
9. **Los jugadores reclaman sus losetas de Base y Territorio.** Al azar, determina al jugador inicial. El jugador a su derecha elige una loseta de Territorio y coloca su pila de 6 fichas de Pollo y su miniatura de Líder en la loseta de Base que está adyacente a la loseta de Territorio elegida. Procede hacia la derecha (en sentido antihorario) hasta que todos los Territorios y Bases sean reclamados.

Pilas de descarte: Durante el juego, los jugadores comparten una pila de descarte para las cartas de Pergamino jugadas y una pila de descarte para las cartas de Máquina destruidas. Los jugadores pueden ver las pilas de descarte en cualquier momento.

Reserva general: Los marcadores de Escudo o miniaturas de Máquina que no estén en juego y cualquier ficha de Recurso gastada son colocados en una reserva general, disponible para todos los jugadores.

Área de jugador: Tu Estandarte contiene tus dados disponibles, fichas de Recurso y marcas de Humillación colocadas por otros jugadores. Tus dados gastados o fichas de Pollo/Piloto destruidas deben colocarse fuera de tu Estandarte, cerca de tus marcas de Humillación no colocadas. Tu carta de Líder debe estar cerca de tu Estandarte, junto con las cartas de Máquina y de Estrategia que obtengas durante el juego. Los marcadores de Escudo, dados de fuerza adicional y cartas de Magia que otorguen efectos permanentes a una unidad deben colocarse encima de la carta de Líder o de Máquina correspondiente.

CÓMO JUGAR

OBJETIVO

Coloca tus marcas de Humillación en los Estandartes de tus enemigos atacándolos y derrotando a su Líder en combate.

1 o 2 jugadores: 2 marcas de Humillación en el Estandarte enemigo.

3 o 4 jugadores: una marca de Humillación en 2 Estandartes de enemigos diferentes.

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores comandan a su ejército de Pollos para pelear y humillar a los otros Líderes pollo.

Para ello, deben entrar a territorio enemigo con su Líder, Pollos o Máquinas que construyan. Recuerda que esta guerra inició debido al espacio limitado en la isla, por lo que alzar un ejército numeroso no es tan efectivo (ni importante) como moverse y atacar anticipadamente ¡especialmente a los Líderes enemigos!

A diferencia de otros juegos de escaramuzas, no hay eliminación de jugadores y tiras dados antes de que siquiera declares tu ataque. El caos viene, principalmente, de los Pergaminos con Magias y Estrategias, que pueden ser jugados incluso por quienes no estén involucrados en el combate, para ayudar al atacante o al defensor.

Los Pollos y Máquinas son destruidas, recuperadas y reconstruidas todo el tiempo, incluso por Catástrofes esporádicas de la isla misma. Debes derrotar y humillar a otros Líderes en combate para reclamar la victoria y convertirte en el soberano de la isla.

Uno de los líderes pollo más famosos de todos los tiempos fue Pollo César. Cuando se le dio una marca de humillación, marchó de vuelta hacia el pollo líder ofensor y lo convenció de tomar la marca de vuelta. Ningún otro pollo ha logrado tal hazaña desde entonces, por lo que lo honramos al nombrar una ensalada en reconocimiento de este logro.

SECUENCIA DE TURNO

Los jugadores toman turnos empezando por el jugador inicial y siguiendo a la izquierda (en sentido horario) hasta que alguien cumpla el objetivo, conviriéndose en el soberano de Isla Pollo.

Cada turno tiene **3 pasos opcionales** que deben resolverse **en orden.**

1. Tirar Dados

Toma todos tus **dados gastados** y añade cualquier cantidad de **dados de tu elección** de tu Estandarte (o asignados a unidades) para tirarlos todos a la vez. Después de tu primera tirada, puedes elegir gastar 2 fichas de Recurso cualesquiera sobre tu Estandarte para obtener una tirada adicional (pero no más). Si lo haces, elige cualquier cantidad de dados y tíralos. Debes aceptar el nuevo resultado. Coloca todos los dados tirados **sobre tu Estandarte** para iniciar el siguiente paso.

2. Hacer Acciones

Cada turno, tienes **una acción gratuita** y puedes **gastar dados** en tu Estandarte para hacer acciones adicionales. Puedes hacer tantas acciones como quieras, en **cualquier orden** y combinación, siempre y cuando gastes los dados correspondientes o tu acción gratuita.

3. Tomar Pergaminos

Al final de tu turno, toma hasta **2 cartas** del mazo de Pergaminos.

Un líder astuto puede guardar resultados de dados para un turno futuro, pero eso significaría renunciar a acciones o bonificaciones valiosas. ¡No seas astuto al punto de ser flojo!

ACCIONES

Las acciones y los resultados de los dados representan las órdenes de tu Líder. Abajo se describen brevemente las acciones que puedes hacer en tu turno con tu acción gratuita.

Construir

Mejora tu ejército usando fichas de Pollo como Pilotos y gastando Recursos para construir Máquinas del despliegue en tu loseta de Territorio.

Mover

La mayoría de unidades debe moverse en el tablero de la isla para alcanzar al objetivo de su ataque o escapar de posibles combates.

Atacar

Una vez un objetivo esté dentro de tu alcance, puedes entrar en combate. Si un ataque contra un Líder enemigo es exitoso, coloca una marca de Humillación en su Estandarte.

Si tu ataque fue exitoso, pero el defensor no fue un Líder, destrúyelo – no coloques una marca de Humillación. Si el ataque falla, no pasa nada.

Recuperar x2

Elige una: Recuperar dos de tus Pollos destruidos colocándolos en tu loseta de Base, o recuperar dos fichas de Recurso de tu elección de la reserva general a tu Estandarte, o uno de cada uno.

Uno pensaría que, con toda la destrucción, la isla terminaría deshabitada. Y aún así, de alguna manera, los pollos siguen existiendo, como si fueran creados de la nada.

ACCIONES DE LOS DADOS

En el paso Hacer Acciones de tu turno, puedes gastar cualquier cantidad de dados removiéndolos de tu Estandarte.

Los dados fuera de tu Estandarte están gastados y no disponibles, pero puedes tomarlos en tu siguiente turno en el paso Tirar Dados.

Atacar/Mover

Gasta este dado para hacer una acción de ataque o de movimiento, una u otra, pero no ambas.

Recuperar x2

Gasta este dado para hacer una acción de recuperación y recupera 2 Recursos de la reserva general, 2 de tus Pollos destruidos o uno de cada uno.

