

# KINGS OF WAR

## KINGS OF WAR – JUGAR A POCOS PUNTOS

Saludos, Reyes de la Guerra. Hoy os traigo la traducción de un artículo que he visto en [el blog dash28.org](http://elblogdash28.org) y que aporta algunas premisas que puedes probar cuando quieres jugar partidas pequeñas de *Kings of War*. [ESTE es el enlace al artículo original en inglés](#), obra de [Jake Hutton](#).



KoW es un juego de batallas, y como tal, se disfruta más cuando tiene aspecto de batalla, y hay cierta cantidad de tropas. Pero hay gente que disfruta de jugar a formatos más pequeños y más ligeros / rápidos. Este artículo da una serie de premisas para que jugar a esa pequeña cantidad de puntos tenga cierta coherencia y no se situaciones en las que ciertas unidades, personajes o monstruos dominan el campo de batalla sin oposición al jugar con tan pocos recursos.

### LAS REGLAS

- Las partidas se jugarán con 750 puntos. Las partidas deben jugarse en una mesa de 4' x 4' (120 x 120 centímetros para los que no son de pulgadas).
- Nada en el ejército puede costar más de 120 puntos (incluyendo artefactos mágicos y mejoras).
- Sólo se pueden elegir Tropas y Regimientos en el ejército. Las tropas no necesitan ser desbloqueadas; sin embargo, las unidades irregulares sí necesitan ser desbloqueadas. Cada unidad regular desbloquea una opción irregular.
- Se pueden elegir 1-2 Héroes (necesitas al menos uno para liderar tu ejército).
- Un ejército sólo puede llevar un único Monstruo, Héroe de Infantería Grande, Unidad de Caballería Grande, Titán o Máquina de Guerra.
- Sólo se pueden elegir artefactos mágicos de 20 puntos o menos, y como recordatorio, éstos se añaden al coste de la unidad (y no pueden hacer que la unidad cueste más de 120 puntos).

## Escenarios

El libro de reglas tiene directrices para adaptar los escenarios básicos a jugar con pocos puntos. Puedes seguir estas sugerencias de «Tablero más pequeño» para estos escenarios base; sin embargo, *Kings of War in a Flash* también puede proporcionar una excelente oportunidad para algunos escenarios más narrativos. Si quieres inyectar algo de sabor a tus partidas a pequeña escala, considera algunos de estos escenarios temáticos, pero no necesariamente equilibrados (subrayo esta parte porque me parece importante, que el juego no esté equilibrado no es «malo», lo hace desafiante y distinto y al final has venido a divertirme).

Tira un D6 para determinar el escenario.

### **1-2 ¡Emboscada! – Mientras llevas suministros al ejército principal, tu fuerza ha caído en una emboscada.**

- Despliegue: Tira el dado y el ganador elige si es el defensor o el atacante. El defensor se desplegará a 12" del centro del tablero. También comienza con 3 fichas de botín que representan los suministros. El atacante puede desplegar en cualquier lado del tablero hasta 12" del borde de la mesa. *Todavía debes usar el despliegue alterno.*
- Objetivo: El ganador al final de la partida será el bando que tenga más fichas de botín en posesión.
- Duración del juego: 6 turnos estándar con posibilidad de un 7º.

### **3-4 Rey de la Colina – Mientras exploras el terreno, tus fuerzas detectan una colina estratégicamente situada; sin embargo, los exploradores contrarios también se han percatado de ello. Debes intentar reclamar esta ventaja táctica para tus propias fuerzas.**

- Despliegue: Coloca una colina bastante grande en el centro del tablero. Lo ideal es que llene un espacio de aproximadamente 8-12". El ganador elige el lado de la mesa y despliega la primera unidad.
- Objetivo: Debes intentar reclamar la colina del centro usando la Fuerza de la Unidad. Cualquier unidad con la mayor parte de su base en la colina añade su Fuerza de Unidad para controlar la colina. El que tenga más Fuerza de Unidad en la colina al final de la partida ha sido coronado como Rey de la Colina.
- Duración del juego: 6 turnos estándar con posibilidad de un 7º.

### **5-6 Torre Fronteriza – A medida que las escaramuzas fronterizas se intensifican, una fuerza ha invadido el territorio de otra, esperando eliminar una importante Torre Fronteriza. Sin este centinela vigilante, las futuras invasiones deberían ser mucho más fáciles.**

- Despliegue: El ganador elige si es el defensor o el atacante. El defensor coloca una torre o edificio similar apropiado en el centro del tablero. Para el despliegue, el atacante se despliega como siempre a más de 12" de la línea central; sin embargo, el defensor, representando su lucha por defender su torre, puede desplegar hasta la línea central.
- Objetivos: El atacante intenta destruir la torre, mientras que el defensor intenta evitar su destrucción.

La torre funciona como una unidad que no puede mover, no puede atacar y no tiene flancos ni retaguardia, sus estadísticas son las siguientes

Defensa 6

Coraje -/20

Reglas especiales: Alentar (1), Manto de Muerte (para representar a los defensores disparando a las amenazas cercanas)

- Duración del juego: Estándar 6 turnos con posibilidad de un 7º.