Estrellas

Algunas de tus cartas tienen habilidades con íconos de estrella al inicio. Para activarlas, debes gastar el número de estrellas indicado. A menos que la habilidad indique lo contrario, sigue estas reglas:

- Debes activarlas en el paso Hacer Acciones de tu turno.
- Puedes activarlas varias veces en tu turno si tienes los dados suficientes cada vez que lo hagas.
- No puedes activar las habilidades de las cartas de otros jugadores.

También puedes gastar estrellas para usar las siguientes habilidades en tu paso Hacer Acciones, pero siempre fuera de combate:

★ Baraja el despliegue de Máquinas en su mazo y revela 4 cartas nuevas.

★ Toma un Pergamino y descarta un Pergamino.

★★ Toma un Pergamino.

★★★ Toma un Pergamino, recupera todos tus Pollos destruidos y recupera Recursos hasta tener 9.

★★★★ Coloca un Escudo en cualquier unidad.

★★★★★ Remueve cualquier marca de Humillación de tu Estandarte.

CONSTRUIR MÁQUINAS

Las Máquinas son unidades versátiles pilotadas por Pollos. Puedes construir gastando tu acción gratuita y fichas de Recurso y de Pollo.

Sigue estos pasos para construir una Máquina del despliegue:

1. Elige una carta de Máquina del despliegue y gasta los Recursos de tu Estandarte que coincidan con el costo exacto de la carta.
2. Toma la cantidad de tus fichas de Pollo requeridas de dondequiera del tablero de la isla y voltéalas a su lado de Piloto.
3. Toma de la reserva la miniatura de Máquina correspondiente. Coloca las fichas de Piloto en un hexágono vacío de tu loseta de Territorio, con la miniatura encima de ellas.
4. Toma del despliegue la carta de Máquina y colócala junto a tu Estandarte. Rellena el despliegue inmediatamente, revelando la carta superior del mazo de Máquinas.

El despliegue siempre debe tener 4 cartas de Máquina. Si se acaba el mazo de Máquinas, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

Puedes elegir una Máquina o acción diferente cuando no puedas construir la Máquina elegida por cualquiera de estas razones:

- No tienes las fichas de Recurso y de Pollo necesarias para pagar su costo.
- No tienes hexágonos disponibles en tu Territorio para construirla.
- No hay más miniaturas en la reserva para ella – intenta destruir una Máquina con el mismo nombre.
- No tienes más acciones gratuitas.

Puedes construir múltiples Máquinas con el mismo nombre, pero da seguimiento de cuál miniatura – y sus modificaciones – pertenece a cuál carta de Máquina en tu área de jugador.

Puedes ahorrarte acciones de movimiento si construyes directamente en un hexágono de tu loseta de Territorio al que quisieras que tu Máquina se moviera.

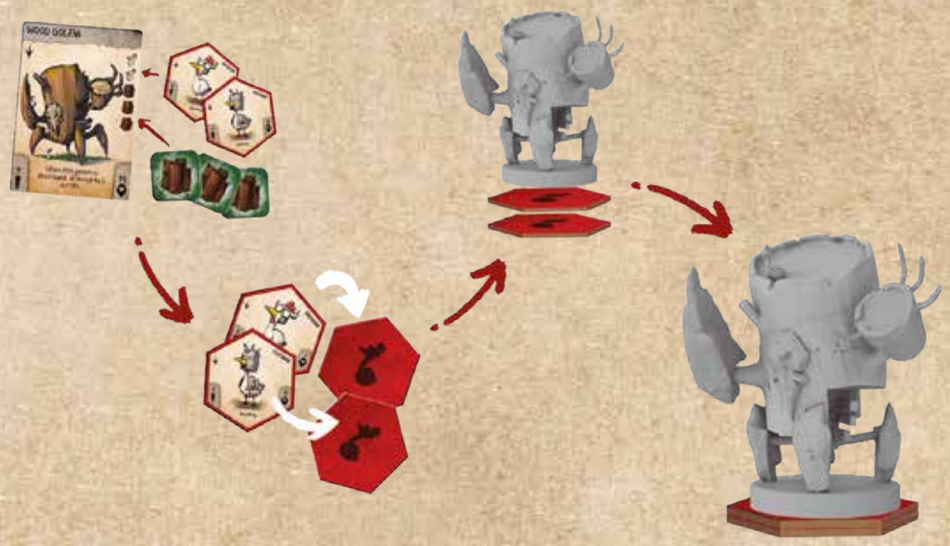
Pollos/Pilotos

Ahora estos Pollos están pilotando la Máquina y no actúan independientemente. Para propósitos de efectos, son considerados Pilotos y no Pollos ni unidades.

Las fichas de Piloto se colocan debajo de la miniatura de Máquina pilotada para así identificar qué jugador la controla.

Si la Máquina se mueve, las fichas de Piloto se mueven con ella. La Máquina es considerada una unidad. Usa los atributos de fuerza y armadura de la Máquina para atacar y defender. Los pilotos no pueden atacar o ser atacados directamente.

Si una Máquina es destruida, las fichas de Piloto también son destruidas y se colocan junto a tu Estandarte. Los Pilotos destruidos se vuelven a considerar como Pollos y pueden ser recuperados por su dueño con la acción de recuperación.



MOVIMIENTO

Cuando una unidad hace la acción de movimiento, se mueve un número de hexágonos igual o menor a su velocidad. No se requiere que use todos sus movimientos.

Restricciones de la Loseta de Base

Ninguna Máquina tuya o unidad enemiga puede entrar a tu loseta de Base; solo pueden entrar tus fichas de Pollo y tu Líder.

Movimiento a Través de tus Unidades

Tus unidades pueden pasar a través de hexágonos que contengan tus propias unidades al usar múltiples acciones de movimiento en secuencia (o si su velocidad es suficiente), pero no pueden detenerse ahí. Ninguna unidad puede pasar a través de un hexágono que contenga unidades enemigas, a menos que otra carta o habilidad lo indique.

Hexágonos de Lava

Algunas cartas de Pergamino podrían voltear losetas Neutrales a su lado de Lava. Otras podrían permitirte mover unidades enemigas. Aunque es inusual, puedes mover unidades a hexágonos de Lava adyacentes. La mayoría de unidades que se queden o pasen a través de losetas de Lava pierden, inmediatamente, sus marcadores de Escudo y son destruidas. Los Líderes no son destruidos, pero pierden todos sus marcadores de Escudo y deben colocarse en un hexágono adyacente que no sea de Lava o en su loseta de Base si no hay hexágonos adyacentes disponibles. Cuando esto ocurre, no se colocan marcas de Humillación. Las unidades pueden entrar a una loseta de Lava sin ser afectadas solo si una habilidad indica que se pueden mover a ellas (aunque siguen siendo afectadas por la Catástrofe Erupción).

Hexágonos de Mar

Nunca está permitido moverse fuera de la isla, a menos que una habilidad lo permita. Las unidades que se muevan a hexágonos de Mar deben terminar su movimiento adyacentes a al menos una loseta de Territorio de forma que puedan seguir siendo atacadas. Usualmente, estas habilidades tienen una penalización por terminar tu turno fuera del tablero de la isla.

PARVADA

Las unidades con el ícono de Parvada que pertenezcan al mismo jugador pueden apilarse en el mismo hexágono.

Las fichas de Pollo se apilan unas sobre otras.

En el caso de las Máquinas, es difícil apilar miniaturas; en vez de ello, apila las cartas de Máquina y coloca una sola miniatura encima de los Pilotos y/o Pollos para representar la pila de cartas. Coloca las otras miniaturas en la pila de cartas.

Cuando **construyas** una Máquina con Parvada, los hexágonos de tu loseta de Territorio con tus pilas de Parvada se consideran disponibles.
Cuando tomes **Pilotos** para construir una Máquina, puedes usar las fichas de Pollo de cualquier pila de Parvada.
Cuando **muevas** una pila de Parvada, puedes mover juntas cualquier cantidad de las unidades de Parvada. Usa la velocidad de la unidad más rápida de la pila.
Cuando una pila de Parvada **se mueva múltiples hexágonos,** puede cambiar tanto como quieras, ya sea dejando o añadiendo unidades de Parvada en hexágonos por los que se mueva. Si se mueve **a través de tus unidades,** puedes detenerte en un hexágono con otra unidad de Parvada o apilarla a la tuya.
Cuando una pila de Parvada **ataca o es atacada,** el atacante elige qué unidad está atacando o está siendo atacada.
Cuando tu Líder es afectado por una **loseta de Lava**, los hexágonos adyacentes que contengan tus pilas de Parvada se consideran disponibles.
Los **efectos** afectan a una sola unidad de tu pila de Parvada, a menos que se indique lo contrario.
Para propósitos de efectos, **las fichas de Piloto** no cuentan como Parvadas.
Todos los Líderes, fichas de Pollo y Máquinas "Soldado" tienen Parvada. La habilidad de los Soldados les otorga un bono por cada otra Máquina Soldado en Parvada.

Dado que la isla es tan pequeña, los pollos y sus máquinas deben apilarse uno sobre otro para ir a donde sea que su líder ordene; el pollo de hasta abajo no tendrá el máximo reconocimiento ni la mejor vista... muy lamentable, sin duda.

COMBATE

Cada vez que un jugador haga una acción de ataque, sigue estos pasos:

1. El atacante declara qué unidad está atacando y qué unidad enemiga está defendiendo. Los combates son entre un solo atacante y un solo defensor en un hexágono adyacente (a menos que se trate de un ataque a distancia).
2. El atacante gasta cualquier cantidad de dados de fuerza adicional en su Estandarte y los coloca sobre la carta o ficha del atacante.
3. El atacante juega cualquier cantidad de cartas de Pergamino bocabajo. En sentido horario, todos los jugadores pueden jugar cualquier cantidad de cartas bocabajo o pasar. ¡Incluyendo a los jugadores que no estén atacando o siendo atacados directamente! Continúa hasta que ningún jugador quiera jugar más cartas.
4. Empezando con el defensor, cada jugador revela sus cartas, resolviendo los efectos en el orden de su elección. Si el efecto puede ser dirigido al atacante o al defensor, los jugadores no directamente involucrados en el combate pueden elegir apoyar a cualquiera de los dos.
5. Compara la fuerza del atacante con la armadura del defensor (no olvides revisar las cartas de Estrategia en juego). Si la fuerza del atacante es igual o mayor que la armadura del defensor, el ataque es exitoso. De lo contrario, falla.
6. Las cartas de Estrategia permanecen en juego. Descarta las cartas de Magia. Si el ataque es exitoso y el defensor es un Líder, coloca una de tus marcas de Humillación en el Estandarte del Líder derrotado; si el defensor no es un Líder, es destruido (remueve la ficha de Pollo o la miniatura con sus fichas de Piloto del tablero de la isla, descarta la carta de Máquina y cualquier carta asociada). Si el ataque falla, no pasa nada; el atacante y el defensor permanecen en juego.

Armadura Adicional de Loseta de Base

Tu Líder y tus Pollos ganan +2 de armadura adicional mientras se encuentren en tu loseta de Base.

Alcance

Si una de tus unidades tiene "Alcance X" en su habilidad, puedes hacer un ataque a distancia. Elige una unidad enemiga que esté a X hexágonos de distancia en cualquier dirección, no necesariamente en línea recta. Los ataques a distancia ignoran a las unidades que estén entre el atacante y el defensor, así como cualquier tipo de terreno (Lava, Mar, etc.).

Escudos

Los escudos evitan que el Líder reciba marcas de Humillación. Evita que una unidad normal sea destruida en combate o por una Catástrofe.

Tras un ataque exitoso, remueve un marcador de Escudo del defensor. Regresa el marcador a la reserva.

Las unidades pueden tener múltiples marcadores de Escudo. Los Escudos se obtienen con habilidades y efectos o gastando 4 estrellas a la vez.

+1 de Fuerza Adicional Permanente

Coloca este dado sobre una unidad. Permanece en esa carta o ficha hasta que la unidad sea destruida y añade +1 a su fuerza. Puedes remover este dado durante tu paso de Tirar Dados si así lo deseas.

+2, +3 de Fuerza Adicional Temporal

Gasta este dado para añadir +2 o +3 de fuerza adicional a una unidad durante un solo combate.

Los pollos son conocidos por ser verdaderamente despiadados cuando se enfrentan a sus enemigos. Acuñaron la frase "un pollo desplumado vale por dos en la olla". Es por eso que es sabio ser cuidadoso alrededor de pollos con almohadas particularmente grandes.

Ejemplo de Movimiento y Alcance

Heidi quiere que su Coloso se mueva un hexágonos para atacar al Líder de Gabo. Sin embargo, ahora no puede hacerlo. El camino de la derecha está bloqueado con una loseta de Lava.

Tampoco puede usar el camino a su izquierda, pues el camino está bloqueado por el Pollo de Gabo. Para alcanzar al Líder de Gabo, Heidi necesita destruir al Pollo y luego moverse un hexágono.

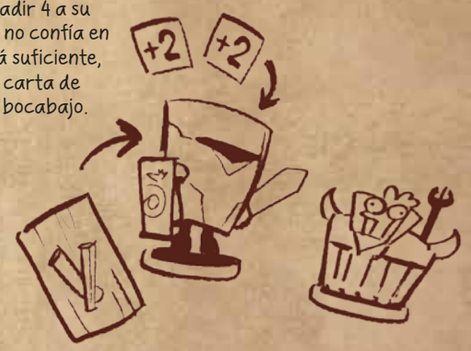
El Líder de Gabo tiene Alcance 2 en su carta, así que su Líder podría atacar al Coloso durante el turno de Gabo sin tener que moverse.

Han habido rumores de pollos trabajando juntos, usualmente para derrocar a uno de los otros líderes que han ganado mucho poder. Por suerte, estas alianzas suelen ser cortas pues los líderes pollo pronto sienten la necesidad de ser el pollo supremo.

Ejemplo de Combate

Heidi decide que va a atacar al Líder de Gabo, intentando darle una de sus marcas de Humillación. Ella tiene una de sus Máquinas adyacente al Líder de Gabo, el cual no tiene escudos.

Ella declara su ataque y gasta ambos dados +2 para añadir 4 a su fuerza. Como no confía en que esto será suficiente, juega una carta de Pergamino bocabajo.



Pasa el turno a Gabo, quien decide no jugar cartas.

Llega el turno de Edgar y juega dos cartas bocabajo. No dice a quién ayudará, haciendo que Heidi dude de su posibilidad de éxito.

Cuando llega su turno, Heidi añade otra carta a su pila. Gabo tiene otra oportunidad para jugar cartas...

... pero pasa y Edgar también. Ya que todos han jugado sus cartas, es hora de revelarlas.

Gabo empieza, pero no tiene cartas qué revelar. Sigue el turno de Edgar y revela sus cartas, añadiendo armadura a Gabo. Edgar no quería que Heidi le diera una marca de Humillación, lo cual la acercaría más a la victoria.

Finalmente, Heidi revela sus cartas; una de ellas es de Estrategia, la cual permanecerá en juego después del combate.

Tras sumar los valores, la fuerza de Heidi es de 15 y la armadura de Gabo es de 15. ¡El ataque de Heidi fue exitoso! Le entrega una marca de Humillación a Gabo y él la coloca en su Estandarte.

Se descartan todas las cartas de Magia jugadas durante el combate y el juego continúa.

TIPOS DE CARTA

Cartas de Lider

Aunque técnicamente son Pollos, los efectos que afecten a Pollos no aplican a Líderes, a menos que se indique explícitamente que un Líder sea un objetivo válido.

Los Líderes son considerados unidades, pero no Máquinas, Pollos ni Pilotos.

Tu Líder nunca puede ser removido del juego. Si una habilidad o efecto destruiría a tu Líder, solo remueve todas las fichas de Escudo (si las hay); su miniatura y su carta nunca se remueven.

Todos los Líderes tienen Parvada y solo tu Líder y tus fichas de Pollo pueden entrar a tu propia loseta de Base.

Cartas de Máquina

Las Máquinas se construyen en losetas de Territorio haciendo la acción de construcción, gastando recursos y usando fichas de Pollo como Pilotos. Todas las Máquinas requieren al menos un Piloto.

Las Máquinas suelen tener más fuerza y armadura que los Pollos y diversas habilidades. No todas las máquinas tienen Parvada.

Hay diferentes tipos de Máquinas según su nombre. Algunas cartas de Estrategia afectan solo a ciertos tipos de Máquinas. El juego base incluye Soldados, Colosos, Carros de Batalla, Cañones y Torres, pero podrías encontrar otros tipos en promocionales y expansiones como Meka Pollos. Para propósitos de efectos, cualquier carta no Líder cuenta como Máquina y unidad, aunque no se vea como Máquinas.

¿Cómo es que la gallina cruzó el camino? Como una columna de cuatro patas marchando en sintonía. Una imagen espantosa.

CARTAS DE PERGAMINO

Los jugadores toman cartas de Pergamino, de un mazo general a su mano. Las cartas en mano permanecen ocultas a los demás jugadores. Hay 3 tipos de Pergaminos: Magias, Estrategias y Catástrofes.

A menos que la carta indique lo contrario, las cartas de Magia y Estrategia solo se pueden jugar durante combates (por todos los jugadores, bocabajo) incluso si sus efectos no están relacionados a combates.

Las cartas de Catástrofe deben jugarse inmediatamente, luego de ser tomadas.

Cartas de Magia

Usualmente, estas cartas tienen efectos de un solo uso y se descartan tras un combate (a menos que el efecto indique lo contrario). Las cartas de Magia que puedan (o deban) jugarse fuera de combate se colocan bocarriba, se resuelven y se descartan.

Cartas de Estrategia

Las Estrategias afectan el comportamiento de tu ejército durante el juego. Mientras estén en juego, estas cartas tienen efectos continuos o efectos que pueden activarse gastando estrellas. Coloca las cartas de Estrategia en su área de jugador, junto a tu Estandarte.

Cada jugador puede tener hasta 3 cartas de Estrategia activas a la vez. Si juegas más cartas de Estrategia y excedes el límite, debes elegir y descartar las Estrategias que no quieras conservar.

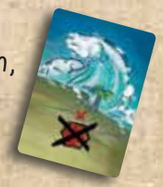
Esta podría ser nuestra salvación. Aunque los pollos son despiadados, estratégicos y poderosos, suelen ser olvidadizos. Hay días en los que andan por los campos, actuando como si hubieran olvidado todo salvo cómo existir. Pero recuerda que, detrás de esas ausentes miradas, existen brutales máquinas asesinas... cuando se acuerden.

Cartas de Catástrofe

Cuando tomes una carta de Catástrofe, debes revelarla y resolverla inmediatamente. Si tomas más de una carta de Catástrofe, muéstralas todas y escoge el orden de resolución.

Una vez resueltas, todos los jugadores con más de 9 cartas en su mano deben elegir y descartar Pergaminos hasta que tengan exactamente 9. Baraja las cartas de Catástrofe y la pila de descarte de Pergaminos de vuelta al mazo de Pergaminos. No tomes una nueva carta de Pergamino.

Huracán: Todos los jugadores descartan 2 Recursos de sus Estandartes a la reserva general.



Tsunami: Voltea una loseta de Lava, de tu elección, a su lado Neutral. Destruye cualquier unidad no Líder adyacente a esa loseta.

Terremoto: Voltea todas las losetas de Lava/Neutrales a su otro lado. Ve "Losetas de Lava" en la página 7 si esto ocasiona que una unidad termine en una loseta de Lava.

Erupción: Elige una loseta de Lava (si no hay, elige una loseta Neutral y voltéala). Destruye todas las unidades no Líderes sin Escudos adyacentes. Remueve todos los escudos de las otras unidades (incluyendo Líderes) que estén adyacentes a la loseta de Lava.

Los pollos y sus artilugios no son lo único en la isla a lo que debemos temer. Al menos la violenta reconstrucción de la isla puede ser hermosa de contemplar. Solo que de lejos. Muy muy lejos.

LÍMITES

Cartas en Mano: No hay límite de cartas en mano. Sin embargo, después de resolver cualquier carta de Catástrofe, si tienes más de 9 cartas en mano, debes descartar Pergaminos hasta tener exactamente 9.

Recursos en el Estandarte: Puedes tener hasta 9 fichas de Recurso en cualquier combinación sobre tu Estandarte. Si obtienes más de 9, elige y descarta las fichas de Recurso a la reserva general hasta que tengas 9.

Pollos: Cada jugador tiene un color de fichas de Pollo diferente y, cada ejército, tiene 6 de ellas (tu Líder no cuenta como Pollo).

Máquinas: Estás limitado a la cantidad de fichas de Piloto. Todas las Máquinas requieren al menos un Piloto, otras necesitan 2 o más.

Cartas de Estrategia: Cada jugador puede tener hasta 3 en juego.

Escudos: Una unidad puede tener cualquier cantidad de Escudos. Si ya no hay marcadores de Escudo en la reserva general, no puedes colocar más hasta que un marcador de Escudo sea descartado.

Marcas de Humillación: Tienes 3 marcas de Humillación para repartir. Aunque es inusual, puedes colocar hasta 2 marcas de Humillación en el Estandarte de un solo enemigo, en caso de que planee gastar 5 estrellas para remover una de ellas.

Tu Estandarte puede contener hasta 3 marcas enemigas y hasta 2 marcas idénticas del mismo enemigo.

VARIANTES

MODO POR EQUIPOS

(4 JUGADORES)

Este modo se compone de 2 equipos de 2 jugadores cada uno. Debes sentarte del lado opuesto a tu compañero para que los turnos se alternen entre tu equipo y el otro. No puedes ver la mano de tu compañero ni mostrarle la tuya. Cualquier tipo de información compartida debe ser pública para todos los jugadores. Las unidades de tu compañero nunca cuentan como tuyas.

Para ganar, un equipo debe marcar a ambos jugadores del equipo contrario, sin importar qué marca de qué jugador esté en los Estandartes enemigos.

CAPTURAR LA BANDERA

(2 – 4 JUGADORES)

Este modo se juega sin Líderes.

Juega una partida normal con estos ajustes:

Objetivo: El primer jugador que mueva una Bandera enemiga a su propia Base, gana.

Preparación: Remueve a todos los Líderes. Para representar a sus Banderas, los jugadores colocan una marca de Humillación encima de sus fichas de Pollo, en su loseta de Base.

Reglas de las Banderas: Las unidades pueden portar Banderas y moverse con ellas (coloca las marcas con su miniatura o ficha). Para reclamar una bandera portada por una unidad enemiga adyacente, destruye a esa unidad en combate o a cualquier unidad en parvada con ella.

Si una unidad portadora de Banderas es destruida por una Catástrofe o un ataque a distancia, la Bandera se queda en el hexágono donde su portador estaba antes de ser destruido. Cuando una unidad entre a un hexágono con una Bandera no reclamada, esa unidad recoge la Bandera.

No hay efecto por gastar 5 estrellas a la vez.

Para algunos líderes pollo, una simple guerra no es suficiente. Necesitaban nuevas formas de mostrar su superioridad y de brindar entretenimiento. Sus mentes retorcidas crearon alternativas al combate puro.

MODO EXPERTO

Este modo incluye la mayoría de las reglas originales del diseñador. Se recomienda para jugadores de juegos de escaramuzas con varias partidas jugadas de War for Chicken Island y que estén buscando un desafío mayor. Tendrás que calcular las acciones de tus dados para tu turno actual y para los siguientes, además de gestionar tus Pergaminos y Recursos sabiamente.

Juega una partida normal con estos ajustes:

Preparación: Coloca una marca de Escudo sobre cada Líder

Recursos Iniciales: Cada jugador toma 3 de cada tipo. Regresa el resto a la caja. Mezcla todas las fichas de Recurso de todos los jugadores y reparte, al azar, 9 a cada jugador. No hay límite de Recursos.

Paso Tirar Dados: No puedes gastar Recursos para obtener una segunda tirada – gestiona tus dados sabiamente, pues solo hay una tirada por turno.

Paso Tomar Pergaminos: Solo puedes tomar una carta de Pergamino.

El límite de cartas de Estrategia se reduce a 1 (Keekmee puede tener 2).

Cualquier unidad puede entrar **a losetas de Base** de cualquier jugador para obtener armadura adicional y evitar que un jugador recupere Pollos.

Las Catástrofes no causan que los jugadores con más de 9 cartas descarten cartas ni que el descarte se baraje con el mazo de Pergaminos.

Cuando solo **queden 4 cartas de Pergamino** en el mazo (solo las Catástrofes), el juego termina y todos los jugadores pierden.

CREATURE KINGDOMS

War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos y Kiwi Chow Down son parte de un universo más grande. Las miniaturas se pueden fusionar o combinar con otros juegos de Creature Kingdoms mediante cartas promocionales incluidas en otros juegos o en paquetes de combinación.

PELEA DE GALLOS

(2 – 4 JUGADORES)

Los jugadores solo usan Pollos y a su Líder (sin Máquinas).

Ajustes de Preparación

Remueve del juego todas las fichas de Recursos, cartas de Máquina y las cartas de Pergamino llamadas Transmutar y Trampa de Lava.

Los Pollos se colocan bocabajo en la isla.

Reglas Adicionales

Puedes ver tus propias fichas de Pollo en cualquier momento. Las fichas de Pollo solo se revelan a los enemigos cuando atacan o son atacadas.

Una vez reveladas, permanecen bocarriba hasta que sean destruidas; cuando son destruidas, se descartan bocabajo.

Solo el Líder y la ficha de Pollo superior de una pila de Parvada pueden atacar o ser atacados.

Solo puedes reacomodar las fichas de Pollo de tus pilas de Parvada cuando hagas una acción de movimiento o de recuperación (incluso si no recuperas una ficha de Pollo destruida).

En todos los casos en que las cartas de Pergamino mencionen "Recursos", "Pilotos" o nombres de cualquier Máquina en sus efectos, reemplázalos con la palabra "Pollos".

LOGROS

- ☐ Coloca una marca de Humillación atacando con 20+ de fuerza.
- ☐ Coloca una marca de Humillación atacando con soldados en Parvada.
- ☐ Gana con un ataque a distancia tras jugar Roca Voladora.
- ☐ Gana una partida multijugador regular sin construir.
- ☐ Gana colocando marcas de Humillación atacando con tu Líder.
- ☐ Gana colocando 2 marcas de Humillación en un solo turno.
- ☐ Gana una partida multijugador en tu 3er turno.
- ☐ Gana 9 veces en el Modo Solitario usando un Líder diferente en cada partida.
- ☐ Juega todos los modos de juego.
- ☐ Pinta todas tus miniaturas, tómales una foto y etiqueta a Draco Studios en las redes sociales.

CREA TU PROPIA ISLA

Si todos los jugadores tienen experiencia con War for Chicken Island, puedes construir una nueva isla en vez de jugar con una predeterminada.

1. Coloca una loseta de Lava en el centro.

2. En orden de turno, cada jugador coloca una loseta de Territorio, una de Base y una de Lava/Neutral.

   a. El jugador inicial coloca una loseta de Territorio, conectando al menos 2 de sus hexágonos con la loseta de Lava central. Luego, ese jugador coloca una loseta de Base, conectándola con al menos 2 de los hexágonos de la loseta de Territorio. Finalmente, coloca una de Lava/Neutral; si se muestra el lado de Lava, debe tocar la loseta de Lava central; si se muestra el lado Neutral, debe tocar al menos 2 losetas diferentes.

   b. El siguiente jugador coloca otra loseta de Territorio, conectando al menos uno de sus hexágonos con una loseta de Lava y al menos dos de sus hexágonos con otras losetas de Territorio. Luego, ese jugador coloca una loseta de Base, conectándola con al menos 2 de los hexágonos de la loseta de Territorio que acaba de colocar. Finalmente, el jugador coloca una loseta de Lava/Neutral; si se muestra el lado de Lava, debe tocar al menos a otra loseta de Lava; si se muestra el lado Neutral, debe tocar al menos 2 losetas diferentes.

   c. Sigue haciendo esto por cada jugador (una vez más en una partida a 3 jugadores, dos veces más en partidas a 4 jugadores).

3. Si quedan espacios vacíos rodeados completamente por otras losetas, coloca losetas de Lava para rellenarlos.

Cuando se coloquen losetas, ten en cuenta dos cosas: Evita cuellos de botella y trata de conectar varios hexágonos. Las losetas Neutrales pueden conectar aún más losetas de Territorio o de Base.

1 MODO SOLITARIO

En este modo, juegas como el Soberano de la Isla Pollo contra el juego mismo, llamado Retador, cuyas acciones se definen por sus dados.

Objetivo: Coloca una marca de Humillación en el Estandarte del Retador para ganar. Si el Retador coloca una marca de Humillación en tu Estandarte, pierdes.

Para este modo de juego, usa las reglas normales con los siguientes cambios:

El despliegue de Máquinas tiene un estricto orden de izquierda a derecha, con el mazo de Máquinas junto a la carta más a la derecha. Cada vez que se construya una Máquina y se tome su carta del despliegue, recorre todas las cartas hacia la izquierda para revelar una nueva carta de Máquina en el espacio más a la derecha. Si, en cualquier momento, todas las cartas del despliegue tienen 0 de velocidad, barájalas en el mazo de Máquinas y revela 4 cartas nuevas.

La mano del Retador se mantiene bocabajo, en una pila; si el Retador toma o juega una carta de Catástrofe, no pasa nada.

En el paso Tomar Pergaminos de tu turno, tomas 1 una carta de Pergamino.

El Retador no necesita gastar fichas de Recursos ni Pollos como Pilotos para sus Máquinas.

El Líder y las cartas de Máquina del Retador se despliegan de izquierda a derecha para definir el orden de activación, empezando por la izquierda. El Retador ignora la habilidad especial de su Líder.

Remueve del juego las fichas de Pollo, Recursos y Estandarte del Retador. No se usarán.

Los dados del Retador no se colocan en su Estandarte. Colócalos en la hilera de acción correspondiente de la carta del Modo Solitario, según sus resultados y apilándolos si es necesario.

Alínea el tablero con el hexágono de Prioridad de la carta del Modo Solitario para identificar la dirección que el Retador seguirá en el tablero cuando decida de entre todos los hexágonos posibles.

1. Acción Gratuita (Atacar/Mover)
2. Acciones de los Dados del Retador
  2a. 1ª Hilera: Poder
  2b. 2ª Hilera: Comandar
  2c. 3ª Hilera: Construir
  2d. 4ª Hilera: Reforzar
3. Volver a Tirar
4. Tomar 2 Pergaminos
5. Hexágono de Prioridad: Siendo "1" la dirección hacia la que estás viendo.

PREPARACIÓN

El Retador es el jugador inicial.

Prepara el juego como una partida a 2 jugadores con los siguientes cambios:

Elige tu propio Líder y el del Retador. Coloca 9 fichas de Recurso (3 de cada tipo) en su Estandarte. Elige tus losetas de Territorio y de Base y las del Retador.

Finalmente, busca en el despliegue la carta de Máquina con más Fuerza y con al menos 1 de velocidad. En caso de empate, toma la que esté más a la izquierda. El Retador construye esa Máquina en su loseta de Territorio, adyacente a su loseta de Base. Coloca su carta a la izquierda de la carta de Líder del Retador, en el orden de activación.

ACCIONES

En su turno, el Retador tiene una acción gratuita de ataque o de movimiento, la cual debe resolverse primero y luego proceder a gastar dados y hacer las acciones de las 2 hileras superiores o las 2 inferiores, dependiendo de cuáles tengan más dados.

Hay 4 hileras en medio de la carta del Modo Solitario. Coloca cada uno de los dados del Retador en la hilera que coincida con su resultado.

De arriba a abajo, las hileras son Poder (+3), Comandar (+1, +2, garra), Construir (pollo) y Reforzar (estrella).

Poder: Durante este turno, todas las unidades del Retador (incluyendo al Líder) obtienen +3 de fuerza adicional por cada dado en esta hilera al atacar. Este bono se aplica incluso en la acción gratuita del Retador.

Commandar: Por cada dado y siguiendo el orden de activación del Retador, sus unidades atacan a tus unidades que estén dentro de su alcance (en caso de haber varias opciones, prioriza a tu Líder; el hexágono de Prioridad resuelve empates); si la unidad del Retador no tiene el alcance suficiente, se mueve hacia tu Líder. Si, tras moverse, una de tus unidades está dentro de su alcance, el siguiente dado en la hilera de Comandar activa ese combate. Después, el siguiente dado de Comando activa a la siguiente unidad del Retador en la hilera de activación.

El Líder del Retador solo se puede mover si otras dos unidades del Retador han sido activadas en ese turno. De lo contrario, se activa otra vez a la primera unidad en la hilera de activación.

Construir: Sin importar la cantidad de dados aquí, el Retador construye gratis exactamente una Máquina del despliegue. Si no hay dados en esta hilera, el Retador construye la carta más a la izquierda del despliegue de Máquinas que tenga al menos 1 de velocidad. Cada dado en esta hilera da acceso a una carta adicional a la derecha de la carta de Máquina más a la izquierda que tenga al menos 1 de velocidad, de las cuales el Retador obtiene la Máquina que tenga más fuerza y al menos 1 de velocidad. Coloca su carta en el penúltimo espacio del orden de activación (directamente a la izquierda del Líder del Retador) y su miniatura en el hexágono vacío más cercano a su loseta de Base, siguiendo el hexágono de Prioridad.

Reforzar: El Retador toma cartas de Pergamino y marcadores de Escudo según la cantidad de dados en esta hilera (son acumulativos).

Primer dado: una carta de Pergamino; segundo dado: un marcador de Escudo sobre el Líder; tercer, cuarto y quinto dado: una carta de Pergamino adicional por cada uno.

TURNO DEL RETADOR

1. Como acción gratuita, el Retador ataca a tu Líder si está dentro de su alcance. De lo contrario, ataca a tu unidad con más fuerza que esté dentro de su alcance. Considera todos los +3 de los dados como fuerza adicional si la mayoría de dados están en las 2 hileras superiores. Si no hay unidades dentro de su alcance, se mueve hacia tu Líder. Esta acción la hace la primera Máquina (más a la izquierda) de la hilera de activación del Retador; si el Retador no tiene Máquinas, en su lugar, el Retador hace una acción de construcción y construye la Máquina más a la izquierda del despliegue que tenga una velocidad de 1 o más.

2. En las hileras de dados de acción del Retador, identifica cuáles hileras tienen más dados, las 2 superiores o las 2 inferiores. El Retador activa esas dos hileras de acción (superiores: Poder y Comandar; inferiores: Construir y Reforzar) incluso si alguna de esas 2 hileras no tiene dados.
Se gastan todos los dados de las hileras activadas.

3. Tira todos los dados gastados del Retador y colócalos en la hilera correspondiente a los dados de acción del Retador.

4. El Retador toma 2 cartas de Pergamino.

Desempates: Cuando múltiples hexágonos estén disponibles, consulta el hexágono de prioridad para definir dónde construirá, se moverá o atacará el Retador. En caso de empates en el despliegue de Máquinas, toma la carta de Máquina más a la izquierda.

COMBATE

Cada vez que haya un combate, resuelve estos pasos para el Retador sin importar quién está atacando o defendiendo.

1. El Retador juega bocabajo la carta superior del mazo de Pergaminos.

2. Puedes jugar tantos pergaminos como desees.

3. El Retador juega bocabajo la mitad de las cartas de Pergamino de su mano (redondeado hacia abajo; hasta 8 cartas). Si el Retador está defendiendo y tu fuerza de ataque es menor que la armadura del defensor y no juegas cartas de Pergamino, el Retador tampoco juega cartas de Pergamino.

4. Revela todos los Pergaminos jugados; compara la fuerza y la armadura para resolver el combate.

Para el Retador: Todas las cartas de Pergamino que otorgan fuerza o armadura adicional mayor a 1 siempre otorgan esa cantidad adicional al atributo relevante de la unidad, sin importar que la carta especifique fuerza o armadura – otorgan armadura adicional cuando defienden y fuerza adicional cuando ataquen.
Todos los demás efectos se ignoran, excepto aquellos que causen que el Retador tome cartas de Pergamino a su mano. Las cartas que otorgan un bono de 1 o 0, otorgan +1 adicional al atributo relevante de la unidad.

5. Todas las cartas de Pergamino jugadas por el Retador son descartadas, incluso las de Estrategia.

MODO SOLITARIO DIFÍCIL

Debes colocar 2 marcas de Humillación (en vez de una) para ganar. Sigues perdiendo si el Retador te marca una vez. En tu paso Tirar Dados, no puedes gastar 2 Recursos para volver a tirar.

¡La pequeña Isla Pollo contiene tanto caos y alboroto que la misma isla cambia! Las constantes erupciones volcánicas y otras catástrofes en esta diminuta porción de terreno es lo que provocó que los pollos iniciaran esta incesante, tensa y saturada guerra.

GLOSARIO

Armadura: Atributo del defensor. La fuerza mínima requerida para que un ataque sea exitoso.

Atacar: Acción de iniciar un combate declarando al atacante y al defensor.

Atacante: Unidad que inicia un combate. Usa el atributo de fuerza.

Base: Tu loseta principal. Solo tu Líder y Pollos pueden estar ahí y otorga +2 de fuerza adicional.

Parvada: Habilidad que permite a las unidades moverse con otras que tengan esta habilidad como una sola pila.

Estandarte: Tablero de jugador con el ícono que representa a tu ejército. Las marcas de Humillación de tus enemigos, dados y recursos disponibles se colocan aquí.

Carro de Batalla: Una unidad de Máquina que puede moverse como una acción gratuita una vez por turno.

Construir: Acción de colocar una Máquina del despliegue en tu Territorio, al pagar Recursos y proporcionar Pilotos.

Cañón: Una unidad de Máquina que no puede moverse, pero puede hacer ataques a distancia.

Catástrofe: Un tipo de carta de Pergamino que debe jugarse inmediatamente y afectar el tablero. Se barajan de vuelta al mazo de Pergaminos junto con el descarte de Pergaminos. Antes de barajarlas, los jugadores con más de 9 cartas en su mano deben descartar hasta tener exactamente 9.

Pollo: Una unidad de Parvada – no una Máquina – que puede atacar y moverse como cualquier otra unidad o convertirse en Piloto de Máquinas.

Costo: Los Recursos necesarios para construir una Máquina del despliegue.

Defensor: Unidad fijada por el atacante en combate. Usa el atributo de armadura.

Dados: Componentes usados por las acciones que representan las órdenes de tu Líder.

Coloso: Una Máquina fuerte que requiere 2 Pilotos y 3 Recursos iguales, con una habilidad que se activa cuando es destruido.

Hexágono: Cada espacio de hexágono en las losetas. Las losetas de Territorio tienen 4. Las losetas de Base y de Lava/Neutrales tienen 1.

Marca de Humillación: Marca colocada cuando un Líder es derrotado en combate, lo cual es necesario hacer para ganar.

Lava: Un tipo de terreno peligroso a la que ninguna unidad entrar

Líder: La unidad única que lidera a tu ejército. Para propósitos de efectos, no es considerado Pollo. No puede ser destruido.

Despliegue: Las 4 Máquinas disponibles para construir. Se reponen tras construir una o cuando se barajan con una estrella.

Máquina: Un tipo de unidad que puedes añadir a tu ejército con la acción de construcción. Revelada en el despliegue y colocada en tu Territorio.

Magia: Un tipo de Pergamino que usualmente se juega en combate para obtener bonos o efectos especiales. Usualmente, se descartan después de usarse.

Mover: Acción de desplegar a tus unidades en la isla para alcanzar a sus objetivos o evitar ser atacados.

Neutral: Un tipo de terreno que no pertenece a nadie. Las unidades pueden moverse aquí, pero aquí no se pueden construir Máquinas.

Piloto: El número de fichas de Pollo necesario para construir una Máquina, representado por la cantidad de íconos de Pollo. Un Piloto no es considerado Pollo.

Alcance 2: Indica que una unidad puede atacar a hasta 2 espacios de hexágono de distancia, ignorando el terreno o unidades interpuestas.

Recursos: Fichas de madera, piedra y metal utilizadas para construir Máquinas. Se guardan en los Estandartes de los jugadores y se descartan a la reserva general.

Recuperar: Acción de recuperación de un recurso de la reserva general a tu Estandarte, o de una de tus fichas de Pollo a tu loseta de Base.

Mar: Un tipo de terreno adyacente a todas las losetas, a las que ninguna unidad puede entrar. Hexágonos imaginarios.

Pergamino: Cartas que contienen Magias, Estrategias o Catástrofes con diversos efectos. Tomadas por los jugadores.

Escudo: Un rasgo protector. Si una unidad con un Escudo es derrotado o destruido, remueve el escudo en su lugar. No se aplica ningún otro efecto.

Soldado: Una unidad de Máquina débil, pero rápida. Requiere un Piloto y 2 Recursos iguales. Tiene un bono por apilarse con otras Máquinas de Parvada.

Velocidad: La cantidad de hexágonos que una unidad o una pila de Parvada se mueve con una sola acción de movimiento.

Dados gastados: Dados que ya han sido activados y descartados; inútiles hasta que vuelvan a ser tirados.

Estrella: Un resultado de dado que puede ser gastado por sí solo o con otras estrellas. Entre más estrellas se gasten a la vez, más fuerte será el efecto.

Estrategia: Un tipo de carta de Pergamino que permanece en juego. Cada jugador puede tener hasta 3 en juego. Puede jugarse en combate.

Fuerza: El atributo del atacante. Si es igual o mayor que la armadura del defensor, el ataque es exitoso.

Reserva: El área de descarte general de Recursos, Escudos y miniaturas.

Territorio: La loseta conectada a tu Base. Puedes construir Máquinas en estos hexágonos.

Torre: Una unidad de Máquina fuerte, con diversos efectos que pueden usarse en el mismo turno en que se construyen.

Unidad: Un Líder, Pollo o Máquina que puede moverse, atacar o ser atacado.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué pasa si el efecto de una carta contradice las reglas?

El efecto de la carta tiene prioridad.

¿Puedo colocar una marca de Humillación si causo que un Líder enemigo esté en un hexágono de Lava o que sea afectado por una carta de Catástrofe?

No, solo las colocas cuando derrotas a un Líder en combate.

¿Puedo destruir a un Líder enemigo de alguna forma?

No, los Líderes deben permanecer en juego en todo momento. Pueden ser derrotados en combate, pero no se remueven. Si un efecto destruiría a un Líder, solo remueve todos sus marcadores de Escudo (si los hay), pero no pasa nada más.

¿Qué pasa si una habilidad o efecto causa que el atacante (o defensor) cambie de lugar con otra unidad?

Solo cambia su posición, pero sigue siendo el atacante (o defensor) en ese combate, incluso si se sale del alcance.

¿Puedo forzar a un jugador a atacar a sus propias unidades con un efecto que cambie al defensor?

No, debes elegir una unidad enemiga (para ese jugador) que esté dentro de su alcance.

¿Mi Líder cuenta como Pollo?

No para propósitos de efectos. Los Líderes cuentan como unidades, pero no como Pollos. Si una habilidad solo menciona a "Pollos", solo debes considerar las fichas de Pollo, ni siquiera Pilotos.

¿Las unidades dentro de una pila de Parvada se consideran adyacentes a otras unidades de la misma pila de Parvada?

No, adyacente quiere decir en un hexágono diferente, a un espacio de distancia.

Si activo una habilidad que dure hasta el final del turno y pierdo esa carta en ese mismo turno, ¿pierdo la habilidad?

No, la habilidad permanece activa hasta el final del turno.

¿Puedo activar la habilidad de una Máquina en el mismo turno en que la construí?

Sí.

¿Las Máquinas Soldado se hacen más poderosas con pollos de Parvada?

No, solo consiguen un bono con otras Máquinas de Parvada.

En Pelea de Gallos, ¿cuánta armadura obtienen los Pollos por las Trincheras?

Un total de +3 de armadura.

Visita **https://www.dracostudios.com/warforchickenisland/** y aprende cómo jugar con videos cortos.

Un juego creado por Gnomosapiens, publicado por Draco Studios y financiado por 2541 patrocinadores increíbles, "El Ejército Pollo".

Productores Ejecutivos: Bill Wang, Amelia Earhart & Brent Voigt, Debbie Moynihan, Nicholas Richards, Rimely E Matus, Josep Campins, Alejandro Reyes Varela Skoglund, Daniel Servitje Rivera Torres.

©2022 Draco Gaming Inc

War for Chicken Island y Creature Kingdoms son marcas registradas de Draco Gaming, Inc. Todos los derechos reservados.